

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang pendidikan, psikologi dan komunikasi, membuat teknologi pembelajaran terus berkembang di masa yang akan datang menjadi suatu disiplin ilmu dan spesialisasi yang dapat terus memberikan keunggulan dalam hal efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran (Ismail, 2020, hal. 18). Kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan global telah memberikan dampak yang merata di berbagai sektor kehidupan, termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan lainnya. Perkembangan zaman ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi menjadi keadaan ini tidak dapat diabaikan dalam kehidupan sehari-hari, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Marista & Salsabila, 2021, hal. 92).

Pengetahuan dan teknologi merupakan elemen yang integral dalam kehidupan manusia, hadir sejak awal peradaban hingga akhirnya mempengaruhi segala aspek kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi senantiasa berjalan sejalan dengan evolusi peradaban manusia di dunia (Ariani & Festiyed, 2019, hal. 157). Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan dampak signifikan pada berbagai faktor kehidupan manusia. Pendidikan, sebagai bagian integral dari proses perkembangan individu, tidak hanya memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga perlu mengambil

manfaat dari kemajuan tersebut. Pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan bukan hanya sebagai inovasi baru, melainkan juga sebagai elemen kunci dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Firmansyah (2019, hal. 63) Peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan ide atau konsep untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu aktif menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sebagai dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Seorang pendidik merupakan faktor penting dalam menerapkan dan memajukan sistem pendidikan. Tentunya hal tersebut tidak lepas dari beberapa upaya yang harus dilakukan, antara lain: 1) Seorang guru perlu memiliki pengetahuan yang menyeluruh terhadap materi pembelajaran. Selain itu, menguasai pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu aspek yang penting. 2) Guru menjadi contoh positif bagi peserta didiknya. Sikap dan tingkah laku guru dapat menjadi panutan bagi siswa, membantu mereka membentuk karakter yang baik dan nilai-nilai moral yang positif. 3) Seorang guru perlu memiliki rasa cinta dan komitmen yang tinggi terhadap profesi sebagai pendidik. Hal ini akan memotivasi guru untuk dalam memberikan pendidikan kepada siswa. 4) Guru harus menguasai berbagai metode, model, strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Keterampilan dalam menerapkan teknik-teknik penilaian juga sangat penting agar evaluasi dapat dilakukan dengan adil dan efektif. 5) Guru perlu

bersikap terbuka terhadap perubahan dan pembaharuan. Hal ini mencakup peningkatan wawasan terhadap perkembangan baru dalam pendidikan dan keinginan untuk terus mengembangkan kompetensi diri (Aspi & Syahrani, 2022, hal. 70).

Pentingnya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena dengan media pembelajaran peserta didik akan tertarik dan aktif dalam melakukan pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Menurut pendapat Nurfadhillah (2021, hal. 7) Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik secara didaktis, dengan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan psikologi anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan psikologis peserta didik saat belajar. Salah satu permasalahan yang terjadi didalam kelas adalah rendahnya penggunaan media pembelajaran. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi pasif dan peserta didik menjadi bosan. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik agar dapat memperbaiki minat belajar mereka.

Berdasarkan pandangan Kustandi & Darmawan (2020, hal. 142) Komik merupakan suatu bentuk media yang mengomunikasikan cerita melalui visualisasi atau ilustrasi gambar dengan kata lain, komik dapat dianggap sebagai narasi yang disajikan dalam bentuk gambar di mana

gambar berperan dalam memberikan deskripsi cerita, didukung oleh adanya balon kata dalam setiap gambar untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap cerita yang disampaikan oleh pengarang. Dalam konteks pembelajaran, komik digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin diajarkan.

Komik dikemas dengan inovatif agar peserta didik tertarik dan meningkatkan minat belajar. Dengan kemajuan zaman yang begitu pesat sekarang media pembelajaran dikombinasikan menggunakan teknologi. Peran teknologi dalam media pembelajaran membuat pendidikan menjadi lebih maju. *E-Comic* merupakan pilihan yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan desain menarik yang memuat ilustrasi gambar dan alur cerita yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, *E-Comic* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat peserta didik dalam membacanya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Sekolah Dasar (SD) menekankan pendekatan langsung untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam eksplorasi dan pemahaman ilmiah terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA ini difokuskan pada pengenalan dan pemahaman fenomena alam melalui pendekatan sistematis, yang bersumber dari hasil percobaan dan pengamatan. Salah satu materi pembelajaran IPA di kelas V adalah Sistem Pernapasan Manusia. Materi ini mencakup pengenalan terhadap organ-organ pernapasan manusia beserta fungsi masing-masingnya. Materi tentang sistem pernapasan manusia bersifat

abstrak karena berkaitan dengan fungsi dan proses yang kompleks. Materi ini termasuk dalam jenis pelajaran yang membutuhkan variasi dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat disampaikan dengan efektif, sehingga peserta didik dapat lebih baik memahami konsep yang diajarkan. (Aulia, Zarkasih, & Permana, 2022).

