

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap individu yang dikembangkan dengan pelatihan, pengajaran, pemberian tugas, pembinaan karakter serta pendidikan membentuk siswa menjadi individu yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Rosidah, 2023). Pendidikan berfungsi sebagai fasilitator dalam pengembangan kemampuan yang dimiliki siswa baik untuk dirinya ataupun lingkungannya (Saputro, 2023). Pendidikan sangat diperlukan untuk menggali potensi dalam diri individu, membantu membentuk karakter peserta didik, termasuk berpikir kritis dan kreatif (Ermayani, 2023).

Pembelajaran adalah suatu interaksi pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Kreatifitas pendidik zaman sekarang dengan pendidik zaman dahulu adanya perbedaan karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membantu meningkatkan kreatifitas seorang pendidik dalam pembuatan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik dibantu adanya pemanfaatan ilmu teknologi pendidik dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan produktif pada saat pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Pada satuan pendidikan perlu adanya sarana dan prasarana pemanfaat ilmu pengetahuan dan teknologi yang membantu guru untuk memudahkan dalam membuat media pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berkembang telah mempengaruhi berbagai aspek didalam kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang terus menerus setiap zaman sehingga membangun kemajuan dibidang teknologi dan globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi membantu kegiatan proses pembelajaran di bidang pendidikan. Adanya ilmu pengetahuan dan teknologi sumber daya manusia bersaing dalam menggunakan teknologi terutama pendidik untuk bisa menggunakan teknologi dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Teknologi pembelajaran adalah suatu aplikasi atau media yang dirancang modern yang digunakan untuk pembelajaran dan sumber teoritis dan praktis. Sehingga teknologi informasi saat ini merupakan teknologi yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Teknologi juga membantu peserta didik mendapatkan informasi baru dalam bentuk media pembelajaran yang di buat oleh pendidik sehingga peserta didik mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang sebelumnya yang belum di dapatkan pada proses pembelajaran. Teknologi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran lebih menarik di pelajari oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, karena media pembelajaran membuat komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik dan peserta didik menjadi lebih efektif dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik (Herliana & Anugraheni, 2020). Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran efektif dan efisien sehingga pendidik dapat memberikan ilmu kepada peserta didik dan bisa menerima ilmu yang diajarkan pendidik kepada peserta didik secara maksimal sesuai pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam perkembangan peserta didik disekolah agar peserta didik menerima ilmu secara maksimal dan materi diterima dengan baik yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran digunakan pada saat pembelajaran yaitu untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung didalam pembelajaran yang akan diterima peserta didik dengan baik, ada banyak cara membuat peserta didik untuk lebih mudah mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik salah satunya yaitu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran komik, media komik merupakan media yang bisa menyampaikan informasi dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak membuat peserta didik merasa bosan karena didalam komik tersebut terdapat gambar dan tulisan yang dirangkum didalam sebuah alur

cerita sehingga memudahkan peserta didik bisa dapat memahami cerita yang disampaikan didalam media komik. Media komik adalah salah satu sumber belajar yang bisa dipelajari oleh peserta didik yang di bantu pengawasan pendidik di dalam kelas maupun di luar kelas tetapi masih ruang dalam lingkup sekolah.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang terdiri dari gambar dan tulisan yang memainkan karakter didalam alur cerita yang urut sehingga pembaca dapat menikmati alur cerita yang terdapat didalam komik, komik mempunyai peranan yang positif yaitu mengembangkan kebiasaan membaca, ini membuat pendidik lebih tertarik menggunakan media komik sehingga membuat peserta didik lebih terbiasa membaca. Penggunaan media komik ini dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi peserta didik dan untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik diperlukan kreativitas pendidik dalam mengembangkan media belajar yang kreatif (Handayani, 2021, p. 739).

Mengajak dan membimbing minat peserta didik menjadi sarana untuk rajin dalam membaca dan membuat menjadi kebiasaan membaca karena banyak sekali informasi yang di sampaikan di dalam media komik, selain membuat peserta didik lebih rajin membaca agar peserta didik dapat memahami dari gambar yang terdapat pada media komik dan membantu peserta didik lebih lama mengingat pemahaman pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami pembelajaran.

