

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pendewasaan yang dicapai oleh seseorang yang lebih dewasa dalam rangka membimbing ilmu untuk mencapai kedewasaan. Pendidikan dapat di peroleh di sekolah yang berlangsung secara terbatas atau tidak berlangsung seumur hayat. Siswa maupun guru seharusnya memiliki kesadaran untuk menerima situasi pendidikan yang ada di Indonesia. Siswa dianggap sebagai wadah kosong yang perlu diisi guru untuk mendapatkan sebuah pendewasaan (Nugraha, 2020: 2-3).

Perkembangan pendidikan sekarang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Banyak sekali teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu komponen dalam lingkungan belajar adalah literasi digital. Literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, dan mengevaluasi penggunaan yang dimanfaatkan secara sehat, bijak, cerman, dan tepat. Literasi digital disekolah mampu membuat siswa, guru, dan warga sekolah memiliki kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan media digital. Seorang guru memiliki peran dalam mewujudkan kemajuan pendidikan seperti kelengkapan kurikulum, media atau sumber belajar, dan prasarana lainnya (Putri, 2021: 1).

Belajar sesuatu yang berada pada otak yang dapat membuahkan proses perubahan. Proses perubahan perilaku yang berawal dari tidak tahu menjadi tahu atau terjadi perubahan perilaku. Belajar bisa dilakukan dimana saja tidak harus

pada sekolah, siswa dapat belajar pula di lingkungan sekitarnya. Tetapi, melihat kenyataan lapangan kebanyakan siswa belajar hanya di sekolah dari hal ini seorang guru harus menyampaikan materi agar dipahami siswa dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Supaya menghasilkan belajar yang bermakna bisa dilakukan guru menggunakan media sebagai akibatnya siswa bisa tahu materi lebih mudah (Gasong, 2018:10).

Media merupakan suatu alat perantara penyampaian pesan. Media pembelajaran merupakan perantara guru kepada siswa untuk menyampaikan materi yang dapat merangsang, mengalihkan perhatian siswa, dan menumbuhkan minat siswa belajar di dalam kelas (Sumiharsono, 2017: 9). Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat bagi siswa dan guru. Manfaat bagi guru dapat sebagai alat perantara penyampaian informasi atau materi ke siswa dengan mudah. Sedangkan manfaat bagi siswa bisa memudahkan siswa tahu materi, bisa membantu siswa konsentrasi pada pembelajaran, serta menarik perhatian siswa. Pada kemajuan teknologi waktu ini akan menarik perhatian siswa memakai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Tlesa Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan pada tanggal 23 Oktober 2021, informasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa kelas IV menggunakan buku guru serta buku siswa. Penggunaan media hanya menggunakan yang berada di ruang kelas yang kurang inovatif. Respon siswa pada waktu proses pembelajaran berlangsung memakai media serta tidak memakai media sangat tidak selaras. Pembelajaran bila tidak memakai media pembelajaran siswa hanya

terdiam, namun jika memakai media pembelajaran antusias siswa semakin tinggi dan semangat belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada 23 Oktober 2021 di SDN Tlesa dalam pembelajaran guru masih hanya menggunakan buku siswa dan tidak menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran dikelas tidak interaktif dan siswa cenderung pasif. Dari hasil observasi ini membutuhkan media yang dapat dipergunakan guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain observasi dilakukan penyebaran angket kepada 24 siswa pada tanggal 23 Oktober 2021.

Berdasarkan hasil angket hampir 75% siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku tema, 91,66% siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan ilustrasi gambar, 79,2% siswa memiliki *handphone*, 87,5% siswa menginginkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik, 100% siswa belum tahu media pembelajaran berbasis potensi daerah, dan 100% siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis potensi daerah. Berasal dari angket tersebut maka dikembangkan media yang inovatif yang belum dipergunakan yang sesuai menggunakan materi yang akan diajarkan.

