

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan manusia dalam mengembangkan diri untuk melangsungkan kehidupan (Alpian, 2019). Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi ini. Kualitas sumber daya manusia tersebut ditentukan oleh peran guru yang baik pula karena guru sebagai pemeran utama dalam menerapkan program pendidikan di sekolah dan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Juhji, 2016). Sumber daya manusia yang baik dapat dilihat dari penanaman karakter suatu bangsa. Penanaman nilai-nilai karakter bangsa di sekolah dasar saat ini menjadi isu utama dalam dunia pendidikan. Salah satu landasan utama yang menjadikan bukti pendidikan karakter itu penting ialah pada isi dari UU No. 20 Tahun 2003 pada Bab I pasal 1 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, serta informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup bertujuan mengoptimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar kemudian hari dapat memainkan peran secara tepat (Triwiyanto, 2014). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan siswa dituntut untuk aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini menjadi bahan ilustrasi ketika siswa mempelajari sesuatu bukan hanya berpikir saja yang dipikirkan, namun unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan termotivasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran diartikan sebagai proses antara guru dengan siswa yang di desain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar sehingga ketika siswa merasa nyaman tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai (Komalasari, 2013). Seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu mengkreasikan dan memanfaatkan media pembelajaran (Siregar, 2014). Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan sebagai sumber belajar dan mampu memotivasi minat siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Hidayah, 2017). Media berfungsi sebagai sarana yang dapat memberikan gambaran kepada siswa dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipahami (Hasan, 2016).

Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar, karena penyampaian materi pembelajaran akan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Hilmi, 2016). Pada kenyataannya, penggunaan media dalam pembelajaran masih belum optimal dikarenakan Indonesia saat ini sedang mengalami masa kritis akibat dari adanya virus *covid-19* yang berdampak besar bagi masyarakat Indonesia salah satunya di bidang pendidikan. Surat edaran No.4 tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pola pembelajaran jarak jauh berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka. Perbedaan yang paling terlihat yaitu siswa tidak bisa berinteraksi langsung dengan guru sehingga pembelajaran daring menyebabkan siswa susah memahami materi (Teguh, 2015). Hal ini juga didukung oleh wawancara dengan guru kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, bahwa dalam pembelajaran, materi yang diberikan oleh guru masih terbatas, salah satunya yaitu materi muatan IPA pada topik sumber energi alternatif, siswa merasa buku siswa dijadikan sebagai satu-satunya buku sumber yang lengkap karena materi atau informasi yang disajikan guru hanya bersumber dari buku siswa, sehingga siswa kurang mendalami materi pembelajaran yang diberikan serta mudah merasa bosan dengan tampilan buku ajar yang hanya berpacu dengan buku siswa saja.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan nilai karakter ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu dikembangkan suatu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk digital khususnya pada mata pelajaran IPA. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk

mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA siswa diharapkan lebih mengenal dengan alam sekitar sehingga siswa dapat melestarikan lingkungan yang ada di sekitarnya. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi. Salah satu solusi media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ini adalah media komik digital, hal ini didukung dari hasil penyebaran kuesioner (*terlampir pada lampiran 2*) yang dilakukan dari tanggal 10 sampai dengan 11 November 2020 yang diberikan kepada guru kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng, dari hasil penyebaran kuesioner 85,7% guru menyatakan cakupan materi di buku ajar IPA yang tersedia terbatas, 85,7% guru merasa kalau tampilan buku materi ajar kurang menarik, 100% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, dan 86% guru menyatakan materi IPA perlu dikembangkan atau dikemas ke dalam media komik digital.

Komik digital adalah gambar atau lambang yang disajikan dalam urutan yang disengaja, yang dibuat sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital (Imansyah Lubis dalam Rohmanurmeta, dkk., 2019). Media komik digital dirancang dengan sekreatif mungkin, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Tampilan komik digital menjadi salah satu keunggulan karena unik dan berbeda dari media pembelajaran digital lainnya. Komik digital dibuat dengan memperhatikan karakter lucu yang sekiranya sesuai dengan karakteristik siswa. Media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas karena mengandung unsur gambar, warna, dan gerak yang dapat meningkatkan daya imajinasi siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dilihat dari karakteristik siswa kelas IV SD yang memasuki tahap perkembangan kognitif operasional konkret 7-11 tahun, tahap ini siswa lebih mudah memahami sebuah konsep melalui pengalaman yang konkret (Desstya, dkk., 2018). Pengalaman konkret dapat diperoleh melalui penggunaan media komik digital dalam pembelajaran, karena dengan diberikannya gambar yang menarik perhatian siswa, serta percakapan dari gambar-gambar yang dapat memperjelas pesan yang bersifat verbalitas, siswa lebih fokus memahami pesan yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan bantuan media komik digital pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu perlu adanya pengembangan materi melalui media komik digital. Untuk menguji kelayakan dari media komik digital pada pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Sumber Energi Alternatif Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan terbatas, sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Hal tersebut berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan dengan hasil persentase sebesar 100%.
- 2) Cakupan materi pelajaran muatan IPA yang terdapat pada buku siswa terbatas. Hal tersebut berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan dengan persentase sebesar 85, 7%.