Media komik didesain dengan bantuan aplikasi *canva*, *canva* merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan semua orang dan bisa diakses kapan pun baik digunakan didunia pendidikan maupun non pendidikan. Hal ini dikarenakan *Canva* menawarkan banyak fitur dan template yang menarik dan mudah digunakan. Dengan demikian penggunaan *canva* ini bisa membuat guru lebih kreatif dan memberikan inovasi pembelajaran agar lebih menarik untuk peserta didik sehingga lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh peneliti dari pendidik di SD Negeri Sukajaya pada tanggal 29 Januari 2024 bahwa masih ada peserta didik yang belum bisa memahami materi pembelajaran yang hanya disampaikan melalui buku peserta didik sebagai sumber belajar. Didalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa pembelajaran terkesan membosankan. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti melihat kebutuhan peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pendekatan, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pentingnya menggunakan media pembelajaran komik membuat peserta didik merasa tidak bosan dan bervariasi sehingga penggunaan media komik membuat pembelajaran media yang menarik.

Setelah melakukan observasi pada kelas V, peneliti mendapatkan permasalahan dalam minat belajar peserta didik yaitu merasa jenuh dan merasa bosan dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan analisis kebutuhan pada peserta didik yaitu : peserta didik lebih tertarik dengan

adanya media pembelajaran yang bergambar dan menarik sehingga tidak membuat bosan peserta didik dalam proses pembelajaran dan adanya media pembelajaran lebih membuat peserta didik termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Dari penjelasan mengenai analisis kebutuhan peserta didik mendapatkan indikator dalam proses pembelajaran yaitu : peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran, ketertarikan belajar pada peserta didik dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema lingkungan sahabat kita bertujuan untuk peserta didik dapat mendapatkan informasi dan memahami pembelajaran melalui media pembelajaran komik yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar dengan adanya media komik ini guru bisa meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Melihat latar belakang inilah peneliti berusaha mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Kelas V SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

- a. Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas V SD Negeri Sukajaya

- b. Pendidik belum menggunakan media komik pada materi pembelajaran, hanya menggunakan metode berbasis *picture and picture* atau gambar-gambar yang terdapat dibuku siswa sebagai sumber belajar, pendidik dalam mengajar kelas V Tema lingkungan sahabat kita pada SDN Sukajaya masih menggunakan media pembelajaran sederhana.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat dari masalah yang dijelaskan di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bantuan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Kelas V yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 8 kelas V SD ?
- b. Bagaimana kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 8 kelas V SD ?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 8 kelas V SD yang layak (valid).

- b. Untuk mengetahui media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 8 kelas V SD yang praktis dan efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dilakukan oleh peneliti, peneliti berharap agar dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan keterampilan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan khususnya disekolah dasar. Adapun kegunaan yang diharapkan dan diperoleh dari penelitian ini ada dua yaitu :

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambahkan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai sebuah pengembangan media pembelajaran komik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada tema 8 kelas V.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi pendidik untuk mempermudah pendidik dalam pembelajaran tema lingkungan sahabat kita dan supaya materi yang disampaikan diterima dan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga hasil pembelajaran yang didapatkan menjadi maksimal.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik khususnya peserta didik kelas V SDN Sukajaya agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran di sekolah serta dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti sebagai calon pendidik dapat mengembangkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih baik lagi dalam segala aspek yang terkait sehingga penelitian ini dapat berguna dalam menghadapi permasalahan dimasa sekarang dan masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik pada materi manfaat air tema lingkungan sahabat kita yang akan diuji cobakan pada siswa kelas V dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan antara lain :

- a. Produk yang dihasilkan yaitu komik untuk peserta didik kelas V
- b. Produk tersebut berbentuk buku yang di rancang khusus dengan menggunakan aplikasi *canva*.
- c. Media akan berbentuk buku komik cetak yang memuat gambar-gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik,
- d. Komik berukuran kertas A5, kertas yang digunakan untuk komik adalah kertas A5. Dilaminating *dove* dan kertas isi buku adalah A5.
- e. Komik berisi cerita tentang ciri-ciri teks nonfiksi dan manfaat air yang akan disajikan dalam bentuk ilustrasi kartun.
- f. Isi komik terdiri dari KD, IPK dan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, petunjuk penggunaan komik, alur cerita komik tentang ciri-ciri teks nonfiksi dan manfaat air dan soal evaluasi.
- g. Komik ini didalamnya mengandung panel-panel bagian komik, balon kata yang digunakan untuk percakapan komik.