Dari permasalahan yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara bahwa tidak menggunakan media antusias siswa belajar kurang dibuktikan dengan hasil observasi pembelajaran tidak menggunakan media dan siswa tidak interaktif. Maka peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media yang lain yaitu komik digital sesuai dengan karakteristik siswa disana menyukai ilustrasi gambar dari hasil angket siswa dan sesuai dengan perkembangan abad 21 yang semua

berbasis teknologi sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi tidak hanya di sekolah tetapi bisa digunakan dimana saja (*fleksibel*). Penggunaan media yang dapat memikat minat siswa belajar sebagai akibatnya bisa tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018: 172).

Penggunaan media yang dapat memikat minat belajar siswa yang memiliki paduan antara gambar dan susunan cerita yang runtut dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pemanfaatan literasi digital saat ini, maka dari hal tersebut peneliti memberikan solusi terkait permasalahan yang ditemukan dengan mengembangkan komik digital. Media komik bisa memudahkan siswa untuk mengerti materi yang *abstrak*, bisa menaikkan daya ingat karena alur cerita yang berurutan, menambah kosakata pembaca, dan komik dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Siswa sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret sangat cocok dengan media komik yang menyajikan cerita bergambar yang lebih nyata kepada siswa. Maka dari itu media komik selain digunakan sebagai media pembelajaran juga diharapkan dapat menambah warna baru kegiatan pembelajaran agar siswa termotivasi belajar memakai media komik digital yang dapat dijadikan bahan bacaan yang digunakan kapan saja dan dimana saja. Melalui media komik digital akan lebih menarik karena memadukan gambar kartun dengan dialog singkat (Suwarti, 2020: 142). Media komik digital yang dikembangkan berdasarkan unsur pokoknya termasuk media visual senyap atau diam dan berdasarkan ciri fisiknya termasuk ke dalam media pandang diam (*style picture*) yang artinya media pembelajaran yang memakai proyeksi yang sekedar menayangkan gambar tidak bergerak pada layar. Pengembangan media komik digital juga mempertimbangkan

fasilitas yang tersedia di sekolah didukung dengan adanya jaringan internet, dan 79,2% siswa kelas IV telah memiliki *handphone* (Kanti, 2018: 136).

Media komik digital sangat cocok untuk materi pada tema 7 subtema 1. Berdasarkan hasil analisis materi pada tema 7 subtema 1 kelas IV merupakan sebuah materi yang cenderung sulit dipahami siswa yang banyak teori yang berorientasi pada hafalan, akan memudahkan siswa apabila dibantu gambar dengan dialog antar tokoh. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital. Media komik yang dikembangkan akan menarik perhatian siswa sebagai menyampaikan materi yang dapat merangsang, mengalihkan perhatian siswa, dan menumbuhkan minat belajar di dalam kelas (Sumiharsono, 2017: 9) karena komik terdapat jalan cerita yang berurutan yang disertai gambar dan tidak banyak *text* yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat kembali (Riwanto, 2018: 15). Komik ini akan didesain dengan campuran antara visual gambar dengan sebuah percakapan yang terdiri dari interaksi setiap tokoh serta gambar yang bisa menarik minat baca siswa.

Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan dan kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan yang dikembangkan dengan prinsip pengoreksian yang sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan siswa sehingga pembelajaran di sekolah perlu dikembangkan yang berbasis potensi daerah (Prabowo, 2016: 192). Potensi daerah merupakan lingkungan yang berada didekat siswa. Memanfaatkan potensi daerah yang ada disekitar siswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka (Winaryati, 2015: 141). Kekayaan yang ada di Pamekasan

yang memiliki potensi daerah yang cukup tinggi yang terdiri dari potensi budaya dan potensi alam. Potensi daerah juga digunakan berupa budaya lokal untuk mengenalkan budaya yang ada di Pamekasan kepada siswa yang dikemas dalam media pembelajaran sehingga siswa dapat memunculkan keinginan untuk melestarikan, memanfaatkan, dan mengembangkan potensi yang ada di daerah tempat tinggalnya (Fitria, 2017: 15).

