

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa dan merupakan usaha dalam membimbing anak yang belum dewasa dalam mencapai kedewasaannya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, Badriah, Hidayat, & Dewi, 2022). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha dan rencana untuk mengembangkan potensi dalam diri yang berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat dengan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan adalah bagian terpenting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang terampil dan berbudi pekerti. Pendidikan dianggap sebagai salah satu faktor dalam kemajuan suatu bangsa dan negara. Peran pendidikan yang berlandaskan karakter dan jati diri bangsa akan menciptakan kualitas manusia yang unggul dimasa depan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Yulianti, 2021, p. 34) bahwa Suatu bangsa akan dapat maju dan mengejar ketertinggalan dari bangsa lain hanya dengan sebuah pendidikan.

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak lepas dari sistem kurikulum yang digunakan. Seiring perkembangannya kurikulum pada pendidikan

sering mengalami perubahan. Hal tersebut bertujuan untuk menemukan kurikulum yang cocok bagi peserta didik. Pada saat ini beberapa sekolah masih menerapkan kurikulum 2013 (K13) yang mana peserta didik dituntut untuk aktif dan mandiri dalam belajar. Salah satu ciri pembelajaran K13 adalah bersifat tematik pada tingkatan Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran tematik yang efektif dan tidak membosankan, pendidik diharuskan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara guru dalam memberi informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh, Syahrudin, Saleh, Azis, & Sahabuddin, 2023, p. 12). Siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran tercapai, maka guru perlu melakukan tindakan yang tepat dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus menyesuaikan karakter peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan serta kemampuan berkomunikasi antara pendidik dengan siswa. Pada umumnya siswa lebih tertarik dengan media visual bergambar dan inovatif, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Prasetiawan dalam

(Ngazizah, Rahmawati, & Oktaviani, 2022) bahwa pada tingkatan usia 6-12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku cetak bergambar dengan warna yang menarik serta kata-kata yang terletak di dalam *ballons* yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca.

Komik adalah suatu bentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Ayuni, Suarjana, & Trisna, 2023). Pada umumnya komik disajikan dalam bentuk media cetak dan melalui media elektronik atau disebut juga dengan *e-comic*. Komik digital atau *e-comic* adalah transformasi teknologi media komik yang berbentuk cetak menjadi komik digital dengan format elektromik (Qoiruni & Wicaksono, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat pengamatan langsung di SD Negeri 40 Palembang di kelas III diperoleh bahwa kurangnya alat atau media dalam pembelajaran di kelas terutama penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih kurang digunakan. Guru hanya menggunakan buku pembelajaran cetak sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi penyebab dari permasalahan tersebut. Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa agar mereka tidak measa jenuh pada saat guru sedang menyampaikan materi pembelajaran.

Permasalahan tersebut membutuhkan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses

pembelajaran. Komik digital atau *e-comic* merupakan salah satu media atau alternatif yang cocok dalam mengatasi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. *E-comic* dinilai lebih efektif dan menarik karena di dalamnya terdapat gambar dan cerita yang menyenangkan. Dengan mengembangkan *e-comic* berbasis kearifan lokal dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu juga dengan menggunakan media komik digital dapat menciptakan minat siswa, materi yang disampaikan disajikan dengan lebih menarik.

Diungkapkan oleh (Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, 2021) bahwa media komik digital (*E-Comic*) memiliki keunggulan yaitu dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama, materi yang ada pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk dan contoh spesifik mengenai materi.

Pada penelitian terdahulu mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh (Rahmatunnisa, Bahfen, & Banowati, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Iklim, Musim, dan Cuaca”, dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* ini melewati penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil dari ahli materi menunjukkan hasil skor sebesar 3,6 dengan kategori layak/valid, sedangkan pada validasi ahli media menunjukkan skor sebesar 3 dengan kategori cukup valid.

Pada responden peserta didik kelompok kecil menunjukkan hasil sebesar 95,24% dengan kategori tinggi sedangkan pada kelompok besar menunjukkan hasil sebesar 98,57% dengan kategori tinggi sehingga media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA materi iklim, musim, dan cuaca dinyatakan tinggi dan valid.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas ditarik sebuah kesimpulan untuk melakukan pengembangan media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal untuk siswa SD Negeri 40 Palembang. Meskipun peneliti sebelumnya telah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran, namun penelitian ini akan mengembangkan media komik yang sedikit berbeda. Jika pada penelitian sebelumnya mengembangkan komik dalam bentuk media cetak, pada penelitian ini komik yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah komik dalam bentuk dan teknik digital atau *e-comic* yang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti handphone, desktop, dan aplikasi *canva* serta web *fliphtml5* sehingga lebih mempermudah dan mempercepat proses pembuatan komik. Pembelajaran lebih menarik dengan adanya visualisasi gambar yang mampu menyampaikan pesan melalui dialog antar tokoh komik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi adanya masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Pada proses pembelajaran siswa menganggap cenderung membosankan sehingga membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran.

- 2) Kurangnya media pembelajaran yang membuat siswa lebih semangat dan fokus dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas agar masalah berfokus dan terarah, maka penelitian dilakukan dengan membatasi masalah hanya pada :

- 1) Pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal yang valid dan praktis.
- 2) Pengembangan media hanya fokus pada materi cuaca, musim, dan iklim.

1.4 Perumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah diatas, adapun perumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengembangan media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal yang valid untuk siswa SD Negeri 40 Palembang?
- 2) Bagaimana pengembangan media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal yang praktis untuk siswa SD Negeri 40 Palembang ?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Menghasilkan media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal yang valid untuk siswa SD Negeri 40 Palembang.
- 2) Menghasilkan media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal yang praktis untuk siswa SD Negeri 40 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi dalam mengembangkan media terutama dalam pembelajaran tematik di SD Negeri 40 Palembang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dengan adanya media *e-comic* diharapkan guru dapat menjadikan media pembelajaran sebagai alternatif yang digunakan saat proses pengajaran berlangsung.

2) Bagi Siswa

Dengan adanya media *e-comic* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi cuaca, musim, dan iklim. Selain itu juga media *e-comic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dalam belajar.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat dan berguna dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan informasi serta dapat menjadi acuan atau sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan *e-comic*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media *e-comic* cuaca, musim, dan iklim. Media *e-comic* ini diperuntukkan bagi siswa kelas III SD. Produk dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator kurikulum 2013 pada buku tema 5 subtema 4. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan:

- 1) *E-comic* didesain menggunakan aplikasi *canva* yang disajikan dengan *full color*.
- 2) Komik dibuat menjadi digital dan dapat diaplikasikan melalui handphone, desktop maupun web link melalui *fliphtml5*.
- 3) Isi dari *e-comic* sendiri tidak jauh berbeda dengan komik-komik lainnya seperti terdapat gambar atau ilustrasi, cerita, dan dialog tokoh yang dikemas dalam balon percakapan yang menarik.
- 4) Komik yang dikembangkan mengenai materi cuaca, musim, dan iklim berbasis kearifan lokal Palembang.
- 5) Bagian komik sendiri terdiri dari cover depan, petunjuk penggunaan, alur atau isi cerita komik, dan cover belakang.