

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang akan menjadi tiang utama dalam suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, sertaketerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan era modern ini diperlukan keterampilan yang kreatif dalam mengajar supaya peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru Sehingga tujuan pendidikan tersebut tercapai dengan maksimal. Dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah tentu guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media dan bahan ajar yang berbeda-beda, guru juga harus dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik, agar menarik perhatian siswa serta diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan yaitu pengembangan media pembelajaran. Menurut Syaiful Bahari Djaramarah dan Zain, A. (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi guru maupun bagi siswa. Dengan adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam

menerima pengetahuan dan keterampilan. Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih cepat dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Di era digital sekarang ini guru harus mampu memanfaatkan kesempatan yang ada dalam penggunaan digital supaya pembelajaran lebih inovatif lagi karena Konsentrasi peserta didik sangat berbeda dalam memahami pembelajaran dalam materi tergantung dari cara guru menyampaikan informasinya. Namun dengan adanya inovasi media dalam penerapan pembelajaran dapat membangkitkan semangat, keinginan dan juga minat belajar sehingga peserta didik diharapkan dengan mudah menginterpretasikan informasi yang disajikan selama proses pembelajaran dan mampu memahami bentuk-bentuk media yang menarik perhatian seperti penggunaan media atau alat peraga yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 september 2023 dengan guru kelas V SD Negeri 065013 Medan, diperoleh fakta bahwa media pembelajaran di sekolah belum berbasis digital, kendalanya dikarenakan faktor guruyang belum memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa kertas bergambar berukuran kecil sehingga peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga sulit memahami penjelasan dari guru. Selain itu guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang baik dan bisa menarik perhatian peserta didik sehingga minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA materi ekosistem sangat kurang, dapat dilihat dari tingkat kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Serta terbatasnya pembuatan media pembelajaran di sekolah disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari yang mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi khususnya pada materi ekosistem yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, kemampuan pemahaman materi ekosistem di sekolah sangat kurang. Hal ini berdampak pada ketidaktercapaiannya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi ekosistem, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak SD adalah komik. Komik adalah sebuah gambar yang berkarakter dan terdapat cerita atau dialog didalamnya. Anak-anak sangat menyukai komik karena sesuai dengan karakternya serta cocok untuk usianya sehingga tanpa ada unsur paksaan pun anak-anak akan membacanya sesuai dengan keinginannya sendiri. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Media pembelajaran komik tersebut kemudian ditampilkan berbasis digital dalam bentuk *flipbook*. *Flipbook* adalah media yang akan digunakan untuk memaparkan komik digital agar pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar (Anandari, 2019). Penggunaan *flipbook* ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan tidak bosan khususnya pada materi ekosistem.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 065013 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang telah tergambar permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, masalah yang timbul adalah:

1. Media pembelajaran disekolah belum berbasis digital.
2. Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
3. Pentingnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menarik

perhatian siswa, dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran khususnya pada materi ekosistem.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* mata pelajaran IPA pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 065013 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 065013 Medan ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 065013 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 065013 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 065013 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu mengenai pengembangan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi ekosistem.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaatnya sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi ekosistem diharapkan mampu mepermudah pemahaman konsep siswa pada materi ekosistem,menjadikan sumber belajar dan memfasilitasi siswa memperoleh pemahaman baru dalam pembelajaran materi ekosistem, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Memberikan referensi,keterampilan serta pengalaman kepada guru kelas V SD Negeri 065013 Medan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* guna mempermudah proses penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era modern.

c. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi kepada kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan motivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lain, yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya pada tingkat Sekolah Dasar.