

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah saat ini yakni kurikulum 2013 jenjang SD/MI, SMP maupun SMA/SMK yang sering disebut dengan kurikulum berbasis karakter yang mempunyai ciri khusus dibanding kurikulum-kurikulum yang sebelumnya yakni menggunakan pembelajaran tematik-integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik integratif ini, siswa tidak lagi belajar IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, atau mata pelajaran lainnya. Akan tetapi siswa belajar tema di dalam tema itu sudah mencakup seluruh mata pelajaran dan kompetensinya. Siswa diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik.

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Darwis Dasopang (2017:338) mengenai proses pembelajaran menurutnya proses pembelajaran adalah “suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran akan saling berkaitan dan saling berinteraksi demi mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan memudahkan pendidik dengan menggunakan media pembelajaran untuk penyampaian pesan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, Kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (UU Sisdiknas, 2003). Oleh karena itu, setiap unsur yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidik serta lingkungan dan sarana prasarana harus diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Kemudian pendidikan diharapkan mampu menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Budimansyah (2002: 1) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.

Dapat dilihat lebih jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya

itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Sadiman, dkk (2010: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam proses pembelajaran media memiliki peranan yang penting yaitu sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menarik dan memotivasi peserta didik terhadap materi pelajaran.

Media juga sebagai sarana yang membantu para pendidik dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa media grafis. Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.

Salah satu media grafis yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah komik digital. Menurut Daryanto (2013: 127) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kesenangan anak-anak terhadap komik digital, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media

pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk komik digital juga dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik.

Dengan demikian penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran grafis berbentuk komik digital, yaitu media berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV. Media tersebut merupakan pengembangan materi tentang ciri-ciri puisi dan siklus makhluk hidup. Media ini dapat dimanfaatkan pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa Medan Deli.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Swasta Arisa Medan Deli bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi karena hanya memakai media pada umumnya digunakan oleh sekolah lain. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran atau penjelasan oleh pendidik karena kurangnya media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Serta proses pembelajaran masih menggunakan buku paket tematik yang siap pakai saja dalam proses pembelajaran sehingga membuat antusias siswa dalam belajar masih belum mencukupi.

Untuk menanggapi permasalahan tersebut agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka pendidik harus berupaya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi jika menggunakan media pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran komik digital diharapkan mampu mengaktifkan waktu belajar dan penyampaian

materi dapat lebih jelas dan menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Swasta Arisa Medan Deli Tahun Ajaran 2020/2021”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi karena hanya memakai media pada umumnya digunakan oleh sekolah lain
2. Kurangnya media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.
3. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku paket tematik yang siap pakai saja dalam proses pembelajaran sehingga membuat antusias siswa dalam belajar masih belum mencukupi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah, maka penelitian ini dibatasi agar focus pada satu titik saja. Pembatasan masalah ini ditujukan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV yang disusun dan dikembangkan dari berbagai literatur, baik itu dari jurnal, skripsi ataupun buku.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa ?
2. Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa.
2. Untuk dapat mengetahui validitas kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa.
3. Untuk dapat mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta Arisa Tahun Ajaran 2020/2021, pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Guru

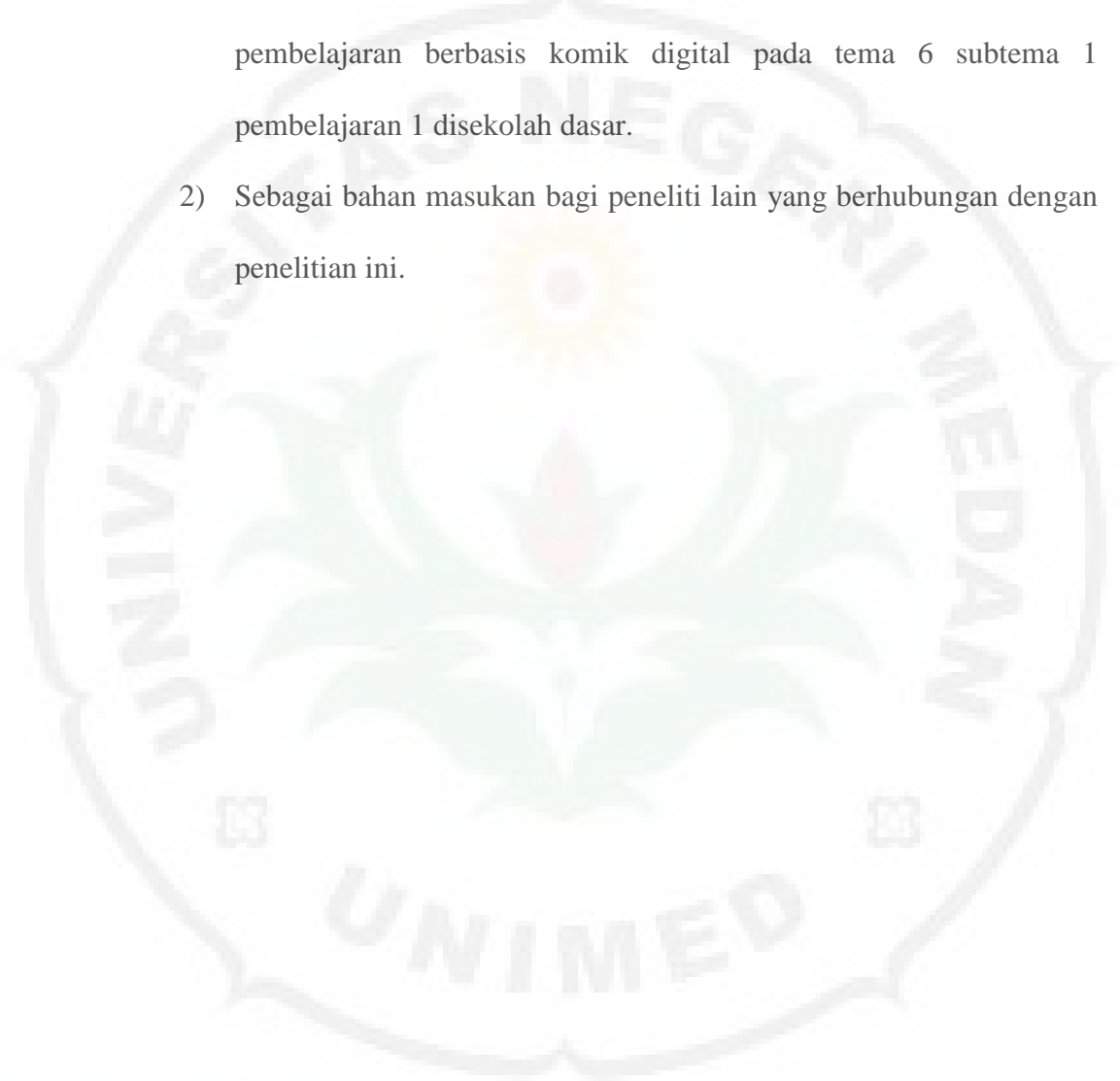
- 1) Membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama pembelajaran tematik.
- 2) Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat untuk mendukung dalam suatu proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

#### 2. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.
- 2) Meningkatkan antusias dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Siswa dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.

### 3. Bagi Peneliti

- 1) Dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 disekolah dasar.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY