

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan hal penting dalam kehidupan. Sejak kecil, banyak hal baru diketahui dari proses belajar. Mulai dari mengucapkan kata, berdiri, berjalan, berkomunikasi hingga melakukan suatu tindakan diketahui melalui proses belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tetap sebagai akibat interaksi dengan lingkungan ataupun pengalaman dan latihan (Salmiwati, 2019). Belajar adalah aktivitas psikis dan mental melalui interaksi dengan lingkungan berdasarkan usaha sadar untuk memperoleh perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, nilai-nilai dan sikap (Husamah, 2016). Jadi kegiatan belajar berkaitan dengan pengalaman dalam suatu lingkungan untuk memperoleh perubahan pengetahuan dan tingkah laku. Belajar dapat dilakukan di berbagai tempat. Belajar dapat dilakukan di lingkungan sekolah dalam pendidikan formal, pendidikan non formal di masyarakat dan pendidikan informal di keluarga (UU Sindiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 (10)).

Belajar di sekolah terdapat pemerolehan pengetahuan melalui pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk menyesuaikan lingkungan siswa supaya timbul dorongan untuk belajar (Pane, 2017). Pelaksanaan pembelajaran tidak bisa disamakan antara siswa SD dengan siswa yang menempuh pendidikan lebih tinggi sebab pembelajaran yang dilaksanakan tiap jenjang memiliki fase yang berbeda sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Seperti

teori Piaget (dalam Ibda, 2015) disampaikan bahwa perkembangan pembelajaran anak dibedakan menjadi 4 yaitu; 1) tahap sensori-motor dari baru lahir sampai dengan 1,5 tahun, 2) tahap pra-operasional dari usia 1,5 sampai dengan usia 6 tahun, 3) tahap operasional konkret pada rentang usia 6 sampai dengan 12 tahun, dan 4) tahap operasional formal usia 12 tahun ke atas (Nurgiyantoro, 2005). Sejalan dengan hal tersebut, siswa SD berada pada fase operasional konkret. Pada fase operasional konkret ini kegiatan belajar siswa SD pada umumnya interaksi dengan objek nyata, bukan melalui hal yang abstrak (Juwantara, 2014).

Untuk memudahkan siswa dalam belajar perlu perangkat pendukung yang mampu membuat hal-hal yang abstrak bagi siswa menjadi lebih mudah diterima yaitu dengan bantuan media pembelajaran. Taufiq (2014) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Penggunaan media sebagai perantara penyampaian materi dari sumber belajar ke siswa bertujuan untuk mengubah hal abstrak pada materi menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami siswa. Hal tersebutlah yang mendorong pentingnya pengembangan media di SD karena tidak semua yang dipelajari siswa secara langsung bersifat nyata, terdapat hal-hal abstrak dalam pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran media memiliki peran dalam memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Karo-karo, 2018).

Tidak semua media dapat dikatakan bagus dan membantu proses belajar siswa. Sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa media semakin efektif apabila semakin dekat dengan kehidupan nyata siswa (Arsyad, 2017). Hal ini juga sesuai dengan teori belajar bermakna dari teori Ausubel (dalam Rahmah, 2018)

yang menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna adalah proses menemukan informasi baru berdasarkan konsep relevan yang telah diketahui oleh siswa. Sehingga untuk menyusun media yang baik, media yang disusun harus mampu menjadi jembatan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan pengetahuan baru yang diperoleh.

Pembelajaran IPA identik dengan penggunaan media yang beragam karena berkaitan dengan alam yang luas. Tidak semua kejadian di alam bisa disampaikan dalam satu waktu tanpa media, misalnya materi siklus hidup makhluk hidup, tidak semua tahap siklus makhluk hidup dapat ditampilkan dalam satu waktu tanpa media. Hal ini sesuai dengan tujuan media dalam Falahudin (2014), media dapat menghadirkan kejadian dalam ruang waktu yang berbeda, mengatasi keterbatasan alat indra dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kenyataannya, penggunaan media pembelajaran IPA di SD belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng pada tanggal 10-12 November 2020, keberagaman media pembelajaran IPA di SD Gugus IX kecamatan Buleleng, kurang beragam dengan 56% guru menggunakan *power point*, gambar dan video, 33% menggunakan KIT IPA dan 11% tidak menggunakan media. Hal ini menyebabkan guru yang lebih banyak menggunakan buku siswa sebagai perantara tunggal untuk pembelajaran. Buku siswa sebagai satu-satunya buku ajar terbatas dalam hal isi materi. Buku siswa kurikulum 2013 terdapat usaha minimal yang dilakukan untuk mencapai kompetensi sedangkan dalam belajar, perlu sumber belajar lain yang tersedia (Wijaya, 2013).