- 3) Penyajian materi yang terlalu monoton menyebabkan materi pelajaran muatan IPA dirasa membosankan oleh siswa.
- 4) Tampilan materi pada buku ajar kurang menarik, dengan hasil persentase guru sebesar 85, 7% dari penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah ditemukan empat permasalahan, namun masalah yang dapat dipecahkan dalam penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran yang digunakan terbatas (2) Penyajian materi yang terlalu monoton menyebabkan materi pelajaran muatan IPA dirasa membosankan oleh siswa (3) Tampilan materi pada buku ajar kurang menarik. Agar pengembangan terfokus dan tidak meluas maka dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam pengembangan ini yaitu terbatas untuk mengembangkan media komik digital dan pengembangan yang dilaksanakan difokuskan pada topik sumber energi alternatif siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat adalah bagaimana validitas pengembangan media komik digital pada topik sumber energi alternatif siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah untuk

mengembangkan media komik digital pada topik sumber energi alternatif siswa kelas IV SD yang teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat dari pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

- 1) Hasil dari penelitian pengembangan komik digital pada topik sumber energi alternatif siswa kelas IV SD yang dilakukan diharapkan mampu memberikan wawasan berupa pengetahuan serta dapat dijadikan refrensi positif bagi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari siswa melalui suatu bahan ajar yang sesuai dan tepat untuk mata pelajaran IPA di SD.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan sistem pembelajaran di kelas dengan bantuan media, khususnya media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan sebuah media pembelajaran yang membalikkan keadaan kelas tradisional. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, dan guru dapat membimbing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, di dalam kelas pembelajaran benar-benar lebih bersifat *student center* karena di dalam kelas siswa dan guru lebih banyak memiliki waktu untuk

menyelesaikan studi kasus, melakukan pembelajaran berbasis masalah, praktik dan berdiskusi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan minat baca siswa sejak dini, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa, serta mempertajam ingatan siswa mengenai materi yang disampaikan dalam media komik digital.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau pertimbangan guru di dalam pemilihan model dan media yang digunakan dalam belajar mengajar di kelas, karena dengan penggunaan media komik digital guru dapat membangkitkan minat baca siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya materi pada topik sumber energi alternatif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian bagi kepala sekolah yaitu media ini dapat berkontribusi positif terhadap dunia pendidikan pada umumnya dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dalam melakukan 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 pembelajaran maupun dalam perencanaan penelitian selanjutnya.

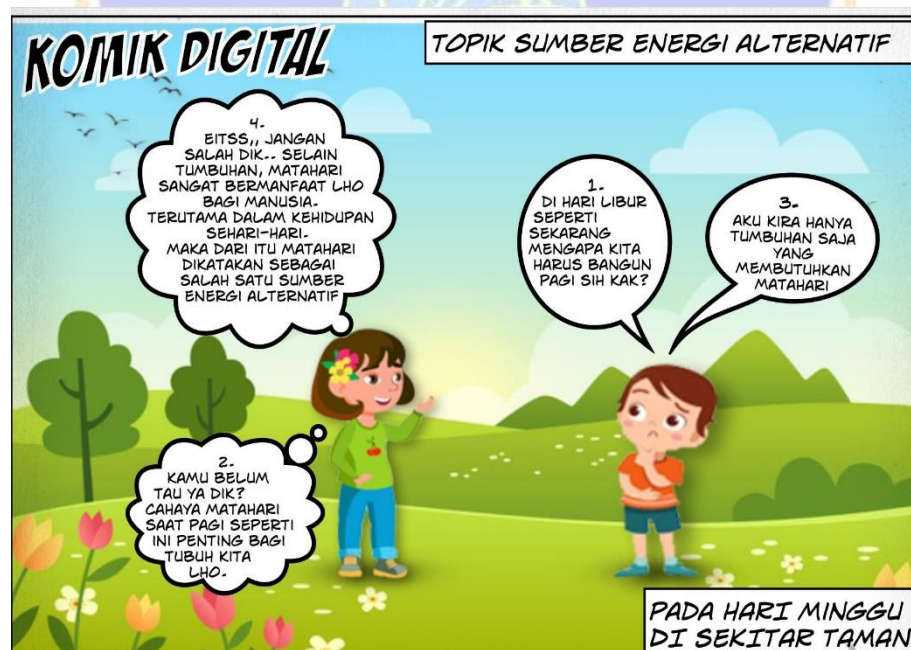
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk digital yang disebut media komik digital untuk siswa kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media komik digital. Media ini berupa cerita bergambar yang dikemas ke dalam video, memberikan audio visualisasi animasi dan suara yang dapat ditonton melalui media elektronik.
- 2) Materi yang disajikan dalam media komik digital ini adalah materi muatan IPA Tema 9 semester 2 tentang sumber energi alternatif kelas IV SD.
- 3) Media komik dirancang dan dibuat semenarik mungkin agar mampu meningkatkan minat siswa.
- 4) Proses pembuatan media komik digital diawali dengan pembuatan *story line*, merancang desain tokoh karakter, *background*, menggunakan aplikasi *photoshop* dan *comic life 3*, kemudian dijadikan video dengan rasio 16:9 menggunakan aplikasi *adobe premier CS 6* dan dilanjutkan dengan *dubbing* melalui *voice recorder* dan aplikasi *adobe audition*.
- 5) Media komik digital dibagi menjadi 3 bagian antara lain, pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka terdapat sampul komik digital, yang

