

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adanya surat Edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran virus Covid-19 dalam dunia pendidikan. Dalam surat edaran tersebut Kemdikbud mengintruksikan untuk melakukan pembelajaran dalam jaring (daring) dan menyarankan peserta didik belajar dari rumah masing-masing.

Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menghadapi tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang bervariasi. Keberhasilan model maupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sejalan dengan pendapat pemaparan, pembelajaran daring adalah salah satu upaya mengatasi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *learning manajemen system (LSM)*. Seperti menggunakan Zoom, Gogle Meet, Gogle Drive, dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya Webinar, kelas online, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan computer Hasibuan, dkk (dalam Malyana 2020:71).

Dalam proses belajar mengajar diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menunjukkan kemampuan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam kenyataannya peserta didik sudah cukup

aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya saja guru belum sepenuhnya menjadikan semua peserta didik aktif, hal ini dikarenakan waktu pembelajaran yang sudah ditentukan. Penyebab dari kurangnya penanganan peserta didik yang aktif belum optimalnya, sehingga peserta didik mencari cara tersendiri untuk menunjukkan keaktifannya. Hal ini menjadikan proses pembelajaran menjadi terganggu, adanya peran guru dalam memperingatkan peserta didik yang aktif sendiri diluar pembelajaran dapat membantu suasana pembelajaran menjadi kondusif lagi, namun hal ini belum cukup banyak membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah diatas adalah model *Problem Based Learning*.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran dengan fokus pembelajaran pada peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuannya sendiri, dapat mengembangkan keterampilan lebih tinggi, dan meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik (Dwiastuti, 2019). Melalui *Problem Based Learning* peserta didik dapat belajar bagaimana peserta didik dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi dan menggunakan suatu proses interaktif dalam mengevaluasi hal yang peserta didik ketahui, mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, mengumpulkan informasi yang telah mereka dapatkan.

Media grafis diartikan sebagai media yang menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Pendidikan dapat menggunakan komik dalam merangsang

minat baca, menambah kosakata dan memperluas pengetahuan peserta didik. (Sudjana, dkk. 2017).

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam situasi Pandemi Covid-19 di sekolah dasar biasanya mengandalkan membaca buku peserta didik. Terkadang guru memberikan video pembelajaran yang diunduh pada youtube dan isinya berupa penjelasan yang monoton. Kebanyakan peserta didik merasa jenuh ketika menonton video pembelajaran yang biasa terdapat penjelasan monoton. Munculnya rasa jenuh ini, karena terjadi pembelajaran satu arah. Dalam pembelajaran daring kurang efisien, sehingga materi yang disampaikan terbatas.

Dengan digunakan pengembangan media pembelajaran *E-Comic*, dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dirinya, dan mampu berpikir kritis dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada muatan IPA, materi siklus air. Kelebihan dalam media pembelajaran *E-Comic* yaitu dapat memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah anak memahami hal-hal yang bersifat abstrak, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi. Seiring dengan perkembangan teknologi komik pun sekarang sudah ada berbentuk digital. Media pembelajaran *E-Comic* merupakan media komik yang disajikan dalam bentuk elektronik atau digital. Sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut mengenai belum adanya media pembelajaran yang efektif untuk muatan IPA. Dalam masa pandemi ini mencoba

melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi siklus air pada muatan IPA. Maka judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang dapat membangkitkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan berpikir kritis.
- 1.1.2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran elektronik yang dapat digunakan guru dalam muatan IPA.
- 1.1.3. Dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran elektronik yang dapat digunakan guru dalam muatan IPA dan dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* materi Siklus Air pada muatan IPA,

khususnya pada peserta didik kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* materi Siklus Air pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* materi Siklus Air pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* materi Siklus Air pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* materi Siklus Air pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai landasan terhadap pengembangan dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Dengan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* dalam pelajaran IPA peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai materi dapat dipahami secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan gambaran mengajar untuk lebih efisien dengan menggunakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* sehingga guru mampu mengelola pembelajaran pada muatan IPA.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kebijakan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran dikelas.

d. Bagi Peneliti lain

Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* mengkaji lebih dalam melalui uji efektifitas dan dapat dijadikan referensi untuk mengkaji penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini adalah sebuah media pembelajaran elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat dilakukan dimana saja.
- 1.7.2 Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangan *E-Comic* seperti teks, dan gambar tetes air.
- 1.7.3 Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Illustrator CC 2017* sebagai program utama dengan berbantuan seperti *Photoshop CS 6*, dan *Miscrosoft Office 2010*.
- 1.7.4 Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* disajikan dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF) dan bisa dibuka melalui komputer, *laptop* dan *smartphone*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD), ingin mendapatkan pembelajaran bermakna, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut guru harus bisa memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar,

atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat mengacu daya berpikir kritis peserta didik. Guru dalam pembelajaran daring, menggunakan media pembelajaran yang mengandalkan buku peserta didik sebagai sumber belajar. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini berbeda dengan komik yang sudah ada, karena menggunakan berbasis *Problem Based Learning*. Selain itu media pembelajaran *E-Comic* lebih mengarahkan peserta didik untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dalam situasi pandemi Covid-19, karena dikemas dengan memadukan warna dan gambar-gambar ilustrasi yang menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1.9.1 Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini mampu untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik agar memperoleh pengetahuan baru, menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik mengikuti pembelajaran daring dengan baik dan bermakna.
- 1.9.2 Sebagian besar peserta didik kelas V Sekolah Dasar sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitarnya.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1.9.3 Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukkan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi Siklus Air pada muatan IPA.
- 1.9.4 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran elektronik dan hasil akhirnya berupa format file *Portable Document Format (PDF)*.
- 1.9.5 Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini tidak dilaksanakan sampai uji efektifitas dibatasi hanya sampai pada uji perorangan saja, karena situasi pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan dilaksanakan uji kelompok kecil, uji lapangan serta uji efektifitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.9.1 Pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang sudah ada ataupun produk yang baru.
- 1.9.2 Media pembelajaran *E-Comic* merupakan seperangkat media pembelajaran digital dan non cetak yang berisi penjelasan mengenai materi siklus air pada muatan IPA kelas V SD, yang disusun secara sistematis dan

digunakan untuk kegiatan belajar mandiri, sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

1.9.3 *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang penyampainnya dengan permasalahan dunia nyata sebagai konteks untuk peserta didik agar dapat belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

1.9.4 Siklus Air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu. Proses siklus air ini terjadi dari air yang terdapat di permukaan bumi mengalami penguapan (evaporasi), mengalami kondensasi, dan peristiwa jatuhnya butiran –butiran air yaitu presipitasi.