Selain itu, berdasarkan penyebaran kuesioner yang sama didapat bahwa 89% guru menyatakan cakupan materi di buku siswa terbatas. Hal inilah yang menuntut guru kreatif menggunakan media dalam pembelajaran dan tidak hanya berpatokan pada buku siswa. Sebenarnya di sekolah telah terdapat media sebagai sarana pendukung pembelajaran. Namun permasalahannya adalah media yang tersedia di sekolah terbatas. Dari hasil penyebaran kuesioner yang sama, semua guru menyatakan bahwa media yang tersedia di sekolah terbatas. Berdasarkan hal tersebut, jika guru tidak mengembangkan media, maka siswa yang menjadi korban, karena sesuai dengan teori belajar Piaget, anak pada usia SD belum mampu memahami hal-hal abstrak. Buku siswa yang diterima oleh siswa jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan bagian atas kerucut yang menunjukkan media sulit dipahami siswa karena cenderung lebih banyak berisi bacaan dan gambar yang berada dalam kelompok abstrak. Ini berakibat pada pembelajaran yang diterima anak kurang bermakna.

Guru sebagai tenaga pendidik profesional seharusnya selalu mampu membuat media sendiri untuk memperkaya pembelajaran yang dilakukan, tetapi hal tersebut terkendala karena tugas guru tidak hanya menyiapkan pembelajaran saja. Terdapat kegiatan administrasi dan kegiatan lain yang menyita waktu guru. Sehingga tidak semua guru dapat mengembangkan media sendiri. Seperti yang dikatakan presiden Jokowi ketika membuka rapat terbatas berkaitan dengan PISA (*Programme for International Student Assessment*) di akun *YouTube* Sekretariat Presiden, beliau mengatakan bahwa guru tidak fokus pada kegiatan belajar mengajar tetapi lebih banyak dipakai ke kegiatan administratif (*Cable News Network* Indonesia, 2020). Selain itu penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD

Gugus IX kabupaten Buleleng, hanya 44% guru yang membuat media pembelajaran sedangkan 56% guru tidak membuat media untuk pembelajaran IPA. Tentunya masalah tersebut berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilakukan. Hal ini diperburuk dengan masa pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah (pembelajaran jarak jauh) bagi siswa yang daerahnya terdampak Covid-19 sesuai dengan surat edaran Kemendikbud nomor 36962/MPK.A/HK/2020 dalam rangka pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19). Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 (15) disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang menggunakan berbagai media pendukung sehingga siswa dapat terpisah dengan pendidiknya. Pendidikan jarak jauh pada pandemi Covid-19 banyak sekali mengalami permasalahan karena sistematika pembelajaran yang berbeda dari yang diterapkan sebelumnya.

Jika dilihat kembali dari persediaan media di sekolah dalam hal pembelajaran jarak jauh, berdasarkan penyebaran kuesioner di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng ternyata 100% guru wali kelas IV menyatakan media yang terbatas di sekolah tidak efektif untuk digunakan selama masa pandemi Covid-19 ini dan semua guru menyatakan kekurangan media untuk pembelajaran. Selama masa pandemi ini, perlu adanya media yang dengan mudah diakses oleh siswa sesuai dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh saat ini. Salah satu media berbasis teknologi adalah komik digital. Komik digital masih jarang diterapkan seperti pada pernyataan guru dari penyebaran kuesioner yang dilakukan bahwa semua guru yang menjawab kuesioner belum pernah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran, sehingga dari hasil kuesioner 56% guru menyatakan bahwa sangat perlu mengembangkan komik

digital pada materi IPA dan 44% guru menyatakan perlu dikembangkan dan berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Ketut Sudiasih wali kelas IV SDN 1 Jinengdalem dan Ibu Luh Wanteni wali kelas IV SDN 2 Jinengdalem pada tanggal 10-12 November 2020 mengatakan bahwa sangat mendukung pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk siswa.

Komik merupakan media visual yang banyak dikonsumsi oleh anak-anak, remaja dan dewasa dan dapat digunakan sebagai media pendidikan (Purwanto, 2013). Komik merupakan media visual dengan teks penjelas dan alur cerita panjang sehingga mampu menarik perhatian pembaca (Yuliatiningsih, 2010). Perkembangan komik mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga saat ini komik mengalami digitalisasi dengan penggunaan alat-alat elektronik untuk penampilan komik tersebut. Komik merupakan alternatif belajar sambil bermain, karena pengalaman belajar sambil bermain menggunakan komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nugraha 2013). Komik dapat dikembangkan secara luas ke berbagai materi, salah satunya dalam pembelajaran IPA. Penggunaan komik dalam pembelajaran IPA dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan yang menyebabkan minat belajar siswa lebih tinggi (Puspitorini, 2014).

Komik digital adalah komik yang ditampilkan secara elektronik. Penampilan melalui media elektronik ini menyebabkan lebih banyak kreativitas terhadap komik yang bisa dilakukan seperti menambahkan suara karakter dan musik merupakan kelebihan dari komik biasa. Hal ini tentu lebih efektif daripada siswa yang membaca komik, seperti pada kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan lebih efektif menyimak daripada membaca. Berdasarkan permasalahan

tersebut, dirasa perlu pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas dan hasil penyebaran kuesioner serta wawancara beberapa guru, adapun identifikasi masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Materi pada buku siswa cenderung dangkal sesuai dengan penyebaran kuesioner yang dilakukan menunjukkan 89% guru menyatakan buku siswa terbatas.
- 2) Ketersediaan media di sekolah terbatas sesuai dengan hasil kuesioner yang disebar bahwa 100% guru menyatakan media di sekolah terbatas.
- 3) Media pembelajaran di sekolah selama masa pandemi tidak efektif untuk digunakan sesuai dengan hasil kuesioner yang disebar bahwa 100% guru menyatakan tidak efektif.
- 4) Guru kekurangan media untuk pembelajaran jarak jauh sesuai penyebaran kuesioner yang dilakukan, 100% guru menyatakan kekurangan media dalam pembelajaran jarak jauh.
- 5) Kurang beragamnya media pembelajaran IPA dengan 56% guru menggunakan *power point*, gambar dan video, 33% menggunakan KIT IPA dan 11% tidak menggunakan media.
- 6) Media komik digital belum pernah digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 100% guru belum pernah menggunakan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, ditemukan enam permasalahan. Supaya penelitian terfokus dan tidak meluas ke permasalahan yang lain, maka dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini yaitu: 1) Ketersediaan media di sekolah terbatas sesuai dengan hasil kuesioner yang disebar bahwa 100% guru menyatakan media di sekolah terbatas. 2) Media pembelajaran di sekolah selama masa pandemi tidak efektif untuk digunakan sesuai dengan hasil kuesioner yang disebar bahwa 100% guru menyatakan tidak efektif. 3) Guru kekurangan media untuk pembelajaran jarak jauh sesuai penyebaran kuesioner yang dilakukan, 100% guru menyatakan kekurangan media dalam pembelajaran jarak jauh. 4) Kurang beragamnya media pembelajaran IPA dengan 56% guru menggunakan *power point*, gambar dan video, 33% menggunakan KIT IPA dan 11% tidak menggunakan media. 5) Media komik digital belum pernah digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 100% guru belum pernah menggunakan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu bagaimanakah validitas media komik digital pada topik siklus hidup pada makhluk hidup kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Komik Digital pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SD yang telah teruji validitasnya.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis dan manfaat teoritis, yaitu:

### 1) Manfaat teoretis

Adapun manfaat teoretisnya yaitu media ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan dalam inovasi pengembangan media komik digital serta dapat menjadi referensi bagi guru guna mengembangkan media pembelajaran sejenis yang dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### 2) Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak yaitu siswa, guru dan kepala sekolah.

#### (1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar dan dapat meningkatkan semangat belajar pada topik siklus hidup makhluk hidup dengan media komik digital yang mudah di akses oleh siswa, sehingga mempercepat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### (2) Bagi Guru

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media komik digital pada topik siklus hidup makhluk hidup yang mudah diajarkan di kelas.

