

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia di era globalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Usaha pengembangan sumber daya manusia terdapat berbagai faktor yang sangat berpengaruh salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses sadar yang dilakukan kepada peserta didik guna menumbuhkan dan mengembangkan jasmani maupun rohani secara optimal untuk mencapai tingkat kedewasaan (Muhammad, 2014). Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru merupakan salah satu faktor utama bagi keberhasilan pendidikan. Pembelajaran, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan antusias bagi peserta didik. Kualitas pembelajaran ditentukan oleh cara guru mengajar dan melaksanakan tugas dan fungsinya. Tugas dan fungsi guru dalam pembelajaran sebagai pendidik, pemimpin, mengajarkan administrasi, pengelola kelas, memfasilitasi siswa dalam belajar, memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media, memberikan inspirasi dalam pembelajaran, memotivasi siswa agar tetap semangat belajar, dan penilaian (Darmadi, 2015).

Peran guru sebagai pendidik merupakan peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan (*supporter*), tugas-tugas pengawasan dan pembinaan (*supervisor*) serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan anak agar anak itu menjadi patuh terhadap atura-aturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat (Juhji, 2016). Seorang guru tidak

hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu mengkreasiakan dan memanfaatkan media pembelajaran (Siregar, 2014).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Talizaro, 2018).

Pada kenyataanya, dalam pembelajaran guru masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran karena penggunaan media pembelajar atau alat peraga dalam pembelajaran masih kurang optimal. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang ada di sekolah. Sehingga siswa merasa cepat jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran berdampak pada keefektifan dalam belajar. Apalagi dengan munculnya virus covid-19, dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal dalam belajar mengajar disekolah. Dalam mengajar guru hanya menggunakan sumber dari buku siswa yang cangkupan materinya masih terbatas dan tampilan pada buku juga kurang menarik. Selain itu dalam pembelajaran lebih didominasi guru dari pada sisiwa sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran membosankan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai akibatnya kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 bahwa, buku siswa kelas IV

muatan IPS, khususnya materi pada topik keberagaman sosial budaya masih terbatas. Keterbatasan materi pada muatan IPS mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran menurun. Jika hal tersebut dibiarkan maka dapat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan menjadi menurun. Tanpa menggunakan media pembelajaran maka guru kesulitan dalam pembelajaran yang mengakibatkan pemahaman siswa kurang sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa minim.

Berdasarkan keadaan tersebut, maka perlu adanya perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran agar lebih menyenangkan, bermakna, serta mendorong peningkatan kemampuan siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dipandang dapat membuat pembelajaran jadi menyenangkan, bermakna, serta mendorong peningkatan kemampuan siswa adalah komik digital.

Hal tersebut didukung oleh hasil penyebaran kuesioner yang diberikan kepada guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 6 sampai dengan 11 November 2020, 90% guru menyatakan cakupan materi di buku ajar IPS yang tersedia terbatas, 90% guru menyatakan tampilan buku materi ajar kurang menarik, 70% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, 80% guru menyatakan materi IPS sangat perlu dikembangkan atau dikemas kedalam Komik Digital.

Komik digital adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca (McCloud dalam Riwanto, dkk. 2018). Komik digital yang telah dikemas berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya

menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lain yang dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara *online* ataupun melalui *gadget* tertentu (Sukmanasa, dkk, 2017).

Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi sistem pembelajaran dan alat pembelajaran. Materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar dan penggunaan media dapat digunakan didalam kelas ataupun diluar kelas, memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru (Fitra, dkk, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut untuk menguji kelayakan dari media komik digital maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Keberagaman Sosial Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang ada pada buku IPS masih terbatas. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan dengan hasil persentase sebanyak 90%.
- 2) Tampilan materi pada buku kurang menarik. Hal tersebut berdasarkan hasil penyebaran kuesioner sebanyak 90%.

