

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan manusia dalam mengembangkan diri untuk melangsungkan kehidupan (Alpian, 2019). Sebab kehidupan terus mengalami perkembangan, berarti pendidikan membantu perkembangan batin manusia tanpa ada batasan usia. Pendidikan adalah kebutuhan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, dimana pendidikan berperan penting dalam menentukan kualitas dari sumber daya manusia yang ada (Maranting, 2020). Karena dengan kemajuan penyelenggaraan pendidikan yang baik dapat menghadirkan sumber daya manusia berkualitas. Agar suatu penyelenggaraan pendidikan dapat berjalan dengan baik maka dibutuhkan guru yang berkualitas (Dewi, 2017).

Guru yang berkualitas berkaitan dengan kemampuan dasar guru yang harus dimiliki di dalam kegiatan belajar mengajar (Dewi, dkk.,2018). Kemampuan dasar tersebut dikenal dengan kompetensi guru yang harus dikuasai oleh para guru. Kompetensi yang dimaksud yaitu menguasai bahan ajar, mengelola kelas, mengelola program belajar mengajar dan menggunakan media atau sumber belajar (Indriyani dan Muhamad, 2020).

Sebagai guru yang berkualitas dalam proses pembelajaran guru memfasilitasi semua fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa di dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Setyosari, 2014). Dalam penyelenggaraan pembelajaran guru menciptakan kelas interaktif dengan berbagai teknik interaksi, menciptakan kelas yang

kondusif dan mempertahankan suasana kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Jatirahayu, 2013) dan guru mampu mengembangkan sumber belajar dengan cara membuat secara individu atau kelompok untuk membuat sumber atau media belajar dan memanfaatkan lingkungan sebagai media belajar (Siregar, 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran (Karo dan Rohani, 2018). Media memiliki fungsi sebagai alat untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret yang turut mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2017).

Pada kenyataannya, banyak guru yang belum menggunakan media audio visual saat pembelajaran yang disebabkan karena guru masih kurang terampil dalam menggunakan media tersebut. Akhirnya dalam proses pembelajaran di kelas guru lebih dominan menjelaskan materi tanpa adanya media pembelajaran (Hasan, 2016). Permasalahan lain seperti guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajarannya dan kompetensi teknologi guru masih kurang untuk mengembangkan media berbasis komputer secara mandiri (Batubara dan Dessy, 2019), penggunaan media pada pembelajaran IPS masih kurang maksimal. Begitupun ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah belum banyak dikembangkan hanya menggunakan media visual yang kurang interaktif seperti gambar dan globe (Setiawati, dkk., 2019)

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 6 sampai dengan 11 November 2020 bahwa, kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah untuk setiap materi pembelajaran. Selain itu, guru belum pernah melaksanakan pengembangan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang menarik. Guru juga belum pernah menggunakan media komik digital. Selain itu pada buku siswa kelas IV muatan IPS khususnya materi pada topik sumber daya alam yang masih terbatas. Keterbatasan pada materi pada muatan IPS dalam buku siswa mengakibatkan kurangnya pemahaman sosial dari siswa yang terus menurun. Apabila hal tersebut terus dibiarkan terjadi maka kualitas pendidikan menjadi menurun. Tanpa penggunaan media dalam pembelajaran guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi, dimana hal tersebut mengakibatkan siswa harus berpikir secara abstrak sehingga siswa menjadi minim pengetahuan konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilaksanakan dari tanggal 6 sampai dengan 11 November 2020 yang diberikan kepada guru kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng bahwa 75% guru menyatakan cakupan materi di buku ajar IPS yang tersedia terbatas, 75% guru merasa kalau tampilan buku materi ajar kurang menarik, 75% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, 87,5% guru menyatakan belum tersedianya media pembelajaran berupa komik digital di sekolah, 37,5% guru menyatakan materi IPS sangat perlu dan 62,5% lagi guru

menyatakan materi IPS perlu dikembangkan atau dikemas kedalam media komik digital.

Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya transformasi proses pembelajaran kearah yang lebih baik lagi agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila dalam proses belajar siswa aktif, semangat dan mampu memahami yang dijelaskan dengan baik. Hal tersebut dapat di atasi dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar, meningkatkan minat dan mampu mendorong peningkatan pemahaman maupun pengetahuan siswa adalah dengan mengembangkan media bacaan menjadi lebih menarik lagi baik dari segi bahasa penyampaian maupun tampilannya. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media komik digital.

Komik digital adalah komik sederhana yang berisi gambar dan suara kemudian dikemas ke dalam media elektronik tertentu (Yuliana, dkk., 2017). Komik yang telah dikemas ke dalam bentuk digital merupakan salah satu perantara dalam penyampaian informasi pembelajaran untuk memudahkan pemahaman materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan sebagai sumber belajar dan mampu memotivasi minat siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Hidayah, 2017).

Adapun kelebihan pengembangan komik digital ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya belajar dari teks bergambar tetapi juga belajar melalui sumber suara dan pergerakan gambar pada video yang sudah dikemas sedemikian rupa dalam komik digital. Dimana media

gambar mampu menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dicerna karena siswa menjadi tidak berpikir abstrak. Oleh karena itu penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih konkret (Hilmi, 2016). Kemudian belajar melalui sumber video lebih memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti objek yang lebih besar digantikan dengan realitas maupun gambar (Purwono, dkk., 2014). Mampu menggambarkan kejadian-kejadian dalam waktu yang singkat, informasi yang disampaikan cepat dan mudah, mengembangkan pikiran dan partisipasi siswa, mampu mengembangkan imajinasi siswa.