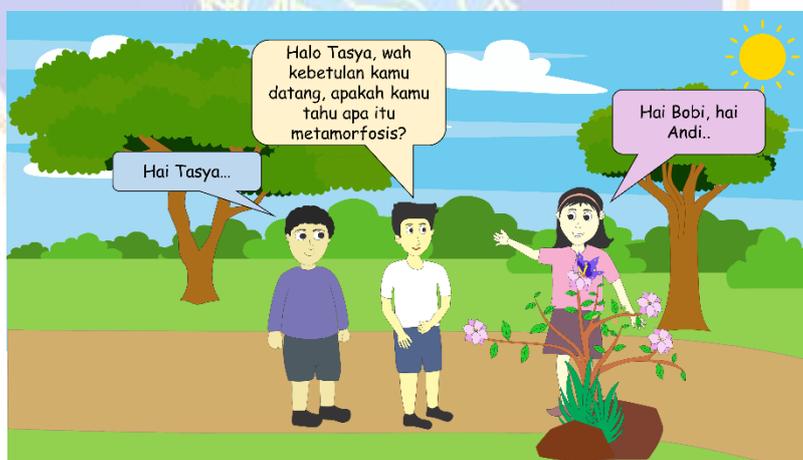
#### (3) Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan pembelajaran di sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajaran komik digital pada topik siklus hidup makhluk hidup. Spesifikasi dari produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media komik digital. Produk berupa media pembelajaran komik berbasis digital dalam bentuk video format *.mp4* dengan rasio 16:9. Ketika diputar, menampilkan komik dan suara percakapan dalam komik. Adapun tampilan dari komik digital yang dibuat seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1  
Contoh Tampilan Komik Digital

- 2) Materi pada media komik digital ini adalah muatan IPA pada topik Siklus Hidup Makhluk Hidup kelas IV SD.
- 3) Media komik digital dibagi menjadi bagian pembuka isi dan penutup. Bagian pembuka nada penyampaian judul, pengenalan tokoh dan penyampaian alur

cerita. Pada bagaikan isi berisi percakapan antar tokoh membahas tentang materi siklus hidup makhluk hidup. Pada bagian penutup terdapat soal evaluasi urian singkat dengan jawaban yang ditampilkan setelah beberapa waktu penampilan soal.

- 4) Proses pembuatan komik digital ini dimulai dengan pembuatan cerita dan percakapan pada tokoh, kemudian merancang karakter tokoh dan memilih latar belakang yang dijadikan berupa foto dengan format *.jpg*, kemudian digabungkan menjadi video serta diisi percakapan tokoh (*dubbing*).

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dengan *google form* di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, diperoleh bahwa pengembangan komik digital ini sangat penting dilakukan dengan hasil kuesioner 56% guru menyatakan sangat perlu dan 44% guru menyatakan perlu dikembangkan media komik digital pada materi IPA dan berdasarkan wawancara guru mendukung pengembangan komik digital ini sebagai media inovatif untuk pembelajaran dan menarik bagi anak serta apabila sudah dikembangkan guru meminta produk penelitian untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan pada topik siklus hidup makhluk hidup karena kurangnya media inovatif pada topik tersebut, terutama yang bisa digunakan pada pembelajaran daring dan pembelajaran normal jika sekolah sudah kembali seperti awal. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ke siswa pada masa pandemi Covid-19 ini ataupun ketika sudah kembali normal.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital pada topik siklus hidup makhluk hidup ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1) Siswa SD kelas IV Gugus XII Kecamatan Buleleng mampu menyimak video dan mampu memahami isi video yang ditayangkan, serta sudah mampu membaca dan mendengarkan dengan baik.
- 2) Penggunaan media komik digital ini dapat memberikan pengalaman baru pada siswa kelas IV
- 3) Siswa tertarik menyimak komik digital ketika ditampilkan dan bisa memahami jalan cerita komik.

Keterbatasan pengembangan produk media komik digital pada topik siklus hidup makhluk hidup ini sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini terbatas pada muatan IPA pada topik siklus hidup makhluk hidup sesuai KD dan Indikator pada silabus tema 6 kelas IV.
- 2) Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video dengan format *.mp4* untuk menampilkan video komik digital ini.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan media komik digital ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata-kata kunci berikut ini:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah ada, mengolah dan menggabungkan atau mengurangi dengan tujuan untuk mempermudah, memaksimalkan dan

membuat produk tersebut efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi.

- 2) Media pembelajaran merupakan perantara materi ajar dari sumber belajar kepada siswa sebagai penerima materi.
- 3) Komik digital adalah penyusunan gambar berdasarkan urutan-urutan, yang didalamnya berisi tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dikemas dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui media elektronik.
- 4) Model ADDIE merupakan singkatan dari kelima tahapannya yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

