

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan dalam dunia pendidikan adalah suatu cara agar dapat mengcerdaskan kehidupan bangsa dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi masyarakat yang maju. Pendidikan adalah salah satu upaya agar menciptakan serta mewujudkan generasi penerus yang berkualitas. Dalam hal ini, pendidikan merupakan proses yang digunakan manusia untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilannya (Roesminingsih & Susarno, 2019: 9). Seiring dengan perkembangan TIK yang pesat. Para ilmuwan banyak mengeluarkan produk TIK yang bisa menunjang proses pada dunia pendidikan seperti: Komputer/PC, Laptop, Handphone, dan lain-lainnya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perkembangan bahan pembelajaran yang sebelumnya menggunakan fisik seperti buku, kertas yang dirubah bentuk data sehingga dapat dibaca menggunakan perangkat TIK. Dalam kondisi seperti ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi diganti sebagai desainer pembelajaran. Guru berperan sebagai perancang pembelajaran agar siswa memperoleh pengalaman belajar, dengan menggunakan alat- alat TIK siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar.

Menurut Aprida dan Darwis (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya yaitu suatu proses, dimana proses mengatur lingkungan tempat tinggal peserta didik agar dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik dapat melakukan proses belajar. Dalam belajar tentunya banyak peserta didik yang mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda, seperti adanya peserta didik yang

kurang mampu menerima pelajaran, ada juga peserta didik yang mampu menerima pembelajaran dengan baik. Demikian, di zaman yang sudah modern ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat cepat, upaya yang bisa dilakukan guru agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari model, metode, media pembelajaran, atau alat peraga yang kreatif, perorganisasi kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran.

Media adalah suatu benda yang mempunyai sifat dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong dan terjadilah proses belajar pada dirinya (Rasyid, dkk: 2016). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat digunakan guru dalam membantu suatu pembelajaran agar lebih mudah mencapai tujuan belajar siswa.

Berdasarkan pengambilan data awal yang dilakukan selama 3 hari, pada tanggal 30 September 2021 hasil observasi pada prasarana, MI. Manbaul Ulum Assa'adah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, antara lain sekolah memiliki LCD, *Projector* dan *WIFI* sekolah sebagai pendukung kegiatan guru dalam proses belajar mengajar. 7 dari 10 guru di sekolah juga memiliki laptop sendiri sebagai sarana mengajar. Sarana prasarana meliputi ruang laboratorium komputer, terdapat 4 unit komputer siap pakai dalam keadaan stabil atau masih bisa digunakan. 9 dari 12 siswa kelas III juga sudah mempunyai *gedget*, apabila terjadi masalah dengan komputer bisa menggunakan *gedget* siswa sebagai metode pembelajaran yang telah *disetting* oleh guru. Sedangkan hasil observasi prasarana di MI. Miftahul Ulum memiliki sarana dan prasarana seperti LCD, *Projector*, dan *WIFI* sekolah sebagai pendukung kegiatan guru dalam proses pembelajaran. Sarana

dan prasarana meliputi ruang laboratorium komputer, terdapat 3 unit komputer dalam keadaan siap pakai dan masih bisa digunakan.

Hari ke dua pada tanggal 01 Oktober 2021 yaitu menggunakan teknik wawancara yang telah dilakukan di MI. Manbaul Ulum Assa'adah Kramat Duduksampeyan Gresik menunjukkan bahwa proses dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tematik. Sekolah sudah melaksanakan pembelajaran dengan tatap muka, tetapi guru hanya menggunakan buku tema, dan lembar kerja siswa untuk bahan ajar dan untuk media pembelajaran guru hanya menggunakan alat seadanya, seperti pada materi pecahan guru menggunakan plastisin. 9 dari 12 siswa sering merasa cepat bosan, ramai dengan temannya, banyak siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan kurang konsentrasi saat guru memberikan pertanyaan. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Berdasarkan hasil wawancara di MI. Miftahul Ulum pada 20 Maret 2022. Proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa tema 5 subtema 4 masih kurang dipahami siswa seperti yang terdapat dan disubtema tersebut terdapat cerita yang berbentuk komik singkat tetapi cerita tersebut hanya ada pada materi Bahasa Indonesia dan PPKn, sehingga tidak menjadi cerita yang utuh dan runtut.

Hari ke tiga yaitu pada tanggal 02 Oktober 2021 penyebaran angket kebutuhan siswa. Berdasarkan angket kebutuhan siswa dimana sebanyak 8 siswa dari 12 siswa membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang memiliki banyak gambar-gambar dan warna sehingga menyenangkan saat dibaca, data tersebut pada lampiran 5. Permasalahan tersebut maka sebaliknya dalam pembelajaran perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran yang

memerlukan banyak gambar-gambar dan warna didalamnya, dan juga bisa digunakan dalam pembelajaran *Hybrid*. Peneliti memberikan alternatif untuk mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *webtoon*. Menurut (Hidayat dkk, 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran komik digital dipilih karena visual yang lebih menarik daripada buku. Sependapat (Yunita, 2017) *webtoon* merupakan media pembelajaran yang unik, karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang menarik perhatian orang dari segala usia terutama anak-anak.

