

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi tantangan sekaligus kesempatan yang besar bagi guru untuk lebih berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi seperti media yang semakin maju dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yaitu, segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan¹. Pembelajaran membutuhkan proses panjang yang melibatkan tidak hanya guru dan siswa, melainkan berbagai komponen lainnya. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa juga harus dibangun agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tradisional awalnya memiliki kecenderungan berfokus pada penyampaian materi oleh guru kepada siswanya atau *transformative*

¹ M. Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Prospect, 2009), hlm. 32.

learning. Namun adanya perkembangan paradigma yang semula *transformative learning* berbasis teori *behaviorism* lalu berubah menjadi *active learning* berbasis teori *constructivism* menjadikan siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran dengan paradigma *active learning*, guru lebih berperan sebagai fasilitator belajar. Peran guru sebagai fasilitator belajar adalah untuk membimbing dan mengarahkan siswanya untuk dapat lebih aktif untuk belajar.

Berubahnya paradigma dalam pembelajaran juga memengaruhi bagaimana cara guru berkomunikasi dengan siswanya. Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam pembelajaran tradisional, guru merupakan komunikator yang aktif menyampaikan materi kepada komunikan yaitu siswa.

Komunikasi yang terjadi di dalam proses pembelajaran sangat penting diperhatikan. Komunikasi juga tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, melainkan siswa dengan media dan bahan ajar yang tersedia. Dalam proses *active learning*, guru yang berperan sebagai fasilitator, diharapkan mampu memberikan bahan ajar dan menyediakan media yang dapat membuat siswa melakukan eksplorasi dalam proses belajar.

Proses belajar yang terjadi haruslah dibimbing atau diarahkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran, pemanfaatan media sangatlah penting. Media merupakan suatu perantara pesan dari penyampai pesan kepada penerima pesan. Integrasi media di dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan terjadinya proses belajar bagi siswa.

Semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, berdampak pada pemilihan media dalam proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaranpun sangat beragam. Pemilihan media yang menyesuaikan kebutuhan belajar juga dapat menjadi penunjang proses pembelajaran. Media memiliki berbagai macam jenis, mulai dari media berbasis audio, visual, audiovisual, hingga multimedia.

Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Media merupakan perantara pesan dari penyampai pesan kepada penerima pesan.

Media berbasis visual merupakan media yang cukup sering digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Media seperti buku, poster, atau media berbasis visual lainnya merupakan media yang umum digunakan untuk

² Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Surabaya: Kata Pena, 2016), hlm. 2

menunjang proses belajar siswa. Namun, ketersediaan fasilitasi media berbasis visual sangat terbatas di SDN Cipinang Melayu 01.

Survey yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2020, di SDN Cipinang Melayu 01 lalu menunjukkan bahwa guru-guru cukup merasakan kesulitan saat ingin memberikan materi pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan dari awal bulan Maret 2020 dikarenakan pandemi covid 19 menjadi hambatan dan tantangan bagi guru dalam melaksanakan program KBM. Menurut wawancara yang dilaksanakan terhadap 3 guru di SDN Cipinang Melayu 01, selama PJJ dilaksanakan, pihak guru sangat mengandalkan aplikasi *whatsapp* untuk melakukan pembelajaran dengan mengirimkan ringkasan materi dalam bentuk teks menggunakan aplikasi word dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media, dan beberapa kali mengirimkan video dari aplikasi *streaming* seperti youtube, serta sesekali menggunakan *google meet* untuk mengadakan tatap muka maya.

Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan seperti akses internet dan kapasitas gawai yang dimiliki peserta didik dan guru tidak terlalu besar, sehingga pihak guru tidak dapat meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi tambahan dan media atau bahan ajar dengan ukuran file yang terlalu besar untuk menunjang PJJ. Keterbatasan dan hambatan yang dialami guru selama PJJ membuat banyak siswa merasa pembelajaran yang diadakan

monoton, dan membuat mereka menjadi kurang responsif dalam melaksanakan PJJ.

