

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang memiliki interaksi antara peserta didik dan pendidik serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan tersebut. Oleh karena itu, setiap unsur pendidikan harus diperhatikan agar tujuan dari pendidikan tercapai. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang berkualitas.

Proses mewujudkan pendidikan yang berkualitas salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan modern di era revolusi industri 4.0 ini. Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Sementara era revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan ke arah yang lebih canggih dengan menggunakan keunggulan IT memfokuskan pada Literasi Digital, Keterampilan abad 21 dan merdeka belajar hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) menjadi sebuah keharusan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di SD.

Perubahan menjadi karakteristik permanen pendidikan karena peran sentralnya dalam membentuk dan mengubah peradaban sekaligus melayani perubahan tersebut. Abad ke-21 menunjukkan fakta tentang peran penting tersebut melalui ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dari dunia pendidikan dan kemudian mengubahnya menjadi suatu era baru, Era Digital. Era yang memungkinkan dan pada konteks tertentu mendikte terjadinya perubahan dalam kehidupan dan pendidikan manusia.

Kaitanya dengan pembelajaran, guru memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat besar untuk membantu peserta didik dalam mengaktualisasikan komponen belajarnya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor (Krathwohl & Anderson, 2009). Karena pada hakekatnya kegiatan belajar adalah suatu proses komunikasi, proses penyampaian pesan, sehingga harus diciptakan melalui kegiatan penyampaian, tukar menukar pesan serta informasi antara guru dan peserta didik. Mencermati hal itu, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam proses komunikasi maka perlu digunakan sarana media yang dapat membantu proses

komunikasi yang disebut dengan media (Zein, 2016). Media tersebut sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan materi pada kegiatan pembelajaran.

Pada tahun 2020 seluruh dunia mengalami wabah pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang melanda hampir di seluruh penjuru dunia (Purwanto et al., 2020:1). Pandemi ini berdampak pada berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Tidak sedikit negara memutuskan untuk menutup sekolah secara sementara selama masa pandemi Covid-19 berlangsung. Setiap negara membuat kebijakan-kebijakan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Dalam mengatasi wabah pandemi Covid-19 semua negara menerapkan sebuah tindakan salah satunya dengan melakukan gerakan social distancing yaitu jarak sosial yang dirancang untuk mengurangi interaksi orang-orang dalam komunitas yang lebih luas (Wilder-Smith & Freedman, 2020:2). Dengan adanya social distancing maka pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung hal ini juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan di SD Negeri Penggung I Kota Cirebon.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya inovasi serta perubahan desain model pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya mengurangi penyebaran wabah virus Covid-19 namun tetap menjaga kualitas mutu pendidikan. Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Covid-19 mengenai belajar dari rumah yaitu kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia (Goldschmidt, 2020:88).

Pendidikan karakter menjadi urgensi dan keluhan bagi para guru dan orang tua, dibatasinya kegiatan pembelajaran secara tatap muka akibat pandemi ini diduga menjadi alasan kuat karakter anak didik bangsa menurun, pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi tatap maya menjadi salah satu PR besar pendidikan di Indonesia, pembelajaran inovatif menjadi salah satu upaya dalam menyelesaikan hal tersebut.

Dalam era pembelajaran yang semakin inovatif saat ini, kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dikatakan wajib. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran semakin digalakan. Pemanfaatan objek sebagai media pembelajaran pun semakin luas cakupannya, mulai dari pemanfaatan alam sekitar hingga peralatan yang bersifat elektronik (Black, Castro, & Lin, 2015). Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya.

Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa sangat diperlukan (Nurseto, 2011).

Saat ini perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, menyenangkan bagi siswa, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain. Media kita perlukan juga untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran terutama media komik tidaklah mudah bagi guru. Guru seyogyanya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut. Dalam penelitian ini, akan dibahas beberapa hal yang berhubungan dengan komik, juga kaitannya sebagai media pembelajaran di SD.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik, hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik cenderung lebih banyak dibandingkan buku pelajaran, dalam satu bulan seorang anak dapat membaca komik minimal satu buah, apabila komik tersebut dirubah menjadi komik berbasis pendidikan maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran setidaknya sebanyak dua belas buku dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada pengetahuan anak yang jauh lebih banyak dari anak yang tidak membaca komik.

Komik dikenal masyarakat umum sebagai sesuatu yang jauh dari kesan edukatif. Ditambah lagi, para orang tua menganggap bahwa komik dapat membuat anak-anak menjadi lupa dan malas belajar karena terlalu asyik membaca ceritanya. Namun, kedekatan dan kesenangan anak-anak terhadap komik dapat menjadi bahan untuk mengembangkan komik menjadi hal yang lebih edukatif. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar atas dasar mereka telah banyak menyukai komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2001). Oleh karena itu, tepat rasanya melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran. Komik merupakan media yang bersifat sederhana, mudah, dan jelas. Selain itu,

media komik memiliki nilai rekreatif dan juga nilai edukatif bagi pembacanya. Media komik sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar di sekolah, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Pada era pandemi ini media digital serasa menjadi senjata mutakhir dalam proses pembelajaran, kondisi lingkungan yang memaksa kita untuk tidak bisa beraktifitas seperti biasa dalam sehari hari bukan menjadi alasan untuk tidak belajar, konsep merdeka belajar digalakan oleh pemerintah Indonesia guna memfasilitasi proses pendidikan yang harus tetap berjalan, hal itu menjadikan komik digital sebagai salah satu angin segar dalam melaksanakan merdeka belajar.

