

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa kurikulum adalah pedoman penerapan dan peraturan yang memuat, isi, bahan ajar, dan metode yang digunakan dalam metode mengenal bagi Anda untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum yang merupakan sistem sekaligus alat untuk mencapai tujuan pendidikan, kini menjadi hal yang penting ada dalam sebuah program pendidikan (Mukhlasi & Rakhmat, 2018). Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Konsisten dengan Maryanto (dalam Maula & Laila, 2020) kurikulum 2013 memberikan hal baru bagi pendidikan di Indonesia, khususnya menumbuhkan kapabilitas dalam ranah keahlian, kemampuan, dan sikap secara keseluruhan. Kurikulum 2013 tergantung dengan tujuan mengubah proses mengenal yang didominasi dengan menggunakan instruktur sebagai pusat transfer pengetahuan tanpa melibatkan siswa sekaligus (Saputra, 2019). Dalam kurikulum 2013, ada 3 keterampilan utama, yaitu kemampuan pengetahuan, sikap dan kemampuan yang sama pentingnya (Ismayani & Fauziya, 2019).

Upayanto (2017) menjelaskan Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Konsisten dengan Maryanto (dalam Maula & Laila, 2020) kurikulum 2013 menghadirkan hal-hal baru bagi pendidikan di Indonesia, terutama menumbuhkan kemampuan dalam bidang informasi, bakat, dan sikap biasa. Kurikulum 2013 pada tujuan mengubah prosedur pengetahuan yang

didominasi dengan bantuan menggunakan instruktur sebagai pusat pemahaman beralih tanpa menyangkut siswa tanpa penundaan (Saputra, 2019). Di dalam kurikulum 2013, terdapat 3 kemampuan penting, yaitu kompetensi pemahaman, sikap dan kemampuan yang kritis (Ismayani & Fauziya, 2019). (Harmanto, dkk., 2015).

Namun kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah kini harus dilaksanakan di rumah (secara daring) karena gangguan COVID-19. COVID-19 adalah gangguan yang menyerang dan disebabkan oleh virus corona baru. Penyakit ini dapat menular, dan ditandai dengan demam, batuk kering, kelelahan, mialgia, dan dispnea (Febrita, dkk, 2020). Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang luar biasa pada modifikasi di segala bidang, salah satunya di dalam area persekolahan (Cipta, 2020). ada perubahan dalam metode belajar yang membuat penguasaan tidak lagi dilakukan secara tatap muka namun sekarang mengenal diselesaikan dari dalam negeri dengan berani, hal ini sesuai dengan putaran no 4 tahun 2020 tentang penerapan peraturan persekolahan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (Hesti & Edi, 2020). Tanpa adanya waktu untuk menyesuaikan dan tanpa adanya perencanaan yang matang, semua tenaga pendidik maupun siswa harus menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang dilaksanakan melalui daring (Smadar & Rony, 2020).

Proses ajar mengajar selama pandemi COVID-19 secara tidak langsung memaksa semua pendidik untuk menumbuhkan kreativitas serta inovasi dalam mempersiapkan, mengelola, serta menjalankan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (Sudarsana, dkk. 2020). Riyana (2019) menjelaskan bahwa pada pembelajaran daring lebih ditekankan ketelitian peserta didik dalam menerima

informasi yang diberikan. Pembelajaran daring dilaksanakan guna untuk mencapai tujuan standar pendidikan dengan pemberdayaan teknologi yang saling menghubungkan guru dan siswa (Suni, 2020). Teguh (dalam Yoga & Astra, 2020) menjelaskan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini sangat berbeda dengan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan langsung perbedaan yang paling penting yakni siswa dan guru tidak dapat melakukan interaksi secara langsung. Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara daring tersebut dilaksanakan menggunakan bantuan media *gadget*/komputer/laptop. Penggunaan *gadget* biasanya hanya digunakan bermain games serta menonton, sehingga penggunaan *gadget* memiliki dampak yang dominan negatif bagi anak-anak apalagi dengan situasi COVID-19 ini siswa akan sering untuk menggunakan *gadget* (Arafat, dkk., 2020).