Penelitian yang terkait dengan media komik digital yang telah dilakukan Putri, Windy T.C, & Suprayitno dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” yang hasilnya layak untuk digunakan. Analisis pengembangan media komik yang sebelumnya oleh Putri, Windy T.C, & Suprayitno (2021) dilihat dari desain komik masih menggunakan latar polos yang kurang disesuaikan dengan latar tempat cerita, hanya fokus pada satu mata pelajaran, dan pewarnaan yang menarik. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media yang sebelumnya dengan menyesuaikan latar tempat cerita, mengangkat tematik sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta dikaitkan dengan potensi daerah dan penyesuaian pewarnaan yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, akan dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengerti materi secara menarik, efisien dan fleksibel. Mulai sekarang, peneliti akan melaksanakan penelitian dan pengembangan berdasarkan judul. **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Potensi Daerah Pamekasan untuk Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah pengembangan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang valid berdasarkan validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang efektif berdasarkan hasil ketuntasan klasikal, observasi aktivitas siswa, dan observasi guru mengelola pembelajaran?
3. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang menarik berdasarkan angket respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang valid berdasarkan validasi ahli
2. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang efektif berdasarkan hasil ketuntasan klasikal, observasi aktivitas siswa, dan observasi guru mengelola pembelajaran.

3. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Tema 7 Subtema 1 Berbasis Potensi Daerah Kelas IV SD Negeri Tlesa Kabupaten Pamekasan yang menarik berdasarkan angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital ini di rancang untuk pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran komik digital ini dapat di akses berupa *link Html5* melalui *Handphone* maupun PC.
3. Potensi daerah yang diangkat berupa budaya lokal yang ada di Pamekasan yang meliputi kerajinan gerabah, kerapan sapi, batik, monumen arek lancor, dan petik laut.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di SDN Tlesa Kabupaten Pamekasan pada kelas IV dengan memakai media pembelajaran Komik Digital Berbasis Potensi Daerah.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis potensi daerah dibuat terbatas, hanya digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar tema 7 subtema 1.
3. Produk yang dihasilkan adalah berupa *link Html5* berbentuk *flipbook* yang dapat di akses menggunakan *handphone* maupun PC.

4. Potensi daerah yang diangkat berupa budaya lokal yang ada di Pamekasan yang meliputi kerajinan gerabah, kerapan sapi, batik, monumen arek lancor, dan petik laut.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar dan menjadi alternatif buku bacaan siswa, adapun pentingnya penelitian pengembangan yang diharapkan dari penelitian:

- a. Bagi siswa, kegiatan penelitian ini diharapkan memudahkan siswa mengerti materi tema 7 subtema 1, dengan penggunaan media pembelajaran komik ini siswa dapat memahami materi yang banyak teori menjadi alur cerita yang singkat.
- b. Bagi guru, kegiatan penelitian dapat menjadikan alternatif bagi guru yakni membantu kegiatan belajar yang terdapat pada materi tema 7 subtema 1 guna meningkatkan keefektifan dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, kegiatan penelitian ini dapat memperluas wawasan dengan tambahan penggunaan media gambar dengan alur cerita yang runtut dalam meningkatkan pemahaman siswa dan minat baca siswa. Hasil penelitian juga dapat menjadi pegangan ketika sudah menjadi guru betapa pentingnya media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan suatu definisi yang menjadi dasar dari penelitian. Adapun beberapa definisi tentang istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ialah sebuah perantara yang didapat memudahkan guru untuk memberikan informasi atau pelajaran pada siswa. Adanya media pembelajaran materi yang akan diberikan dapat ditangkap dengan sempurna oleh siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis potensi daerah adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk *flipbook* berupa *link Html5* yang dapat di akses menggunakan *handphone* maupun PC yang berisi karakter tokoh, alur cerita, dan alur cerita yang dikaitkan dengan potensi daerah untuk mengenalkan potensi yang ada di daerah.
3. Potensi daerah adalah suatu program pendidikan yang isi dan media yang ditayangkan berkaitan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, atau kebutuhan daerah tempat siswa yang diharapkan dapat dipelajarinya.