

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan supaya siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosia. Perkembangan teknologi masa kini sangat berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaianya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan.

Adanya penyampaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif membuat minat belajar para peserta didik lebih tinggi. Kegiatan proses belajar mengajar dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pendidikan sedangkan efisiensi dapat dilihat dari kualitas komunikasi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat peserta didik dan mencapai tujuan dimana peserta didik menangkap ilmu pengetahuan yang benar. Penyampaian dengan sedikit goresan warna dan tampilan yang lebih menarik akan membuat peserta tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pencapaian tujuan pendidikan selalu bergantung bagaimana kualitas yang di terima oleh peserta didik dan bagaimana guru menyampaikan materi dengan baik.

Pendidikan ditingkat sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan formal dimana anak-anak memulai perjalanan akademis mereka. Pada tingkat sekolah dasar (SD) pembelajaran terbagi menjadi beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPAS. IPAS merupakan gabungan dari IPA dan IPS dimana tujuan pembelajaran ini mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional dalam kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka saat ini guru dituntut untuk mengikuti karakteristik perkembangan kurikulum seperti soft skills dan karakter, serta pembelajaran yang fleksibel guna tercapainya tujuan pembelajaran. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu materi yang ada pada pembelajaran IPAS ini yaitu Sistem Pencernaan Manusia. Sistem Pencernaan merupakan salah satu topik yang esensial karena berkaitan langsung dengan Kesehatan dan kesejahteraan individu namun kenyataannya banyak siswa ditingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami bagaimana proses pencernaan makanan mulai dari masuknya makanan ke mulut hingga akhirnya dikeluarkan kembali dari tubuh manusia. Pembelajaran yang berfokus pada pengertian nya saja tanpa mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi. Selain itu keterbatasan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa pada materi ini, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat menumbuhkan minat siswa.

Kusuma, Sumianto, & Aprinawati (2023) melalui jurnal tentang pembelajaran berbasis kearifan lokal, menegaskan bahwa kreativitas guru memengaruhi penerapan model pembelajaran berbasis nilai, terutama dalam konteks pendidikan global di tingkat dasar. Seperti Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak SD adalah komik berbasis digital. Komik adalah sebuah gambar yang berkarakter dan terdapat cerita atau dialog didalamnya. Anak-anak sangat menyukai komik karna sesuai dengan karakternya serta cocok untuk usianya sehingga tanpa ada unsur paksaan pun anak akan membacanya sesuai dengan keinginannya sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam

bentuk komik yang lebih menarik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran, karena media pembelajaran berbasis komik digital tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa

Hasil observasi dan wawancara bersama ibu Roysartua Limbong S.Pd, selaku wali kelas Pada rabu, tanggal 04 September 2024, Pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 101819 Pancur batu siswa kelas V diperoleh fakta bahwa pembelajaran disekolah masi memiliki kendala seperti kurangnya media yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga guru memiliki keluhan dimana siswa sulit mengutarakan kembali poin-poin dari materi sebelumnya tentang Organ Pencernaan karena siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi yang disampaikan. Adapun media pendukung yang pernah digunakan guru sebelumnya berupa komik yaitu guru membuat komik sendiri dengan mendownload gambar dari google, setelah itu diprint dan ditempel dikarton lalu dilengketkan di dinding dengan dialog cerita untuk dibaca siswa, memang dengan media komik seperti ini siswa merasa senang membaca tetapi memiliki kekurangan karena mudah rusak dan siswa harus menunggu bergantian untuk membaca sehingga timbul kebosanan, kurang menarik dan kurang efektif. 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.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru serta rasa keinginan saya untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran komik yang lebih praktis untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan dalam mata pelajaran IPAS, BAB 5 Topik A: Mengenal Organ Pencernaan kita. Bentuk media digital yang akan saya rancang ini memanfaatkan teknologi masa kini seperti infokus, laptop, dan aplikasi *canva* yang cukup mudah diterapkan, tahap pertama yang harus dilakukan yaitu download aplikasi *canva*, lalu pilih template untuk

pembuatan komik, buat gambar dan balon obrolan, susun alur cerita, tokoh, penokohan yang sudah dirangkai dalam bentuk cerita percakapan menarik kedalam template sesuai topik materi sistem pencernaan manusia terdiri dari beberapa slide, setelah itu dislide terakhir buat kesimpulan serta kuis dan penutup lalu simpan melalui fitur *fipbook*. Melalui Hasil penelitian diuraikan dalam (Kurniawati & Koeswanti, 2021) yang menyatakan Pengembangan komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran di SD.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, presentasi, grafik, cover ebook, video, komik, *mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Melalui aplikasi *canva* peserta didik semakin tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas karena tampilannya yang menarik. Selain itu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dapat menampilkan materi melalui link video, audio, gambar dan penjelasan singkat melalui teks tertulis. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital.

Berdasarkan uraian diatas peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang kreatif dan inovatif, oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran komik digital Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media yang lebih inovatif untuk meningkatkan literasi siswa dengan menggunakan teknologi digital

2. Kesulitan siswa dalam memahami konsep materi Sistem Pencernaan Manusia dalam mata pelajaran IPAS karena media yang monoton.
3. Pentingnya pembuatan media pembelajaran yang menarik dalam proses mengajar terkait karakteristik kurikulum merdeka.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penelitian akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk materi Sistem Pencernaan Manusia dalam mata pelajaran IPAS saja untuk siswa kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik digital berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Sistem pencernaan kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan pada manusia kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media komik digital berbasis Aplikasi *canva* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan, dan sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Serta menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran IPAS pada pokok bahasan Sistem Pencernaan Manusia dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu di harapkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik serta pemahaman terhadap materi Sistem Pencernaan Manusia semakin meningkat karena adanya media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Guru

Guru mendapat wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendorong kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar siswa khususnya pada materi Sistem Pencernaan yang menarik bagi peserta didik dan mendorong meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam menerapkan pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.