

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejatinya media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan sebuah media memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, oleh karena itu pengambilan keputusan dalam penggunaan media harus disesuaikan dengan spesifikasi pembelajaran dan konteks materi yang akan disuguhkan, selain memberikan variasi dalam proses pembelajaran media juga memberikan keuntungan bagi guru karena dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik.

Pada era milenial ini generasi kita dihadapkan pada kemajuan teknologi yang sangat pesat sehingga perlu adanya keseimbangan gaya belajar yang diberikan dalam suatu lembaga pendidikan, gaya pembelajaran konvensional adalah gaya belajar yang mutlak harus diberikan pada peserta didik akan tetapi apabila gaya pembelajaran tersebut bisa di kolaborasikan dengan penggunaan media yang modern maka akan memberikan kemungkinan terciptanya suasana belajar yang interaktif, karena sejatinya media dimunculkan adalah sebagai stimulus peserta didik untuk bisa membiasakan diri dengan gaya belajar aktif, pada kurikulum 2013 menyiratkan kepada pengajar untuk senantiasa mengkolaborasikan dengan kemajuan teknologi sebagai bentuk upaya antisipatif terhadap perkembangan zaman era industri 4.0.

Berkembangnya jaman dan teknologi informasi menuntut bidang pendidikan segera mampu menyesuaikan dan mengantisipasi mulai dari level pendidikan sekolah dasar. Sehingga peserta didik sejak level sekolah dasar telah memiliki karakter yang memadai dalam menghadapi kehidupan abad 21 yaitu menjadi manusia yang kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif serta berkarakter positif yang kuat

sesuai dengan nilai moral dan spiritual yang diharapkan. Oleh karena itu bidang pendidikan melalui proses pembelajarannya dituntut agar mampu memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi peserta didiknya.

Kompetensi pembelajaran abad 21 memberikan indikasi kepada kita kondisi kemajuan kualitas pendidikan yang saat ini berkembang, akan tetapi tidak sedikit peserta didik era sekarang mengeluhkan bahwa mereka telah mencapai titik jenuh khususnya dalam masalah variasi penyampaian materi dan media pendukung, Sebagaimana yang dicatat oleh Wilbur Schramm yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk. Menyatakan dari sekian banyak kasus penerapan media teknologi pendidikan 75% terjadi di negara dunia ketiga atau negara yang sedang berkembang termasuk di Indonesia, mengungkapkan bahwa kurangnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran (Arief, S Sadiman dkk, 2011 : 200)

Konteks mata pelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 ini adalah terpadu, sehingga sangat dimungkinkan pengajar berperan sebagai fasilitator ketika proses pembelajaran, walaupun pembelajaran pada kurikulum 2013 ini berbentuk tematik dan terlihat sudah terpenuhi semua, ternyata ada beberapa tekstur mata pelajaran terpadu didalamnya yang kurang dijelaskan secara luas dan terperinci seperti pada materi yang ada di tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 didalamnya ada konteks materi yang menuntut peserta didik harus mampu mengidentifikasi karakteristik dan persebaran sumber daya alam yang ada di wilayah Indonesia sehingga membutuhkan media tambahan sebagai alternatif untuk memahami dan memberikan pengalaman pada peserta didik.

Peserta didik kelas 4 merupakan golongan subjek belajar yang menggunakan cara berpikir konkrit sehingga perlu adanya visualisasi untuk memperjelas penyampaian materi, seperti pada materi di tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 tentang sumber daya alam di Indonesia, umumnya peserta didik di jenjang kelas 4 sangat minim pengetahuan tentang kondisi sumber daya alam bahkan dilingkungan sekitar mereka, tetapi dalam materi tersebut peserta didik dituntut untuk dapat memahami kondisi sumber daya alam yang ada di seluruh wilayah Indonesia, melihat kondisi yang seperti itu agar peserta didik mampu

memahami konsep materi maka sangat dimungkinkan adanya media pendukung sebagai alternatif sarana belajar.

Penggunaan media interaktif terhadap pemahaman konsep materi merupakan upaya pendayagunaan semua indera peserta didik, dalam media tersebut peserta didik akan diberikan kebebasan mengeksplorasi bahan materi yang telah disediakan di dalamnya, media ini memanfaatkan beberapa fitur-fitur unik yang ada pada microsoft power point yang kemudian peneliti ubah menjadi sarana belajar peserta didik, dalam implementasinya peserta didik akan diberikan tampilan yang mengintegrasikan komponen audio, video dan visual yang kesemua komponen tersebut membentuk suatu sistem yang berjalan secara bersamaan.

Dalam media ini juga mengusung konteks dunia anak, karena didalamnya disisipkan figur visual yang akan memandu peserta didik dalam mengaplikasikan media, media ini juga memanfaatkan aplikasi corel draw 2019 sebagai aplikasi desain media yang kemudian diimport ke dalam aplikasi microsoft power point dan untuk audio memanfaatkan google assistant voice sebagai pengisi suara disetiap figur, dengan beberapa aplikasi yang telah disebutkan peneliti menginginkan adanya integrasi antara dunia teknologi dan pendidikan sehingga mampu meningkatkan taraf modernisasi pendidikan.

Dilihat dari materi yang ada pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 tentang persebaran sumber daya alam dan pertimbangan kemampuan peserta didik dalam mencari informasi maka perlu adanya alternatif penggunaan media yang memadai untuk membantu siswa menguasai konsep materi sehingga diharapkan dengan mudah mengembangkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu dalam penelitian ini perlu dilakukan penelitian “Pengaruh Media Komik Interaktif Berbasis Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pemahaman Konsep Materi Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 3 Siswa Kelas IV SD”.

B. Batasan Masalah

Berkaitan dengan luasnya media komik interaktif berbasis abad 21 pada penelitian ini baik yang terkait dengan komponen media,

objek penelitian maupun materi yang dicantumkan pada media perlu dilakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Komponen media dalam penelitian ini hanya dibatasi pada audio, video dan visual/gambar
2. Berkaitan dengan luasnya materi yang ada pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 dalam penelitian ini hanya dibatasi pada materi sumber daya alam di Indonesia, dan materi sumber daya alam dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pulau sumatra, kalimantan, jawa, sulawesi dan papua.
3. Objck penelitian hanya dibatasi pada siswa kelas IV SD

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

Adakah pengaruh media komik interaktif berbasis pembelajaran abad 21 terhadap pemahaman konsep materi Tema 6 Subtema 3 pembelajaran 3 siswa kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media komik interaktif berbasis pembelajaran abad 21 terhadap pemahaman konsep materi Tema 6 Subtema 3 pembelajaran 3 siswa kelas IV SD

E. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan referensi dalam penelitian berikutnya

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat dirasakan bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti berikut adalah uraiannya :

a. Bagi peserta didik

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi. Peserta didik juga diharpakan dapat memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu penelitian ini juga dapat menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik.

b. Bagi guru

Meningkatkan kualitas pengetahuan teknologi yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak berpusat pada guru sebagai sumber belajar utama.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi stimulus agar senantiasa meningkatkan kualitas sarana dan prasarana belajar sekolah yang modern serta memberikan tambahan informasi tentang manfaat penggunaan media komik interaktif berbasis abad 21 terhadap pemahaman konsep materi.

d. Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui taraf pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan media komik interaktif berbasis abad 21 serta menambah wawasan bagi peneliti.