Kesalahan konsep yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dapat berdampak negatif terhadap pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran dan alat bantu yang kurang tepat seperti mengabaikan penggunaan teknologi dan alat bantu modern yang dapat membantu memperjelas konsep pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Pada pembelajarannya guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dengan menyampaikan materi yang sulit dipahami serta ilustrasi dan gambar yang kurang. Usaha untuk mengurangi kesalahan konsep dalam pemahaman materi sistem pernapasan dapat dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran. Dengan demikian, penting bahwa media yang disajikan mampu memberikan dukungan efektif bagi peserta didik dalam memahami konsep materi yang diajarkan oleh guru. Selain membantu pemahaman, media juga harus mendukung terbentuknya proses belajar yang menyenangkan dengan menciptakan respons positif dari peserta didik (Daeli, Telaumbanua, & Ziliwu, 2022, hal. 60).

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa gambar yang ada pada buku teks secara holistik tidak cukup efektif dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak yang ada pada mata pelajaran IPA. Walaupun gambar yang ada pada buku ajar bersifat realistis namun belum memberikan gambaran terhadap materi yang diajarkan. Kurangnya variasi dalam penggunaan media yang lebih interaktif, seperti media visual atau alat peraga konkret, membuat siswa kesulitan memahami materi. Sehingga hal tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik mengalami penurunan pada mata pelajaran IPA. Padahal, di SD Negeri 23 Palembang terdapat beberapa sarana yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran seperti proyektor dan layar proyektor, oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Salah satunya dengan memanfaatkan sarana yang tersedia di sekolah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik atau digital.

Pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran dipilih karena memiliki keunggulan yang sangat cocok digunakan, seperti membangkitkan minat siswa, membuat materi menjadi lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan narasi yang melibatkan seluruh konsep tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran, materi tersebut disampaikan dalam format cerita yang disertai gambar. Keuntungan lainnya adalah penggunaan media pembelajaran ini tanpa koneksi internet, yang memudahkan siswa dalam mengakses dan

menggunakan komik digital sebagai alat pembelajaran. Menurut Siregar & Irmawati (2021, hal. 116) Media pembelajaran dalam bentuk komik adalah alat bantu pembelajaran visual yang mendukung kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan komik dalam pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan sebagai materi pelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Komik, sebagai media komunikasi visual, menggambarkan informasi melalui gambar dan disajikan dalam format narasi yang ringan.

Urgensi penelitian ini mengangkat sebuah permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran yaitu rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran ipa yang berpengaruh pada hasil belajar, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis E-Comic untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan merujuk pada penjelasan dalam latar belakang tersebut, untuk itu peneliti melakukan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 23 Palembang”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA, peserta didik cenderung bersikap pasif karena guru terfokus hanya pada materi yang diambil dari buku peserta didik. Guru tidak memanfaatkan sumber belajar lainnya, sehingga menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menurun, oleh karena itu diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut agar dapat membantu peserta didik dalam mengetahui materi pembelajaran dengan lebih mudah. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- 1) Peserta didik tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Sebagian besar siswa masih merasa bahwa pembelajaran IPA dianggap sebagai kegiatan yang kurang menarik.
- 3) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kurangnya daya tarik terhadap peserta didik menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik belum digunakan sebagai alternatif dalam membuat media pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian tetap fokus, peneliti mengukuhkan ruang lingkup penelitian dengan menetapkan batasan masalah yang akan diteliti, yaitu:



- 1) Pengembangan media pembelajaran digunakan dalam bentuk *E-Comic*.
- 2) Fokus penelitian ini adalah pengembangan mata pelajaran IPA, khususnya pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas V
- 3) Kompetensi dasar (KD) yang digunakan pada materi Sistem Pernapasan Manusia adalah 3.2 Menjelaskan organ pernapasan manusia dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta 4.4 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Penelitian sebelumnya fokus pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku komik, sementara penelitian saat ini menekankan pada pengembangan media pembelajaran komik yang diimplementasikan secara elektronik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-Comic* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 23 Palembang ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan pengembangan dalam penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *E-Comic* dalam materi sistem pernapasan manusia adalah untuk menilai efektivitas dan

efisiensi media tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik, serta untuk melihat hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *E-Comic*.

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif baik secara teoritis maupun praktis, dengan beberapa kegunaan sebagai berikut:

### **1.6.1 Kegunaan Teoritis**

Dengan penelitian pengembangan *E-Comic*, diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan, terutama bagi pembaca yang tertarik dengan isu-isu yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi terhadap peneliti selanjutnya.

### **1.6.2 Kegunaan Praktis**

#### 1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami materi Sistem Pernapasan Manusia, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan kemajuan teknologi secara positif. Lebih lanjut, penelitian ini juga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## 2) Bagi Pendidik

Penelitian ini memiliki potensi untuk melengkapi beragam media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran IPA, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber motivasi bagi guru untuk mengadopsi media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pengajaran mereka.

## 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi materi evaluasi untuk proses pembelajaran di sekolah, berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan, dan memberikan rekomendasi atau masukan yang berguna dalam kegiatan pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- a) Komik yang digunakan berbasis digital
- b) Komik disajikan dengan gambar ilustrasi yang menarik
- c) Isi komik terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik, pengenalan karakter, dan alur cerita komik.
- d) Materi Sistem Pernapasan Manusia
- e) Komik ini didalamnya mengandung panel-panel bagian komik.
- f) Komik dibuat *full color* menggunakan aplikasi canva