

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Pratiwi (Pratiwi, Dewi, & Aswadi, 2023) menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya sebagai sarana pengembangan pembelajaran tetapi juga menjadi sebuah kebutuhan untuk penilaian dan kualitas status sebuah lembaga pendidikan, selain kelengkapan fasilitas dan infrastruktur, kualitas pendidik yang baik juga membuat proses belajar mengajar berbasis media *digital*. Pendidikan Indonesia yang memiliki berbagai jenjang, salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran dan aspek lainnya (Kartini & DanieAnggraeni, 2021). Sejalan dengan (Rosada, Ali , & Patricia H. M., 2023) Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan.

Dalam proses pembelajaran pendidikan dasar harus interaktif, inspirasi, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No 22 Tahun 2017). Dalam proses pembelajaran pendidik memerlukan media untuk melakukan proses belajar mengajar di kelas.

Seiring pengembangan pendidikan, perkembangan teknologi ikut berkembang. Dengan perkembangan teknologi, pendidikan didunia sangat dibutuhkan dengan

adanya perubahan system pendidikan dengan memerulakan media dan strategi pembelajaran (Rosada, Ali , & Patricia H. M., 2023). Serta di dunia pendidikan siswa memiliki tipe belajar untuk mengetahui potensi keterampilan siswa. Tipe belajar merupakan cara mudah yang dimiliki oleh individu dalam menyerap, mengatur, dan mengelolah informasi yang diterima oleh siswa sehingga menjadi kunci keberhasilan siswa. Terdapat tiga tipe belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestika. Tipe belajar visual yaitu tipe belajar melalui sesuatu yang mereka lihat, tipe belajar auditorial yaitu tipe belajar dengan cara mendengar, dan tipe belajar kinestika yaitu tipe belajar dengan gerak, bekerja, dan menyentuh. Menurut (Rambe & Nevi, 2019) Setiap siswa memiliki ketiga tipe belajar tersebut, hanya saja satu yang lebih mendominasi.

Berlakunya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD/MI) tipe belajar visual di gunakan untuk melakukan proses belajar mengajar. Adanya dampak dari berlakunya kurikulum merdeka di SD/MI terdapat gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sehingga mata pelajaran IPA dan IPS tidak di pisahkan. Di dalam pelajaran tersebut materi-materinya digabung menjadi satu buku. Materi-materi tersebut ada yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yaitu tentang materi energi alternatif dan penggunaannya. Materi tersebut diubah menjadi sumber energi dan energi teknologi. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran wajib untuk sekolah dasar (SD).

Sebagai mata pelajaran wajib, IPA memberikan pengetahuan penting bagi siswa mengenai gejala-gejala alam yang terjadi. Ada empat alasan IPA dimasukkan dalam kurikulum SD, yaitu: a) IPA bermanfaat untuk dunia pendidikan, b) ketika IPA diajarkan secara tepat, maka akan memberikan kesan berpikir kritis, c) apabila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dapat dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA bukan merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belakang, d) mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membantu kepribadian anak secara keseluruhan (Hamim, 2020).

Berdasarkan mini observasi data yang telah dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 93 Palembang, pada tanggal 19 Februari 2024. Peneliti melakukan observasi di kelas IV untuk mengetahui tipe belajar peserta didik, dimana peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengetahui tipe belajar peserta didik. Peserta didik mengisi selembar angket tersebut apakah peserta didik memiliki tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik. Sehingga peneliti dapat mengetahui tipe-tipe belajar peserta didik, diketahui bahwa 27 siswa di SD 93 Palembang terdapat 12 siswa yang memiliki tipe belajar visual, 5 siswa yang memiliki tipe belajar auditori, dan 10 siswa yang memiliki tipe belajar kinestetik. Dalam pembelajaran IPA pada materi energi alternatif dan penggunaannya, guru mengajar hanya menggunakan papan tulis, buku cetak serta gambar-gambar sehingga pembelajaran dilakukan secara monoton dan belum secara optimal. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal tentunya di butuhkan media pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan tipe belajar peserta didik. Peserta didik

memiliki tipe belajar visual seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan berupa media pembelajaran yang berisi materi, latihan yang bisa dikerjakan secara langsung didalam media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik salah satunya menggunakan media pembelajaran komik IPA berbasis aplikasi *IbisPaint X*.