- 3) Guru hanya berpusat pada buku siswa.
- 4) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah dengan hasil persentase guru sebanyak 90% dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan.
- 5) Media komik digital belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diberikan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dapat dipecahkan dari identifikasi masalah diatas yaitu, (1) tampilan pada buku kurang menarik, (2) guru hanya berpusat pada buku siswa, (3) kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, (4) belum tersedianya media komik digital di sekolah. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital pada topik keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana validitas media komik digital pada topik keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan yang diharapkan yaitu untuk mengembangkan media komik digital pada topik keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SD yang sudah teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam manfaat pengembangan media ini memberikan 2 manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan bacaan untuk menambah wawasan untuk guru dalam mengembangkan media komik digital pada topik keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SD. Selain itu dapat memberikan kontribusi dalam usaha meningkatkan pendidikan melalui media pembelajaran komik digital yang lebih inovatif dan dapat dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menambah wawasan baru pada topik keberagaman sosial budaya, dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan positif, dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap alternatif media komik digital dan menjadi acuan

untuk mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Hasil peneliti ini diharapkan dapat dijadikan kepustakaan penelitian lain untuk mengetahui pengembangan media komik digital sehingga dapat dikembangkan lagi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini, produk yang dihasilkan yaitu media komik digital. Produk ini berisi topik keberagaman sosial budaya. Media komik digital diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media komik digital. Produk media pembelajaran komik digital dalam bentuk video, ketika diputar, dapat menampilkan komik dan menghasilkan suara percakapan dalam bentuk komik.
- 2) Media komik digital yang dikembangkan memiliki karakter yang bergerak.
- 3) Materi pada media komik digital ini yaitu muatan IPS pada topik Keberagaman Sosial Budaya siswa kelas IV SD.
- 4) Dalam media komik digital dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar memudahkan pengguna dalam menggunakan komik digital.
- 5) Proses pembuatan media komik digital diawali dengan menyusun *stroryline*, kemudian membuat sketsa karate yang dibuat dengan manual setelah itu diperhalus dengan menggunakan *adobe illustrator* selanjutnya dilanjutkan dengan *dubbing* karakter menggunakan *memo suara*, setelah itu dilanjutkan

pembuatan *background* menggunakan aplikasi *adobe illustrator*, merancang video dengan rasio 16: 9 menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan untuk proses *dubbing* dan menambahkan *sound effect* menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*.

6) Pada halaman terakhir terdapat kesimpulan pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner dengan *google form* yang telah dilakukan pada tanggal 9 dan 11 di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 dengan hasil presentase sebanyak 90% guru menyatakan tampilan buku materi ajar kurang menarik dan 80% menyatakan bahwa IPS perlu dikembangkan atau dikemas kedalam media komik digital. Pentingnya untuk dilakukan pengembangan komik digital yang terdapat pada topik keberagaman sosial budaya karena materinya yang ada dalam buku masih terbatas, membantu guru dalam penyampain materi dengan adanya komik digital, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan, meningkatkan pemahaman siswa dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital pada topik keberagaman sosial budaya dengan asumsi sebagai berikut:

1) Guru belum pernah menggunakan dan mengembangkan komik digital dalam proses pembelajaran.

- 2) Siswa kelas IV SD tahun pelajaran 2020/2021 sudah bisa menyimak video dan mampu memahami video yang ditayangkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
- 4) Siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena guru menggunakan alat bantu mengajar berupa media komik yang dikemas ke dalam bentuk digital yang di dalamnya memuat audio visual .

Keterbatasan pengembangan media komik digital pada topik keberagaman sosial budaya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan materi yang disajikan didalam komik digital ini terbatas hanya pada muatan IPS dengan topik keberagaman sosial budaya di siswa kelas IV SD.
- 2) Media komik digital ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalah pahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Maka dianggap perlu untuk membuat daftar dari istilah.

- 1) Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media, materi dan alat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan bukan sebagai penguji untuk menguji materi.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

- 3) Komik digital merupakan sebuah gambar yang dikemas menjadi video animasi dimana didalamnya berisi tokoh yang memiliki karakter dalam rangkaian cerita untuk menyampaikan materi.
- 4) Model ADDIE, merupakan salah satu model pembelajaran yang sistematis yang meliputi, *analyze, design, development, implement, dan evaluation* untuk mudah dipahami dan diimplementasikan dalam mengembangkan sebuah produk

