

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 2023) Pendidikan Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di era modern membutuhkan kemampuan kreatif dalam mengajar agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Agar dapat mencapai tujuan tersebut, guru sebagai fasilitator harus memiliki keahlian dalam memilih berbagai media dan bahan ajar. Selain itu, guru juga harus berkemampuan dan profesional, serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara efektif agar menarik perhatian siswa. Diperlukan juga pembaruan dalam system pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Al Faridzin et al (2023) Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru menyampaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran. Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur paling penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Sedangkan menurut Soedjiwo (2023) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Kemudian Menurut Daniyati et al (2023) menegaskan bawa media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa melalui berbagai saluran komunikasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih

efektif. Media pembelajaran yang tepat sangat berguna bagi siswa dalam proses belajar mengajar, media ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang akan diajarkan. Selain itu, media juga memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, adanya media dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah menerima pengetahuan dan keterampilan. Guru bisa menggunakan berbagai cara dalam memanfaatkan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan cepat memahami materi, dimasa kini yang serba digital, guru harus mampu memanfaatkan berbagai kemudahan teknologi agar pembelajaran lebih inovatif, karena daya konsentrasi siswa berbeda-beda tergantung cara penyampain informasi oleh guru. Dengan inovasi media dalam pembelajaran, semangat, keinginan, dan minat belajar siswa dapat terangsang sehingga mereka bisa dengan mudah memahami informasi yang disampaikan selama proses belajar dan mampu mengenali berbagai bentuk media yang menarik perhataian seperti penggunaan alat peraga atau media lain yang menarik.

Berdasarkan observasi pada tanggal 5 Agustus 2025 peneliti mengamati siswa kelas IV pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan mata Pelajaran Pkn materi Keberagaman. Dari hasil pengamatan peneliti diperoleh fakta bahwa guru kerap menggunakan lembar kertas bergambar berukuran kecil yang ditunjukkan secara satu arah kepada siswa, karena ukuran media yang relative kecil dan tidak dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa. Selain itu, guru masih banyak berfokus pada buku paket siswa dan modul ajar, selama pembelajaran siswa diminta membaca bagian tertentu dari buku kemudian mengerjakan soal yang tersedia. Guru juga menggunakan media powerpoint sebagai variasi, namun penyampaiannya masih satu arah, tampilan powerpoint lebih banyak berisi teks sementara ilustrasi maupun animasi jarang digunakan. Guru juga memakai komik yang dibuat sendiri namun kurang menarik. Akibatnya, kegiatan pembelajaran tetap kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas IV, diperoleh informasi bahwa siswa sering merasa bosan jika hanya mendengar penjelasan guru dan kurang mengerti jika guru menyampaikan pembelajaran

melalui media gambar satu arah. Dalam proses belajar tidak semua siswa menunjukkan perhatian penuh, sebagian siswa tampak serius mendengarkan penjelasan guru namun ada pula yang berbicara dengan teman sebangku atau melakukan aktivitas lain nya.

Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, kemampuan pemahaman siswa di sekolah masih kurang. Hal ini berdampak pada ketidaktercapainnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dan 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 keberagaman, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak SD adalah komik. Komik adalah sebuah gambar yang berakter dan terdapat cerita atau dialog di dalamnya. Anak- anak sangat menyukai komik karna sesuai dengan karakternya serta cocok untuk usianya sehingga tanpa ada unsur paksaan pun. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar yang lucu sehingga identic mudah sekali untuk dicerna oleh semua usia. Sedangkan menurut Aprilutfi (2022) Media komik digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga memotivasi mereka dalam proses pembelajaran di kelas. *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 keberagaman.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV SD NEGERI 14 Aek Sipitudai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran di kelas kurang maksimal.
2. Hasil belajar siswa masih rendah.
3. Rendahnya Tingkat keaktifan dan minat belajar siswa pada pelajaran pkn.
4. Proses pembelajaran belum maksimal menggunakan metode belajar yang atraktif.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mendukung sarana belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar tidak terjadi pemahaman yang terlalu luas maka peneliti perlu memberikan batasan masalah yaitu keberagaman budaya di Sumatra Utara di fokuskan pada tiga aspek, yakni makanan tradisional, pakaian adat, dan sikap menghargai perbedaan di kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* Terhadap Hasil Belajar pada materi Keberagaman di kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* Terhadap Hasil Belajar pada materi Keberagaman di kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* Terhadap Hasil Belajar pada materi Keberagaman di kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai.

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* Terhadap Hasil Belajar pada materi Keberagaman di kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai.

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 keberagaman.

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 berupa komik digital berbasis *flipbook* pada materi keberagaman, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi tersebut menjadi lebih mudah. Media ini juga diharapkan menjadi sumber belajar yang bermanfaat menjadi sumber belajar yang bermanfaat, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang baru dalam proses belajar, serta meningkatkan semangat dan minat belajar mereka.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi, keterampilan, dan pengalaman bagi guru kelas IV SD Negeri 14 Aek Sipitudai dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *flipbook*. Hal ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Pelajaran secara efektif dan optimal, serta memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di masa kini.

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.