Berbasis aplikasi *IbisPaint X* adalah aplikasi yang tercetus dari keinginan membagikan kegembiraan di balik gambar digital melalui video yang memperlihatkan proses menggambar yang sesungguhnya kepada penonton (IbisPaint , 2023). Aplikasi ini merupakan aplikasi menggambar yang dirancang untuk membuat desain atau sketsa melalui *smartphone*, tablet, dan perangkat lainnya. Aplikasi *IbisPaint X* merupakan aplikasi berbasis *smartphone* yang digunakan untuk menggambar *digital* dan dapat digunakan untuk mendesain atau membuat sketsa komik. Aplikasi tersebut digunakan untuk membuat media pembelajar bagi siswa SD.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2021, p. 7). Sejalan dengan (Novianti, Evi, Dewi, & Etty, 2023) Salah satu media pembelajaran yang bisa dan umum digunakan saat ini adalah *smarthphone*, karena menyakinkan siswa untuk mengakses mata pelajaran tanpa terbatas ruang. Penggunaan media pembelajaran seperti buku paket kurang menarik karena pada umumnya buku paket hanya menunjukkan tulisan dan sedikit gambar sehingga peserta didik cenderung bosan saat proses pembelajaran.

Dengan demikian dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya mendengarkan, mencatat, dan belum mampu memahami konsep materi yang di pelajari. Guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran berlangsung, guru juga harus melibatkan peserta didik yang lebih aktif dalam proses pembelajaran IPA dikelas. Namun ada beberapa guru yang masih belum mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran adalah media komik. Media komik adalah media berbentuk buku yang dituangkan kedalam cerita yang memiliki alur cerita yang menarik dengan berbagai karakter tokoh serta menggunakan visualisasi atau ilustrasi bergambar (Rosada, Ali , & Patricia H. M., 2023). Sejalan dengan (Widiyawati & Laily, 2018) mengemukakan media komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena dirangkai dalam suatu alur cerita sehingga mudah dipahami. Gambar-gambar dalam komik dapat membangkitkan kembali semangat belajar siswa.

Media pembelajaran seperti komik pendidikan masih jarang digunakan di SD Negeri 93 Palembang yang membuat peserta didik masih saja bertanya seperti apa komik. Maka untuk itu di SD 93 Palembang perlu menggunakan media pembelajaran komik IPA sebagai salah satu media pembelajaran IPA yang bisa di terapkan di dalam kelas, karena peserta didik menganggap pembelajaran itu membosankan tanpa media

pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran aktif serta menyenangkan adalah dengan menggunakan media komik sebagai pembelajaran. Keunggulan dari media komik yaitu banyak anak-anak dan kalangan remaja menyukai tampilan bergambar yang berwarna sehingga media komik sangat cocok digunakan saat proses pembelajaran.

Komik IPA merupakan media yang berupa komik yang memiliki gambar yang unik dan cerita yang menarik, di mana pembahasan dari komik tersebut adalah pelajaran tentang IPA materi alternatif dan penggunaannya. Komik IPA tersebut berbasis aplikasi *ibispaint x* yang merupakan aplikasi pengeditan foto berfungsi untuk membuat desain-desain yang menarik. Kelebihan media berbasis aplikasi adalah praktis dan bisa digunakan dimana saja. Siswa dapat menggunakan media tanpa harus bergantung kepada bantuan guru.