Perhatian yang kurang dari siswa kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01 saat PJJ, menyebabkan beberapa siswa lebih memilih untuk melakukan penjiplakan saat ujian diadakan oleh guru. Perbedaan nilai yang cukup signifikan antara siswa, membuat guru merasa bahwa keterbatasan media yang digunakan selama PJJ menyebabkan turunnya respon siswa selama PJJ.

Keberadaan teknologi pendidikan hadir sebagai sebuah program studi sekaligus profesi yang dapat menjadi fasilitator belajar sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT yaitu "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*".³

Fasilitator belajar memiliki beberapa tugas penting dalam mengelola pembelajaran, salah satunya adalah dapat menyediakan media yang layak digunakan dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital. Komik yang akan dikembangkan memuat dua materi yang

³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 31

berbeda yaitu mengenai ekosistem dan interaksi sosial pada jenjang kelas 5 sekolah dasar.

Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil diskusi 3 guru kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01. Materi tersebut juga dipilih karena dianggap menjadi materi yang cukup sulit dijelaskan hanya dengan media berbasis teks jika dibanding dengan materi yang lain. Terlebih lagi pihak guru mengalami kekurangan bahan ajar dan media yang dapat digunakan ketika PJJ diadakan.

Materi ekosistem merupakan materi yang mempelajari mengenai berbagai macam keberlangsungan hidup di sekitar siswa. Materi ekosistem juga membahas mengenai klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan dan tempat tinggal hewan tersebut.

Materi interaksi sosial merupakan materi yang mempelajari mengenai berbagai macam aktivitas atau interaksi yang dilakukan oleh manusia di lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi.

Media pembelajaran berbasis visual seperti komik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi alur materi dan karakter untuk menarik perhatian siswa. Media komik juga dapat menyampaikan pesan dari suatu materi dengan sistematis.

Komik yang dapat disusun sesuai alur materi pembelajaran menjadi kelebihan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar siswa. Siswa dapat menggunakan komik untuk membantu mereka memahami materi belajar yang rumit, serta membutuhkan detail tertentu dalam materi belajar.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: "PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN DIGITAL 'INTERAKSI SOSIAL' DAN 'EKOSISTEM' UNTUK SISWA KELAS 5 SDN CIPINANG MELAYU 01 JAKARTA"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang terdapat pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berupa komik dibutuhkan guru dalam pembelajaran bagi kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01?
2. Apakah media pembelajaran berupa komik merupakan media yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01?
3. Bagaimana media pembelajaran berupa komik dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD terhadap materi interaksi sosial dan ekosistem di SDN Cipinang Melayu 01?

4. Bagaimana pengembangan komik dalam pembelajaran yang tepat pada materi interaksi sosial dan ekosistem bagi siswa kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan ruang lingkup penelitian yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Jenis Masalah: Apakah pengembangan media pembelajaran komik dapat meningkatkan pemahaman siswa?
2. Fokus Pembahasan: Materi Ekosistem dan Interaksi Sosial
3. Sasaran: Siswa Kelas 5 SD
4. Tempat: SDN CIPINANG MELAYU 01

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan komik pembelajaran digital berisi materi Interaksi Sosial dan Ekosistem untuk siswa kelas 5 SD di SDN Cipinang Melayu 01.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bagi guru atau peneliti lainnya dapat memahami dan menambah referensi mengenai bagaimana cara menggunakan komik pembelajaran digital untuk kelas 5 SD.
- b. Diharapkan dapat menjadi pedoman bagi teknolog pendidikan dalam mengembangkan komik pembelajaran digital untuk kelas 5 SD
- c. Diharapkan dapat menjadi pembanding bagi penelitian berikutnya mengenai pengembangan komik pembelajaran digital untuk kelas 5 SD.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Siswa diharapkan mampu memahami materi ekosistem dan interaksi sosial melalui media komik pembelajaran yang dibuat.

b. Guru

Guru diharapkan dapat terbantu dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem dan interaksi sosial, sehingga permasalahan pemahaman pada siswa dapat teratasi.