berisi identitas pembuat, dan topik materi pembelajaran, kemudian kalimat pembuka, pengenalan tokoh komik, penyampaian tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik digital, dan deskripsi cerita dalam komik digital yang dipaparkan oleh prolog, kemudian pada bagian isi terdapat pemaparan topik materi mengenai sumber energi alternatif yang sudah didesain ke dalam percakapan komik, dan pada bagian penutup terdapat kesimpulan dari materi pembelajaran yang sudah dipaparkan, serta kata penutup untuk mengakhiri tampilan komik digital.

- 6) Media komik digital secara khusus ditunjukkan untuk siswa kelas IV SD dan seluruh masyarakat pada umumnya.
- 7) Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh siswa dimanapun.



Gambar 1.1
Contoh Percakapan Materi Dalam Media Komik Digital

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa dalam memahami materi sumber energi alternatif berpedoman dari kegiatan wawancara dan penyebaran kuesioner yang dilaksanakan dari tanggal 10 sampai dengan 11 November 2020 pada guru wali kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner melalui *google form* diperoleh persentase yang menyatakan media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas sebesar 100% serta 85,7% yang menyatakan topik pada muatan IPA perlu dikembangkan, sehingga penting dilakukan pengembangan media komik digital pada topik sumber energi alternatif karena materi yang ada pada buku siswa terbatas dan pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pada pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran digital pada topik sumber energi alternatif ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.
- 2) Siswa dapat menyimak materi yang disampaikan pada media komik digital dengan baik dan mampu memahami tujuan pembelajaran yang diberikan.
- 3) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa serta dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

- 4) Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena penyampaian materi didukung oleh gambar-gambar yang menarik perhatian siswa, dan terpancing untuk menyimak dan mengetahui isi yang disampaikan dari setiap *slide* percakapan materi pembelajaran oleh tokoh dalam media komik digital.
- 5) Media komik digital dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada topik sumber energi alternatif siswa kelas IV SD.

Adapun keterbatasan pengembangan dari media komik digital yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang disajikan dalam media komik digital ini terbatas pada muatan IPA dengan topik sumber energi alternatif kelas IV SD.
- 2) Media komik digital ini hanya dapat diakses secara digital melalui bantuan elektronik dengan format video (*mp4*).
- 3) Pengembangan media menggunakan model ADDIE. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tiga tahap saja yaitu *tahap Analysis, Design, dan Development*. Untuk tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah kata kunci pada penelitian media komik digital ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata kunci yang disampaikan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media,

alat atau strategi pembelajaran, untuk mempermudah, memaksimalkan dan membuat produk tersebut dapat berjalan secara efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi.

- 2) Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.
- 3) Komik digital adalah gambar atau lambang yang disajikan dalam urutan yang disengaja, yang dibuat sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital. Media komik digital dirancang dengan sekreatif mungkin, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa.
- 4) Topik merupakan inti utama dari seluruh isi tulisan yang hendak disampaikan.
- 5) Topik materi sumber energi alternatif merupakan salah satu materi yang ada pada muatan IPA khususnya pada buku tema 9 semester 2 yang isinya menjelaskan mengenai sumber energi alternatif yang dapat dimanfaatkan.
- 6) Model ADDIE merupakan singkatan dari kelima tahap proses pengembangan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).