Berdasarkan masalah yang didapatkan pada pra penelitian, pemahaman tentang cuaca, musim dan iklim di Indonesia sangat penting untuk ditrasformasikan agar peserta didik lebih terdorong untuk belajar. Peneliti pengembangan media pembelajaran mengambil kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca, musim, dan iklim dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, PPKn dan PJOK. Maka dari itu, penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik elektronik atau disebut *webtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cerita yang menarik untuk kelas III pokok bahasan Cuaca, Iklim dan Musim.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ismah Kholidiyah menghasilkan komik pembelajaran tentang mata pelajaran PPKN kelas 4 yang valid, praktis serta efektif untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dikota Lamongan khususnya di SDN Bakalnpule 2. Latar belakang penelitiannya dilakukan dikarenakan rendahnya prestasi belajar PPKN siswa di SDN Bakalanpule 2, solusi yang ditawarkan adalah dengan

menyediakan sumber belajar bagi siswa yang dapat memfasilitasi untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dengan produk yang akan dikembangkan dan data awal yang diperoleh dilapangan mengenai media pembelajaran pada saat pandemi saat ini.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan pemaparan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari produk media pembelajaran *webtoon* untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kemenarikan dari produk media pembelajaran *webtoon* untuk pembelajaran kelas III di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan dari produk media pembelajaran *webtoon* untuk pembelajaran kelas III di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *webtoon* yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli sehingga dapat digunakan untuk kelas III di sekolah dasar.
2. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *webtoon* yang menarik ditinjau dari respon siswa dan guru sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

3. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *webtoon* yang efektif ditinjau dari hasil belajar sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *webtoon* ini adalah:

1. Halaman depan

Meliputi judul komik, episode komik, sinopsis, warna yang menarik dan gambar pendukung yang berhubungan dengan cuaca, musim, dan iklim.

2. Kompetensi yang akan dicapai

Berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar pada tema 5 subtema 4 yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, PPKn, PJOK.

3. Pengenalan tokoh

Berisi pengenalan nama tokoh yang ada dicerita *webtoon*, disertai dengan visualisasinya. Pada *webtoon* ini memiliki 6 tokoh, yaitu Rahma, Bayu, Aisyah, Radit, Bu Guru, Pak Heru, dan Kepala Desa.

4. Produk media pembelajaran didesign menggunakan *software* aplikasi desain CSI (*Slip Studio Paint*) *Photoshop* CC 2018 dan *Canva*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini berjalan dengan baik, maka diberikan batasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan media hanya terbatas pada tema 5 cuaca subtema 4 Cuaca, iklim, dan musim.
2. Subjek penelitian hanya dilaksanakan pada siswa kelas III MI. Manbaul Ulum Assa'adah Kramat Duduksampeyan Gresik dan MI. Miftahul Ulum.
3. Muatan yang di gunakan untuk mengukur hasil kognitif siswa yaitu bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, PPKn, PJOK.
4. Media pembelajaran *webtoon* hanya dapat diakses dengan perangkat elektronik dengan menggunakan internet.
5. Penelitian dilakukan pada kelas IV dikarenakan subjek uji coba telah naik kelas.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *webtoon* dilakukan sebagai salah satu cara agar tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas III. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *webtoon* adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran komik berbasis *webtoon* materi Iklim, Siklus, dan Cuaca memiliki kelayakan yang ditinjau dari segi kepraktisan, kevalidan dan keefektifan saat digunakan. Sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya dan menambah pengetahuan di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberi informasi dan masukan positif bagi guru agar mendapatkan mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaan dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada kepala sekolah agar dapat mengembangkan dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, penelitian dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran *webtoon* bagi kelas III MI. Manbaul Ulum Assa'adah dan MI. Miftahul Ulum.

G. Definisi Istilah

Definisi oprasional (istilah) adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012: 31). Terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara iorasional dalam pengembangan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu perantara untuk mengirimkan suatu ilmu pengetahuan dari guru ke siswa untuk memperlancar proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. *Webtoon* adalah *Web Cartoon* yang berisi gambar-gambar dengan alur cerita yang jelas, *webtoon* bisa diakses menggunakan perangkat elektronik dengan data internet.
3. Cuaca, musim, dan iklim yaitu materi yang ada di kelas III tema 5 subtema 4.