Menurut Azemi (Azemi & Hidayat, 2023) judul “ Pengembangan Media Komik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD”, menyimpulkan bahwa pengembangan media komik pada tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V SD dapat memberikan motivasi kepada peserta didik. Judul “Pengembangan *E-Comic* Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD”, menyimpulkan bahwa pengembangan *E-Comic* berbasis wayang materi perubahan bentuk energi dan sumber energi alternatif dapat memotivasi belajar siswa dalam pelajaran IPA di SD (Abdurohim, Dewi, & Hartini, 2020). Menurut Kartika (Kartika , 2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik

Pintar IPA (KOMPA) Pada Materi Sumber Energi Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Swasta Sabilun Najaah Tahun 2021/2022”, menyimpulkan bahwa pengembangan media komik pintar IPA (KOMPA) dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPA. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa komik IPA berbasis aplikasi *IbisPaint X* ini sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran IPA pada materi energi alternatif dan penggunaannya yang dapat menarik minat belajar siswa. Dengan demikian, dilaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik IPA Berbasis Aplikasi *IbisPaint X* Materi Energi Alternatif dan Penggunaannya Kelas IV SD”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1.2.1 Berdasarkan hasil observasi peneliti terdapat tipe belajar siswa yang kurang tentang pembelajaran IPA.

1.2.2 Pendidik belum menggunakan media Komik IPA dengan materi pembelajaran, hanya menggunakan media berbasis *picture and picture* atau gambar-gambar yang terdapat dibuku siswa sebagai sumber belajar.

1.2.3 Pendidik dalam mengajar kelas IV materi Energi Alternatif dan Penggunaannya pada SD Negeri 93 Palembang masih menggunakan media pembelajaran biasa atau sering digunakan oleh guru lainnya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka penelitian membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan media Komik IPA untuk pembelajaran IPA untuk kelas IV SD 93 Palembang tahun ajaran 2023/2024 yang berbasis aplikasi *IbisPaint X*.

1.3.2 Materi yang dikembangkan adalah energi alternatif dan penggunaannya.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1.4.1 Bagaimana pengembangan media komik IPA berbasis *IbisPaint X* dalam materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV SD yang valid?

1.4.2 Bagaimana pengembangan media komik IPA berbasis *IbisiPaint X* dalam materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV SD yang praktis?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1.5.1 Agar dapat mengembangkan media komik IPA yang berbasis *IbisiPaint X* yang valid pada pembelajaran IPA materi Energi Alternatif dan Penggunaannya kelas IV Di SD Negeri 93 Palembang.

1.5.2 Agar dapat mengembangkan media komik IPA yang berbasis *IbisiPaint X* yang praktis pada pembelajaran IPA materi Energi Alternatif dan Penggunaannya kelas IV di SD Negeri 93 Palembang.

## 1.6 Kegunaan Hasil

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber pembelajaran IPA mengenai pengembangan media Komik IPA berbasis aplikasi *IbisiPaint X* khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Palembang. Diharapkan menambah minat siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman yang baru untuk peserta didik.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi peserta didik

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Palembang agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik.

#### b. Bagi pendidik

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi pendidik sehingga mempermudah pendidik dalam pengajaran materi energi alternatif dan penggunaannya, dan supaya materi yang di sampaikan bisa lebih diterima, serta dapat dijadikan sumber alternatif untuk memecahkan suatu masalah khususnya bagi peserta didik di sekolah dasar.

#### c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi *refelksi* untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan disekolah.

#### d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran di sekolah serta dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang kajian

ilmu pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber *referensi* selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berupa Komik IPA berbasis aplikasi *IbisPaint X* dalam materi alternatif dan penggunaannya yang akan diuji coba kan pada siswa kelas IV dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan antar lain:

- a. Media pembelajaran komik IPA berbasis buku.
- b. Media komik IPA dirancang agar dapat dipelajari oleh siswa baik secara kelompok ataupun individu.
- c. Komik ini dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi *IbisPaint X*.
- d. Komik IPA berbasis aplikasi *IbisPaint X* ini dibuat karena penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- e. Materi yang dikembangkan adalah energi alternatif dan penggunaannya.
- f. Media pembelajaran ini dilengkapi komponen-komponen sebagai berikut.
  - 1). Cover
  - 2). Perumusan Capaian Pembelajaran dan Tujuan
  - 3). Pengenalan tokoh
  - 4). Penjelasan energi alternatif
  - 5). Jenis energi alternatif

- 6). Penjelasan penggunaan energi alternatif
- 7). Soal latihan siswa
- 11). Cover belakang.