

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 menuntut proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil keterampilan belajar peserta didik (Fatonah, dkk., 2023). Abad 21 atau dikenal dengan era informasi dan teknologi membawa perspektif baru dalam tatanan kehidupan (Trisiantari, dkk. 2020). Proses pembelajaran sendiri dianggap sebagai sebuah proses memahami, menganalisis, dan mengamati sesuatu yang ada dilingkungan sekitar peserta didik (Albina, dkk., 2022). Pembelajaran merupakan suatu proses memfasilitasi agar individu dapat melakukan pembelajaran. Definisi lain mengenai pembelajaran yaitu diartikan sebagai sebuah usaha yang mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Syahputra, 2024). Suatu proses pembelajaran diyakini dapat membentuk moral, intelektual, serta mengembangkan kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik. Baik itu kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkefektifitas, kemampuan mengkontruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, serta kemampuan penguasaan materi.

Kemampuan yang telah disebutkan diatas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada pembelajaran abad 21 ini. Perkembangan abad 21 ini ditandai dengan berkembangnya penggunaan teknologi secara cepat dan hampir menyeluruh di setiap aspek kehidupan manusia. Pemanfaat teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran peserta didik bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran inovatif pada abad 21 dapat

didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan serta dikembangkan oleh guru untuk merancang pembelajaran dengan tujuan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan inovatif (Palennari, dkk., 2023) . Sehingga, dalam pengimplementasiannya guru harus menjadi pribadi yang inovatif yang dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar peserta didik.

Media pembelajaran menurut (Suarjana, dkk., 2024) adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik (Firmadani, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran atau pesan, memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dapat memperbesar minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Nikmah, 2024). Media pembelajaran yang menarik dianggap dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran yang diberikan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dalam mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran, diperlukan media belajar yang kreatif, inovatif.

Media pembelajaran kreatif, inovatif serta yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran yakni komik. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan menimplementasikan suatu cerita dalam

urutan yang berhubungan dengan gambar serta dibuat untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Menurut (Waluyanto, dkk., 2020), komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Hal ini terjadi karena komik menggabungkan elemen gambar dan teks, yang disusun dalam alur cerita visual, sehingga memudahkan pemahaman. Teks membantu dalam pemahaman, sementara alur cerita membuatnya lebih mudah diikuti dan diingat. Saat ini, komik berfungsi sebagai media hiburan yang setara dengan berbagai jenis hiburan lain seperti film dan televisi. Sebagai alat bantu pendidikan, komik dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien, meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep pembelajaran atau materi yang akan dipelajari (Muhaimin, dkk., 2023). Media komik ini dapat dikembangkan dengan teknologi di era saat ini yang dapat mempermudah mengakses komik tersebut kapan saja dan dimana saja, yaitu seperti media komik digital.

Komik digital merupakan gambar-gambar diam maupun tulisan yang membentuk rangkaian cerita, sehingga mampu memberikan gambaran kongkrit dan menarik perhatian peserta didik (Susanto, dkk., 2022). Komik yang disajikan secara visual memberikan daya tarik tersendiri secara emosional bagi peserta didik, memberikan ruang tersendiri bagi peserta didik agar tidak terjadi kebosanan dalam materi pembelajaran dan komik ini dapat diakses melalui gawai ataupun laptop dan dapat diakses kapan saja. Sebagaimana dijelaskan oleh Ardana, dkk. (2024), visualisasi memegang peran penting dalam proses pembelajaran matematika, karena membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui representasi visual. Komik digital ini

disesuaikan dengan era revolusi industri 4.0 yakni teknologi memerankan peran utama dalam kehidupan manusia. Hampir sebagian besar aktivitas dan kehidupan manusia dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran berperan sangat penting karena memiliki kemampuan dalam mendorong minat belajar peserta didik dan juga membantu peserta didik untuk lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Payanti, 2022). Media komik digital ini dapat dikolaborasikan dengan berbagai media digital lainnya misalnya seperti *flipbook*. *Flipbook* ini dapat dikolaborasikan dengan komik digital karena dapat menciptakan dan mengeksplorasi gaya seni baru dan memperkaya pengalaman membaca komik.

Flipbook merupakan buku digital yang mempunyai halaman seperti hanya sebuah buku cetak, namun pada *flipbook* ini didalamnya terdapat animasi, video, gambar dan audio yang menarik (Ulandari, dkk., 2022). *Flipbook* juga dapat digunakan dalam membuat sebuah bahan ajar yang menarik serta interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Khotimah, dkk., 2023) *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat dengan format elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan beberapa fitur didalamnya sehingga dapat memungkinkan peserta didik lebih interaktif untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik. Media *Flipbook* didesain menjadi beberapa kertas digital yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dalam bentuk rangkaian kalimat, gambar, audio dan video. Media *Flipbook* ini terdapat berbagai

warna yang dapat menarik perhatian peserta didik dan cara penggunaannya dan cara membuatnya pun sangat mudah. Media *Flipbook* ini dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Komik digital dengan media *Flipbook* ini merupakan media pembelajara berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini dapat memberikan akses tanpa batas kepada penggunanya. Saat ini di era teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan (Ardana dan Yudiana, 2021). proses dan produk teknologi yang telah dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam sebuah proses pembelajaran dan dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media komik digital berbasis *Flipbook* ini merupakan media inovatif dan kreatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang dimana media cerita dalam komik ini berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajari serta pada komik digital ini dibentuk dengan buku digital yang berisikan berbagai kombinasi warna, animasi, gambar, audio serta video didalamnya. Media ini dapat diakses melalui media elektronik seperti gawai ataupun laptop yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Penggunaan media ini bermaksud untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, mempermudah pemahaman peserta didik kepada materi yang diajarkan serta memberikan pengalaman peserta didik dalam membaca materi pembelajaran diimplementasikan dalam bentuk komik digital berbasis *Flipbook*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD, pembelajaran pada kelas IV. Permasalahan yang sedang dihadapi oleh guru yaitu, sebagai berikut: (1) proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih

menggunakan metode konvensional, (2) dalam proses pembelajaran, minat belajar peserta didik kelas IV kurang aktif dan kurang fokus, (3) kurangnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap sebuah permasalahan pada materi yang mereka baca, (4) media yang digunakan hanya buku pembelajaran, dan (5) hasil belajar peserta didik kelas IV masih kurang maksimal dengan yang diharapkan.

