

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi banyak perubahan dan penemuan baru yang dirasakan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan sistem Teknologi Informasi (TI) menjadikan dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif. Oleh karena itu, sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan TI untuk mengembangkan sistem pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang penting bagi perkembangan individu baik dari segi moral maupun tingkah laku. Pendidikan yang baik dapat terjadi apabila kegiatan pembelajaran atau sistem belajar dilaksanakan dengan baik pula.

Proses pembelajaran yang baik tentu harus direncanakan dengan matang dan menyeluruh. Perencanaan tersebut dapat dilihat dari aspek strategi, metode, bahan ajar, media pembelajaran, ataupun aspek lain yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat, dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Daryanto (2014: 31) menyatakan pengertian pembelajaran tematik yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Menurut Arsyad (2017: 20) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran ini akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi dalam pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik karena karakteristik dari peserta didik sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. (Alverina, Hakim, Taufik, 2019: 3). Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sekolah

dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo, bahwa pada proses pembelajaran masih kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang nyata sebagai penunjang kelancaran dalam kegiatan belajar-mengajar, guru cenderung menggunakan buku teks tematik dalam proses pembelajaran, dengan hanya mempelajari dan membaca saja, peserta didik masih kurang dapat memahami materi yang telah disampaikan, dikarenakan kurang adanya minat baca, sehingga peserta didik tidak bisa bermain peran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, dalam proses pembelajaran juga menjadi kurang efektif dan efisien.

Pada umumnya, disetiap sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai sesuai perkembangan teknologi seperti adanya LCD untuk mendukung proses pembelajaran. penggunaan LCD biasanya digunakan untuk menampilkan video dan gambar sebagai media pembelajaran.

Sumber belajar yang hanya berasal dari pendidik dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran yang dipakai selama ini hanya sebatas proyektor. Perlu suatu pengembangan media yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pembelajaran tematik terpadu yang disajikan dengan komik mempermudah pendidik menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media komik merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, alur cerita yang ringan, dengan perwatakan yang realistis menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata, serta keterampilan membaca. Penggunaan komik yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karena komik dapat dijadikan sebagai stimulus.

Media pembelajaran komik digital ini cocok untuk digunakan

pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti; temuan penelitian oleh Retno Puapitorini, A,K, dkk (2014) menunjukkan hasil penelitian bahwa media komik digital mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar efektif. Terkait hal tersebut, peneliti memilih komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik karena penting baik sebagai alat bantu belajar yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, maka dari itu perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan seperti komik digital.

Secara sederhana komik dibagi menjadi 4 kategori: (1) *digital production*, (2) *digital form*, (3) *digital delivery* dan (4) *digital convergence*. Dalam pengembangan ini, peneliti mengacu pada komik digital kategori digital form.

Berdasarkan deskripsi diatas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Yaitu media komik digital yang menggunakan dari berbagai aplikasi komputer seperti; Photoshop, procreate. Komik digital ini akan memudahkan para pendidik khususnya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Subjek penelitian komik digital ini akan diterapkan di SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.

Peneliti memilih SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo sebagai tempat untuk melakukan penelitian dikarenakan media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa SD dalam pembelajaran tematik. Media yang tersedia belum berdasarkan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan pemenuhan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa mengalami kesulitan belajar an belum sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital di zaman sekarang ini.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti akan mengangkat judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.

B. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan peserta didik media komik digital, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aplikasi media komik digital berbasis *Flipbook*
2. media komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam tentang pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan

4

3. media komik berbasis *flipbook* dapat di akses secara online dengan menggunakan jaringan maupun offline dengan cara mendownload file.
4. Cerita dalam komik memuat tema menarik dengan nilai sosial dan nilai moral, karakter tokoh, nilai edukatif, serta hiburan.
5. Langkah-langkah mengoperasikan Komik digital:

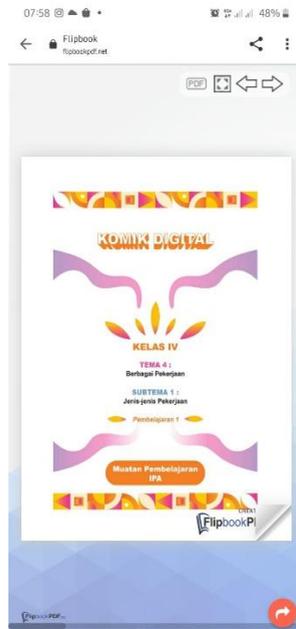
Langkah 1:

Buka link yang sudah tersedia

<https://flipbookpdf.net/web/site/d8250bc59b6ceab298194e05c0acc777df122ff9202201.pdf.html>

Langkah 2:

jika sudah membuka link maka akan muncul gambar seperti dibawah ini



Gambar 1.1

Sumber: Komik Digital Dokumentasi Pribadi

Langkah 3:

Tombol  pada halaman layar difungsikan untuk mendownload gambar berupa file PDF



Tombol  pada halaman layar difungsikan untuk memperbesar tampilan



Tombol  pada halaman layar difungsikan untuk kembali ke halaman sebelumnya



Tombol  pada halaman layar difungsikan untuk ke halaman yang selanjutnya

Halaman depan media di desain yang berisikan data judul, kelas, tema, subtema, pembelajaran, muatan pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Langkah 4:

halaman yang kedua sampai yang ke tujuh berisikan komik materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjelaskan tentang pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.

Langkah 5:

untuk ke halaham selanjutnya bisa menekan tombol panah atau juga bisa di *slide* (menggeser layar)

C. Ruang lingkup dan batasan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka ruang lingkup peneliti ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan materi pada tema 4, subtema 1, pembelajaran 1, muatan pembelajaran IPA, materi pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.

Berdasarkan masalah dari peneliti ini dikembangkan pada tema 4 yang dibatasi dengan penggunaan media pembelajaran komik digital berdasarkan kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas IV pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan

D. Batasan Istilah

1. Pengembangan

Menurut Sugiono (2015: 407). metode pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media komik digital

Komik digital merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan-urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang di sengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca McCloud (2011). Sedangkan menurut M.S. Gumelar (2011:7) komik adalah urutan-urutan gambar yang di tata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan, pada kasus penelitian ini muatan materi pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan menjadi pesan yang akan disampaikan. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, didalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

3. Tematik

Menurut Ahmad Susanto (2016: 94). tematik adalah proses pembelajaran di kelas masih tampak adanya pemisahan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya sehingga anak akan merasa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Rusman (2012: 253). tematik adalah penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Peneliti ini menggunakan pembelajaran Tema 4 dengan judulBerbagai Pekerjaan. Dalam tema tersebut terdiri dari tiga subtema dan masing-masing terdapat 6 pembelajaran. Penelitian memilih pengembangan media pada subtema 1 dengan juduljenis-jenis pekerjaan, tetapi dalam pengembangan media komik

digital mengembangkan pembelajaran 1, dengan muatan pembelajaran IPA, materi pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana kualitas produk pengembangan media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo?
3. Bagaimana hasil belajar menggunakan media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui kualitas produk media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran media multimedia interaktif di Sekolah Dasar. Selain itu, juga memberikan kontribusi dalam usaha untuk kualitas pendidikan khususnya dapat dilakukan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran agar lebih inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

b. Bagi peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam kegiatan proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memahami materi pelajaran penggunaan multimedia interaktif pembelajaran akan memudahkan untuk memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.