

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar diartikan sebagai aktivitas aktif yang dilakukan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga mencapai perubahan tingkah laku, baik melalui pengalaman langsung ataupun melalui observasi dengan lingkungan. Proses belajar yang dialami seseorang merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Suarim & Neviyarni (2021) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Proses belajar akan berjalan dengan baik apabila seseorang memiliki kemauan, dorongan, dan kenyamanan dalam belajar.

Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh kenyamanan siswa dalam lingkungan belajar. Selaras dengan pernyataan tersebut Ambarsari (2015) mengungkapkan bahwa lingkungan kelas yang kondusif sangat berperan dalam mendukung kenyamanan dan kelangsungan proses belajar. Namun, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 16 Agustus 2024 di SD Negeri 6 Pendem dengan beberapa guru dan siswa menyatakan bahwa kenyamanan belajar siswa sering terganggu oleh kondisi lingkungan kelas yang kurang mendukung seperti ruang kelas V yang sudah tidak layak karena banyak retakan pada tembok

dan plafon, beberapa jendela ruangan sudah tidak berisi kaca sehingga berbahaya bagi siswa, penataan tempat duduk yang tidak proporsional, beban tugas siswa yang banyak, fasilitas meja dan bangku yang kurang memadai, keadaan siswa yang sulit diatur, serta kebisingan yang sering terjadi di sekitar kelas menyebabkan siswa merasa tidak nyaman saat belajar. Hal ini berdampak pada menurunnya konsentrasi dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Hal serupa juga terjadi di SD N Tukangan di lingkungan kelas IV B yang menggambarkan kondisi lingkungan tidak kondusif karena siswanya yang sulit dikondisikan, lantai kotor, pintu kelas rusak, suara bising kendaraan bermotor mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru (Ambasari, 2015). Dari permasalahan tersebut, pemberian fasilitas belajar yang memadai dan pengaturan kondisi belajar menjadi tugas penting bagi guru sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan efektif, membantu siswa memvisualisasikan materi, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif di kelas. Menurut Supriyanto dan Rahmawati (2021), media tidak hanya menyampaikan informasi visual, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga meningkatkan motivasi dan kenyamanan siswa. Di era modern, seharusnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik tidak lagi menjadi kendala karena akses terhadap berbagai sumber sudah sangat terbuka. Salah satu media pembelajaran yang potensial namun belum banyak dikembangkan adalah komik digital. Komik sebagai media visual naratif mampu menyampaikan informasi secara menyenangkan dan mudah diakses melalui perangkat digital.

Meskipun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah mampu mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut secara maksimal. Salah satu contohnya ada di SD Negeri 6 Pendem yang hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah tanpa mengakomodasi kebutuhan belajar siswa sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Peristiwa serupa juga terjadi di SDN Tanjungsari yang menghadapi minimnya penggunaan media pembelajaran akibat keterbatasan sarana prasarana dan rendahnya minat siswa bersekolah (Qomariyah et al., 2022). Selain itu, hasil penelitian (Novera et al., 2022) di SD Negeri 1 Sungai Pinang penggunaan media pembelajaran belum optimal karena guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Dari permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena media yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya mata pelajaran Matematika, serta mendukung penguatan kemampuan literasi dan numerasi menjadi lebih efektif.

Matematika, literasi, dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang saling berkaitan dan penting dalam pendidikan. Matematika mengasah kemampuan berpikir logis dan membantu dalam memecahkan masalah sehari-hari, Literasi adalah kemampuan memahami teks untuk memperoleh informasi, sedangkan numerasi melibatkan penggunaan angka dalam konteks nyata seperti perhitungan dan analisis data. Ketiganya berperan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Nurcahyono, 2023). Penelitian Khasanah et al. (2023) di SD Tarbiyatul Islam Manang, Sukoharjo menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika akibat rendahnya kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta kurangnya perhatian orang tua di rumah. Sementara itu,

Penelitian Kusumastuti et al. (2023) di SDN 4 Bringin, Jawa Tengah mengungkap tantangan dalam pembelajaran literasi dan numerasi, seperti kurangnya pelatihan pemecahan masalah, keterbatasan jumlah guru pendamping, rendahnya kemampuan teknologi, serta minimnya media pembelajaran. Permasalahan serupa juga terjadi di SD Negeri 6 Pendem yang didasarkan atas hasil observasi dan wawancara pada 16 Agustus 2024 dengan beberapa guru di sekolah, mendapatkan bahwa siswa di SD Negeri 6 Pendem sebagian besar memiliki tingkat literasi dan numerasi yang rendah yang disebabkan karena siswa tidak fokus saat melakukan pembelajaran di kelas, beberapa siswa belum bisa mengeja di kelas tinggi, tingkat pengawasan dan pendampingan orang tua di rumah yang kurang, kurangnya dorongan ingin belajar mandiri dari dalam diri siswa, serta kurangnya jumlah guru dalam mendampingi siswa belajar di kelas. Dari permasalahan tersebut, peningkatan literasi dan numerasi berperan penting dalam perkembangan akademis siswa karena dapat membantu memecahkan masalah. Dukungan, bimbingan dan strategi belajar dari guru turut menunjang pengembangan kemampuan tersebut.