Guru memiliki peran yang sangat vital dalam melaksanakan pembelajaran online dalam kurikulum 2013, khususnya untuk merancang, melaksanakan, dan menyelidiki keseluruhan prosedur penguasaan (Febrita & Harni, 2020). di dalam kurikulum 2013, belajar di sekolah dasar akan menjadi tematik untuk mendapatkan pengetahuan. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai isu yang mengandalkan materi muatan menjadi satu materi pelajaran dan penawaran yang berarti bagi mahasiswa (Ismayani & Fauziya, 2019). Suryosubroto (2009) menjelaskan bahwa Pembelajaran tematik adalah mengenal yang mengintegrasikan kemampuan, dan sikap dalam suatu mata pelajaran (tema).

Pembelajaran tematik mencakup semua mata pelajaran yang terdiri dari IPA (Qondias, dkk., 2016). IPA adalah ilmu tentang alam semesta beserta isinya (Dewi

& Andi, 2016). Dalam Carin & Sund (1989) dijelaskan seharusnya IPA diajarkan dengan menanamkan rasa ingin tahu siswa mengenai alam sekitar dan fenomena alam yang terjadi. Pada SD, hasil pembelajaran teknologi terdiri dari: (1) penguasaan produk medis, (2) penguasaan produk klinis, dan (3) sikap medis (Sujana, et al., 2014).

Berdasarkan total hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Gugus IV Kabupaten Buleleng, masih banyak kekurangan dalam penerapan pembelajaran tematik kurikulum 2013 di perguruan tinggi dasar. 80% guru menyatakan bahwa konten materi pengetahuan teknologi kain di buku siswa masih terasa kecil. ini terkandung di dalam materi pelajaran keanggunan mesin pencernaan manusia semester V semester I. Berdasarkan analisis pada buku siswa, penjelasan pada buku masih terlalu singkat dan sangat minim dalam satu materi bahasan. Keterbatasan materi yang terdapat dalam buku siswa dapat mengakibatkan siswa kebingungan dalam mempelajari materi karena siswa tidak tahu sejauh mana pengembangan suatu materi. Keterbatasan materi juga tidak dapat membuat siswa untuk berpikir kritis.

Selama masa pandemi ini juga, guru kesulitan dalam menemukan media penguasaan inovatif dan revolusioner yang dapat digunakan di seluruh pengetahuan yang ambisius, khususnya tentang sistem pencernaan manusia. 66,6% instruktur menyatakan bahwa mereka sekarang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik di beberapa titik dengan cara penguasaan yang berani. Penggunaan era dalam teknik pembelajaran sangat bermanfaat karena mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga para sarjana tidak lagi bosan untuk ikut mengenal yang

dilakukan dengan berani (Muhasim, 2017). Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk memperluas media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. salah satu jawaban yang ditawarkan adalah memperluas materi pembelajaran berupa media dengan topik mesin pencernaan manusia di kelas V. Efek yang diberikan di SD Gugus IV Kabupaten Buleleng juga terlihat 100% guru menyatakan setuju materi sistem pencernaan manusia di buku siswa dikembangkan melalui media.

Media dalam pembelajaran dikatakan sebagai alat untuk mengerti, prosedur, dan merekonstruksi data visual dan verbal. Media adalah alat untuk membawa materi pembelajaran (Arsyad, 2017). Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Maula & Laila, 2020). Media dianggap baik jika pesan atau informasi yang terkandung dalam media tersebut tersampaikan sesuai dengan esensi pesan dimaksud (Budiyono, 2020). Dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan inovatif di seluruh teknik pembelajaran, diharapkan mampu membangkitkan minat dan minat mahasiswa sehingga para sarjana dapat memahami dan memahami situasi tergantung pada pelatih dengan baik (Arsyad, 2017).