Banyak studi yang membahas tentang media pembelajaran, namun masih sedikit sekali pengembangan media melalui komik, selain itu penguatan pendidikan karakterpun belum banyak diterapkan dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran, sehingga menjadi topik yang sangat menarik untuk dikaji. Beberapa hasil penelitian mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media komik dalam penyajiannya materi ajar mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, sehingga dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa (Affeldt, Meinhart & Eilks, 2018; Azman, Zaibon & Shiratuddin, 2016). Selanjutnya Schneider & Cannon (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dengan media pembelajaran berbasis komik dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. Sedangkan Suryatin & Sugiman (2019) mengemukakan bahwa komik pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar tersebut peneliti mencoba menemukan eksperimen baru dengan membuat media komik berbentuk digital dan cetak yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan/ kurikulum darurat di Indonesia sehingga dapat membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran tematik, meningkatkan hasil belajar siswa, minat siswa serta melakukan kegiatan penguatan pendidikan karakter di dalamnya, sehingga dalam penelitian ini memiliki produk akhir yang dapat di HKI kan.

Penelitian dilakukan oleh Emilia Rohmawati Fajrin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar”. Dilaksanakan pada tahun 2016. Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar akhir (*posttest*) dan hasil belajar awal (*pretest*) kelas eksperimen. Sehingga penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema Indahnya Negeriku di SDN Ketintang I Surabaya.

Penelitian lain dilaksanakan oleh Hengkang Bara Saputro dengan judul “Pengembangan Media Komik berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV



SD Tahun 2015. Menyimpulkan bahwa media komik berbasis karakter yang dikembangkan, terbukti efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo. Keefektifan media komik terlihat dari data yang diperoleh melalui lembar angket dan lembar observasi karakter siswa.

Dari kedua penelitian yang relevan, maka diduga bahwa melalui komik dapat membawa dampak yang positif bagi peningkatan hasil belajar dan karakter siswa dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, penelitian ini sedikit berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya dengan memiliki keterbaharuan/ *novelty* yaitu media komik yang selama ini dikembangkan membutuhkan biaya yang cukup besar digunakan namun pada pengembangan media ini tidak memerlukan biaya produksi yang diperlukan karena menggunakan aplikasi yang sudah disediakan secara gratis bernama Pixton Lab. Kemudian dari desain aplikasi yang digunakan pada banyak penelitian menggunakan manual yang kemudian didigitalkan sementara pada penelitian ini 100% berbasis digital dari awal pengembangan, latar yang digunakanpun menggunakan foto/ latar kondisi sesungguhnya (*real picture*) yang didapatkan secara bebas lisensi dengan tujuan memberikan pengalaman nyata kepada siswa pada saat membaca komik. Penggunaan karakter komik yang dikembangkan menyesuaikan karakter siswa SD di Indonesia melalui pengalaman peneliti sebagai Guru Sekolah Dasar. Begitupun script atau cerita yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin agar memberikan ketertarikan pada saat *first impression*. Komik yang biasa digunakan untuk mengukur evaluasi hasil belajar siswa maka dalam penelitian ini selain mengukur hasil belajar siswa juga mengembangkan karakter siswa yang terkandung dalam materi pokok pembahasan yaitu Religius dan Gotong Royong serta memperkaya dengan keterampilan abad ke-21 yang menumbuhkan kemampuan Communication, Critical thinking, dan Creative Thinking, melalui penilaian produk siswa.

Media komik berbasis digital yang dikembangkan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi siswa khususnya pada usia anak-anak. Media komik berbasis digital merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di Sekolah Dasar dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kemajuan pendidikan khususnya pendidikan dasar sehingga media komik ini dapat digunakan sebagai mestinya.

## **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Media Komik berbasis Digital Untuk Pembelajaran Kelas V Siswa Sekolah Dasar”.

## **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis Digital Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa Sekolah Dasar?
2. Apakah Media Pembelajaran Komik berbasis Digital Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa Sekolah Dasar efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran?

## **Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik berbasis digital untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar dan bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis komik digital untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis Digital Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa Sekolah Dasar?
2. Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa Sekolah Dasar efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran?

## **Kegunaan Hasil Penelitian**

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi pengembangan keilmuan kajian dalam menarapkan media pembelajaran dalam bentuk komik digital serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara Praktis bagi Siswa mendapatkan kemudahan dengan diberikannya multimedia interaktif yang membantu pemahaman siswa yang awalnya berbentuk abstrak menjadi kongkrit. Bagi guru media komik digital yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan secara optimal sehingga dapat mengatasi verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, membantu dalam proses kegiatan penguatan pendidikan karakter siswa serta hasil penelitian ini memberikan informasi dan pengetahuan kepada guru sehingga dapat memberikan sumbangsih kemajuan dalam proses kegiatan pembelajaran. Bagi Sekolah penelitian ini dapat dijadikan evaluasi bagi pihak sekolah untuk menentukan media-media yang sesuai untuk peserta didik. Bagi Praktisi Pendidikan dan Peneliti Selanjutnya sebagai referensi dan pemanfaatan bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih dalam multimedia interaktif.