Pendampingan guru di kelas memiliki peran penting untuk mendukung perkembangan akademis dan sosial siswa, membantu mereka menemukan minat serta mengatasi kesulitan belajar. Menurut Nadlir et al. (2024), guru berperan sebagai penggerak utama dalam pembelajaran dan pembentukan karakter. Tantangan utama dalam Kurikulum Merdeka adalah memastikan kesiapan rencana, pelaksanaan, bahan ajar, fasilitas, dan metode penilaian. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 6 Pendem pada 16 Agustus 2024, peran guru mendampingi peserta didik belajar di kelas seringkali mendapat hambatan karena banyaknya aktivitas guru yang harus dikerjakan seperti

tuntutan administrasi kelas yang banyak, adanya perlombaan di luar sekolah yang tidak terjadwalkan pada kalender akademik, kurangnya jumlah guru saat mengajar di kelas, kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media saat mengajar di kelas, dan penggunaan metode belajar yang kurang tepat dengan karakteristik siswa. Sehingga tidak jarang siswa mendapatkan jam kosong dan belajar mandiri karena guru tidak dapat mendampingi pembelajaran siswa di kelas. Penelitian Oupen et al. (2020) di Gugus III Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa komitmen guru masih rendah, ditandai dengan kurangnya disiplin, penggunaan metode pengajaran yang masih tradisional, serta ketidaksiapan RPP yang mengakibatkan tujuan pembelajaran kurang jelas. Rendahnya partisipasi guru dalam pelatihan mencerminkan kurangnya komitmen terhadap pengembangan profesional. Padahal, peran aktif guru penting untuk meningkatkan prestasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan memotivasi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat observasi dan wawancara maka diperlukan pengembangan media pembelajaran, maka dari itu penelitian ini mengambil judul mengenai “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Kurangnya kenyamanan belajar siswa sehingga siswa sulit untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Penggunaan media pembelajaran belum optimal karena belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa sehingga siswa kesulitan dalam memahami pelajaran.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital yang dapat digunakan sebagai alternatif media belajar visual.
4. Tingkat literasi dan numerasi siswa rendah sehingga perkembangan kognitif siswa kurang optimal.
5. Peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak di rumah kurang.
6. Kurangnya dorongan, semangat, dan motivasi siswa dalam belajar mandiri.
7. Beberapa guru memiliki kesibukan lain di luar sekolah sehingga pembelajaran di dalam kelas kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang akan dilakukan terfokus pada beberapa masalah seperti penggunaan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran Matematika dan kenyamanan belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfulness-cognitive-behavioral harmony*

untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem?

2. Bagaimana validitas media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfullnes-congnitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem?
3. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfullnes-congnitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem?
4. Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfullnes-congnitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfullnes-congnitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem.
2. Untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfullnes-congnitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem.

3. Untuk menguraikan hasil kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfulness-cognitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem.
4. Untuk mengetahui efektifitas media komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfulness-cognitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 6 Pendem.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, konsep, dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya komik digital dalam bentuk *flipbook*. Media ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pendidikan, terutama dalam merancang pembelajaran yang menarik dan adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, penerapan pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral Harmony* dalam media ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan keseimbangan emosional dan perilaku siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa kenyamanan belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran, dan media yang terintegrasi

dengan pendekatan psikologis dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* yang dihasilkan nantinya dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami muatan pelajaran, dapat meningkatkan suasana belajar yang nyaman, siswa tidak merasa jenuh saat mengikuti proses belajar, memiliki semangat untuk tertarik mengikuti pelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru dalam membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi yang lebih bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran visual dan auditori berupa komik digital berbasis *flipbook* dengan pendekatan *mindfulness-cognitive-behavioral harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V sekolah

dasar. Media pembelajaran komik digital ini berfungsi memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga peserta didik tidak merasakan beban yang mendalam dalam belajar di kelas. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ini yaitu:

1. Media komik digital dikemas dengan menarik dengan memadukan gambar-gambar, warna, teks, dan *background* komik sehingga menambah minat, semangat, dan dapat mengurangi rasa bosan atau stres selama belajar.
2. Media komik digital ini dapat digunakan menggunakan laptop atau *smartphone* dengan mengakses link *website*
3. Media komik digital menyajikan muatan mata pelajaran Matematika.
4. Media komik digital dapat digunakan pada pembelajaran luring dan daring.
5. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* muatan Matematika dirancang mudah digunakan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi sehingga memperlancar proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 6 Pendem penggunaan media pembelajaran di kelas masih sangat kurang, guru cenderung menggunakan media yang sudah ada seperti video pembelajaran yang diakses melalui *Youtube*, dan penggunaan buku pelajaran sebagai penunjang. Buku pembelajaran sering kali

hanya menyajikan informasi secara langsung kepada peserta didik, tanpa disertai sarana yang memadai dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya mengurangi semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan seringkali menimbulkan rasa bosan untuk belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital ini didasari oleh beberapa asumsi di antaranya:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik.
2. Media komik digital ini mempermudah proses belajar mengajar karena dapat memperjelas penyampaian materi
3. Media komik digital mampu merangsang imajinasi dan meningkatkan antusiasme peserta didik, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik bisa mengakses melalui *smartphone* atau laptop menggunakan tautan *website* yang sudah disediakan sehingga memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kenyamanan mereka.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* yang dibuat sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaram komik digital berbasis *flipbook* hanya menyajikan muatan pelajaran Matematika.

2. Pengembangan media komik digital ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas V muatan pelajaran Matematika

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman antara istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan yakni sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.
2. Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau alat peraga untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik digital adalah sebuah media pembelajaran visual dengan format digital yang berisi perpaduan antara gambar dan dialog percakapan yang membentuk sebuah alur cerita.
4. Media komik digital disusun berdampingan dengan urutan bacaan tertentu, sehingga memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita yang disajikan melalui perangkat elektronik.
5. *Flipbook* artinya adalah buku interaktif yang halaman-halamannya dapat dibalik secara visual, baik dalam bentuk cetak maupun digital.
6. *Mindfullnes-cognitive-behavioral harmony* adalah inovasi pendekatan konseling untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan dalam belajar.