Pada abad ke-21, peserta didik diharapkan memiliki ketertarikan terhadap kegiatan membaca, antusias terhadap teks bacaan, serta menunjukkan keaktifan dalam mengeksplorasi informasi secara mandiri. Capaian tersebut merupakan kondisi ideal yang seharusnya dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, khususnya dalam memahami dan menanggapi teks bacaan. Namun, hasil observasi dan dokumentasi di lapangan menunjukkan bahwa kondisi aktual masih jauh dari harapan tersebut. Hanya sekitar 35–40% peserta didik yang menunjukkan ketertarikan membaca teks secara sukarela. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama dalam aspek memahami isi teks bacaan dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks. Kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif turut menjadi faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan cenderung belum mampu melibatkan peserta didik secara visual dan emosional dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu merangsang perhatian, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta mendukung pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* dikarenakan belum terdapat media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan mengintegrasikan perkembangan teknologi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Dengan adanya media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook*, dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, meningkatkan minat belajar pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV SD khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan masih terbatas pada buku pembelajaran dan metode yang diterapkan cenderung bersifat konvensional.
- b. Saat proses pembelajaran, kurangnya rasa ingin tahu pada peserta didik terhadap sebuah permasalahan yang ada pada materi yang mereka baca.
- c. Kurangnya keterlibatan peserta didik kelas IV dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan sering tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran.

- d. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan bahan ajar belum sepenuhnya optimal.
- e. Hasil belajar peserta didik di kelas IV masih kurang maksimal dengan yang diharapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan dilakukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan pada cakupan masalah-masalah utama guna memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan tersebut difokuskan pada penggunaan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat efektif di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?
- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?

- c. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?
- d. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yaitu sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui desain rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari uji ahli materi, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil kelas IV SD.
- c. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- d. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan semangat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, baik secara daring maupun luring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* memiliki beberapa spesifikasi, sebagai berikut.

a. Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* yang dirancang khusus untuk materi Bahasa Indonesia kelas IV SD. Media ini berupa komik yang dikemas secara digital dengan alur cerita yang sesuai konteks materi pelajaran dan dilengkapi dengan gambar ilustratif, teks narasi, dan dialog antar tokoh. Media ini bertujuan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik digital ini dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik melalui perangkat seperti laptop ataupun handphone dan dapat dibuka kapan saja dan di mana saja. *Flipbook* tersebut didesain menyerupai buku cetak, dengan fitur interaktif seperti efek membalik halaman, tombol navigasi (*next*, *previous*, *home*), dan tampilan visual yang menarik sehingga ramah digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

b. Program yang digunakan

media ini dibuat menggunakan dua program utama, yaitu Canva dan Liveworksheet. Aplikasi Canva digunakan untuk merancang tampilan visual halaman komik, mencakup layout, ilustrasi tokoh, alur cerita, dan elemen grafis lainnya. Canva dipilih karena mudah digunakan dan mampu menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Liveworksheet digunakan untuk mengubah hasil desain menjadi media digital interaktif dalam bentuk *Flipbook*, serta memungkinkan penyisipan audio narasi, animasi ringan, maupun latihan soal yang bisa dikerjakan secara daring oleh peserta didik. Format akhir dari produk ini berupa *Flipbook interaktif* yang dapat diakses melalui tautan (URL) atau file PDF digital dan dapat dibagikan melalui berbagai platform pembelajaran seperti Google Classroom, WhatsApp, atau LMS sekolah. Media ini juga dapat dicetak jika dibutuhkan untuk pembelajaran luring.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yakni sebagai berikut.

a. Asumsi

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* ini dapat menarik minat membaca peserta didik, menambah wawasan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* ini berisikan komik yang didalamnya terdapat materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat menarik minat membaca peserta didik karena dikemas dalam bentuk buku digital, yang dapat diakses melalui media laptop dan HP.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini terdapat keterbatasan dari produk yang dihasilkan diantaranya.

1. Tahap pengembangannya media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.
2. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan juga peserta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Materi yang akan ada didalam media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* hanya pada muatan Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.

- b. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk melakukan pengajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar.
- c. Komik digital adalah bentuk komik yang diciptakan dan disajikan dalam format digital. Ini mencakup berbagai genre dan gaya, dan dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau komputer.
- d. *Flipbook* adalah sebuah buku kecil yang berisi serangkaian gambar yang, ketika dibolak-balik dengan cepat, menciptakan ilusi gerakan. Setiap halaman menunjukkan gambar yang sedikit berbeda, sehingga saat halaman-halaman tersebut dilihat secara berurutan, gambar tersebut tampak bergerak.
- e. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari pengalaman belajar.
- f. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan merupakan salah satu bahasa Austronesia. Bahasa ini digunakan sebagai lingua franca di seluruh wilayah Indonesia, yang terdiri dari berbagai suku dan bahasa daerah.