Media komik digital sangat cocok dikembangkan pada muatan IPS yang memerlukan inovasi pembelajaran yang konkret melalui media audio visual dan salah satu topik pada muatan IPS khususnya sumber daya alam masih sangat terbatas. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Luh Ayu Rusmini, S.Pd. wali kelas IV SDN 1 Penarukan dan Ida Ayu Emy Mahayani, S.Pd., SD. wali kelas IV SDN 4 Penarukan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasa, dkk. (2017) yang menyimpulkan pengembangan media komik digital “Peristiwa Sekitar Proklamasi” untuk mata pelajaran IPS kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran. Agar media dikatakan layak maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Topik Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu dari hasil pemaparan latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah seperti berikut.

- 1) Banyak guru belum menggunakan media audio visual.
- 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.
- 3) Guru kesulitan memilih media pembelajaran yang sesuai dan kompetensi teknologi guru masih kurang untuk mengembangkan media berbasis komputer secara mandiri.
- 4) Penggunaan media pada pembelajaran IPS masih kurang maksimal.
- 5) Ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah belum banyak dikembangkan.
- 6) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hal tersebut berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan dengan hasil presentase sebanyak 75%.
- 7) Tampilan materi pada buku kurang menarik dengan hasil presentase guru sebanyak 75% dari penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan.
- 8) Cakupan materi pembelajaran pada buku terbatas dengan mendapatkan hasil presentase guru sebanyak 75% dari penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan.
- 9) Belum tersedianya media media pembelajaran berupa komik digital di sekolah dengan presentase guru sebanyak 87,5% dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diisikan guna tidak memperluas penelitian ini. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat dipecahkan dalam penelitian ini yaitu belum tersedianya media pembelajaran berupa media komik digital di sekolah, sehingga penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas isi pengembangan komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana respon guru terhadap media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD yang teruji validitas isinya.
2. Untuk mengetahui respon guru terhadap media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat secara praktis terkait dengan pengembangan komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan agar bisa digunakan sebagai dasar teori penelitian yang sejenis dan media untuk digunakan dalam pembelajaran agar lebih inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau pertimbangan guru di dalam pemilihan media inovatif yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah dapat berkontribusi positif terhadap dunia pendidikan pada umumnya dan dapat

digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian yang terkait. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan suatu fakta baru yang ada di lapangan yang dapat dijadikan pedoman dalam perencanaan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian pengembangan ini yang dihasilkan berupa media komik digital pada topik sumber daya alam kelas IV SD. Spesifikasi dari produk ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Yang dikembangkan adalah produk berupa media komik digital pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.
- 2) Media komik digital disajikan ke dalam bentuk video yang berisi tokoh karakter untuk menyampaikan topik pembelajaran.
- 3) *Background* yang terdapat dalam media komik digital dapat bergerak seperti nyata disertai dengan animasi yang menarik.
- 4) Media komik digital secara khusus ditujukan untuk siswa kelas IV SD dan seluruh masyarakat pada umumnya.
- 5) Proses pembuatan media komik digital diawali dengan pembuatan *story line*, merancang desain gambar atau tokoh karakter, kemudian pembuatan background dengan aplikasi *after effect* dan *adobe photoshop CS6*, dilanjutkan dengan *dubbing* melalui *voice recorder*

dan diedit ke dalam bentuk video dengan rasio 16:9 menggunakan aplikasi *filmora*. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran sumber daya alam secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh siswa dimanapun.



Gambar 1.1 Contoh Media Komik Digital

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa dalam memahami sumber daya alam ini berpedoman dari kegiatan wawancara dan penyebaran kuesioner yang dilaksanakan dari tanggal 6 November 2020 sampai dengan 11 November 2020 pada guru wali kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 dengan hasil presentase sebanyak 62,5% guru menyatakan bahwa IPS perlu dikembangkan atau dikemas kedalam media Komik Digital dan 37,5% guru menyatakan IPS perlu dikembangkan atau dikemas kedalam media Komik Digital. Pentingnya mengembangkan media komik digital ini adalah perlunya pengembangan dalam materi muatan IPS pada topik sumber daya alam yang ada dalam buku siswa, mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan adanya media komik

digital, kemudian memudahkan pemahaman materi yang abstrak, meningkatkan minat siswa untuk belajar, serta memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran komik digital pada topik sumber daya alam kelas IV SD, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penggunaan komik digital mampu memberikan kontribusi daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.
- 2) Siswa sudah mampu menyimak dan memahami isi yang ada di dalam video yang ditayangkan.
- 3) Penggunaan media komik digital di dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman baru dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 4) Media komik digital dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.

Keterbatasan pengembangan media komik digital pada topik sumber daya alam di kelas IV SD, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media komik digital terbatas pada muatan IPS topik sumber daya alam siswa kelas IV SD.
- 2) Media komik digital dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, sehingga media yang dikembangkan terbatas pada kondisi di lapangan.

- 3) Keterbatasan waktu, tenaga, sumber, dan biaya menyebabkan tahap implementasi dan evaluasi pada model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media komik digital tidak dapat terlaksana.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Adapun beberapa istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kesulitan yang ada di lapangan.
- 2) Media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.
- 3) Komik digital merupakan media bergambar berisi tokoh karakter yang disajikan ke dalam bentuk digital yang bisa digunakan atau diputar menggunakan alat elektronik.
- 4) Model ADDIE adalah singakatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang merupakan salah satu model penelitian pengembangan.