Media yang inovatif dan inovatif mampu memfasilitasi keinginan siswa dalam penguasaan (Budiyono, 2020). Oleh karena itu, pengajar harus mampu memilih media yang tepat untuk diterapkan. Dalam memilih media, sangat penting untuk mempertimbangkan skenario, situasi, dan keinginan pengguna media (Sari, et al., 2016). yang sudah selesai sehingga media yang digunakan dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *E-comic*. Anak-anak khususnya pada jenjang sekolah dasar, umumnya

menyukai gambar ilustrasi kartun seperti yang disajikan dalam *E-comic* sehingga mereka akan belajar dan merasa terhibur (Ntobuo, dkk. 2018).

Media e-comic merupakan bentuk media grafis yang membawa pesan yang ingin disampaikan dengan bantuan pelatib dan berbentuk dongeng (Nugraheni, 2017). gambar membuat cerita menjadi halus untuk dijebak, teks membuat E-comic bersih untuk dikenali dan garis cerita membuat atau statistik yang ingin disampaikan dapat mulus untuk diikuti dan diingat (Maharsi, 2004). Dalam berbagai fungsi, E-comic dapat digunakan untuk membawa pesan tentang berbagai ilmu (Sudjana & Rivai, 2007).

Kurniawan (2017) menyatakan Perkembangan media E-comic memiliki banyak manfaat, antara lain dapat menghemat pengeluaran, mudah disimpan, lebih praktis untuk dipegang dan lebih tahan lama dibandingkan media kertas. Komik elektronik (*E-comic*) ini memiliki kelebihan diantaranya, penggunaannya sangat mudah karena bentuk penyajian sederhana, dengan melihat gambar-gambar pada komik dapat memunculkan ide-ide kreatif, dan komik elektronik lebih menarik serta dapat menghibur (Nurmina & Zulkarnaini, 2015). Kelebihan komik sebagai media adalah dapat menumbuhkan pengetahuan motivasi dan keahlian melalui pembinaan mahasiswa untuk menerjemahkan cerita menjadi gambar sehingga kenang-kenangan ulama dapat memperhitungkan hal-hal lebih lama (Pramadi, 2013). terutama berdasarkan klarifikasi ini, penelitian perbaikan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* pada Topik Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas didapatkan beberapa masalah seperti :

- 1) Materi muatan IPA pada buku siswa masih tergolong sedikit
- 2) Guru kesulitan menemukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- 3) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring pada topik sistem pencernaan manusia.
- 4) Siswa cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.
- 5) Siswa memerlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran daring

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan tersebut, agar penelitian ini lebih terfokus, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi, khususnya perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berani dalam pembelajaran pada topik sistem pencernaan manusia.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari rumusan masalah, masalah dan dijelaskan melalui masalah seperti yang didefinisikan di atas, metode masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah validitas isi produk media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021?
- 2) Bagaimanakah respon guru terhadap produk media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021?

- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap produk media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V SD tahun ajaran 2020/2021 yang teruji validitasnya.
- 2) Untuk menganalisis respon guru terhadap media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V SD tahun ajaran 2020/2021.
- 3) Untuk menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran *E-comic* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V SD tahun ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yang terkait dengan peningkatan pengetahuan pendidikan siswa dan keuntungan realistik diantisipasi untuk memberikan keuntungan langsung dari efek penelitian.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini diharapkan mampu mengupload aset pengetahuan tentang media pembelajaran E-comic mata kuliah sistem pencernaan manusia kelas V SD. Penelitian ini dapat menjadi sumber fakta untuk penelitian sejenis. Selain itu, efek dari pengamatan ini juga dapat berperan dalam mengembangkan media pembelajaran E-comic pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia untuk kelas lima sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

penelitian pengembangan media pembelajaran E-comic topik mesin pencernaan manusia kelas V SD tahun ajaran 2020/2021 mampu membantu siswa mempelajari materi sistem pencernaan manusia pada tahap tertentu di masa pandemi COVID-19 pandemi melalui analisis media pembelajaran E-comic yang dapat diakses melalui handphone siswa. karena media pengenalan komik elektronik disajikan dalam bentuk utilitas sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya. Dengan penelitian ini, peneliti dapat memiliki landasan dalam bernasib sebagai guru yang memiliki kapasitas untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya media pembelajaran E-comic dengan topik mesin pencernaan manusia di kelas V SD. Bagi pengajar, hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk lebih mudah menemukan media pembelajaran pada mata pelajaran alat pencernaan manusia untuk kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian yang sebanding.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media berupa E-comic. Adapun spesifikasi produk yang diprediksi adalah sebagai berikut.

1. *E-comic* ini adalah *comic* elektronik/digital yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi “Komik Pencernaan”.
2. Materi yang dikembangkan dalam media E-comic ini adalah materi konten IPA mata pelajaran mesin pencernaan untuk kelas V SD.
3. Media dilengkapi dengan gambar kartun serta materi pembelajaran.

4. *E-comic* dibuat menggunakan aplikasi *Adobe illustrator* dan *Clip Studio Paint*.
5. Gambar serta materi dirancang dan dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik membaca *E-comic* tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11-12 November di SD Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan wawancara dan pembagian angket, maka perlu dilakukan perbaikan media pembelajaran *E-comic*. Pentingnya mengembangkan media pengenalan komik elektronik adalah untuk memperluas media pengenalan yang inovatif dan revolusioner. Penggunaan media pembelajaran *E-comic* ini dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengenal karena mampu memberikan visualisasi film animasi yang seru di setiap halamannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih seru dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru..

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media mengenal *E-comic* didasarkan pada asumsi-asumsi selanjutnya.

1. Siswa kelas V Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021 telah menguasai kemampuan menganalisis, sehingga mampu menggunakan media dan memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran *E-comic*.
2. Media pembelajaran *E-comic* mampu menarik perhatian siswa dalam belajar karena terdapat gambar-gambar visualisasi kartun yang menarik sehingga dapat membuat siswa tertarik membaca *E-comic* tersebut.

3. Keingintahuan dan kegembiraan siswa lebih terpancing untuk membuka dan mengetahui isi dari setiap halaman E-comic yang memuat gambar dan materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran *E-comic* akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dengan cara yang berbeda dari biasanya, serta media pembelajaran *E-comic* tersebut dapat diamati berulang kali oleh siswa.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *E-comic* pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021 pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perbaikan media pembelajaran E-comic ini mengacu pada versi ADDIE. perbaikan dilakukan paling mudah sampai ke tingkat perbaikan. Tahapan pelaksanaan dan evaluasi kini belum tercapai karena terkendala aset, waktu, biaya, dan pandemi COVID-19.
2. Pengembangan media E-comic ini diubah menjadi dikembangkan sepenuhnya berdasarkan ciri-ciri siswa sekolah dasar kelas V Gugus IV Kabupaten Buleleng untuk tahun ajaran 2020/2021, agar hasil pengembangannya hanya sebatas kelas V. mahasiswa perguruan tinggi dasar, Gugus IV, Kabupaten Buleleng untuk tahun ajaran 2020/2021 dan siswa di sekolah dasar lainnya. dengan karakteristik serupa
3. Materi yang diberikan dalam media E-comic ini terbatas pada konten teknologi dengan topik sistem pencernaan manusia untuk kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk kemunculan tertentu dari beberapa istilah yang digunakan, batasan dari istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk berupa zat, media, alat, atau teknik penguasaan untuk mengatasi kesulitan belajar dan bukan untuk menguji teori.
2. Media merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi.
3. Media pembelajaran *E-comic* merupakan sarana atau perantara untuk menyalurkan informasi yang berisikan gambar dengan pesan yang disusun dan disajikan pada media elektronik.
4. Subjek mesin pencernaan pada manusia merupakan pusat utama dari isi pesan yang ingin disampaikan.
5. Sistem Pencernaan merupakan salah satu materi kandungan ilmu yang muncul pada mata kuliah 3 kelas V semester I. Alat pencernaan adalah cara mengubah zat menjadi vitamin yang diinginkan oleh tubuh.
6. Versi ADDIE merupakan versi pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu evaluasi (evaluation), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (assessment). Namun, rentang implementasi dan evaluasi belum dilakukan karena keterbatasan aset, waktu, biaya, dan hal lain.