

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan berbagai aspek baik dalam suatu mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Berdasarkan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses, bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam pembelajaran tematik terkait dengan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang baik bagi siswa.

Pembelajaran tematik diselenggarakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Hal ini peserta didik dalam memahami sebuah konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Pembelajaran tematik yang ideal harus memuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Adapun perangkat pembelajaran dalam pembelajaran tematik yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media

pembelajaran, dan instrumen penilaian hasil belajar. Salah satu elemen penting yang harus diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur utama yang dapat digunakan guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk tujuan belajar mengajar yang digunakan untuk mengirim pesan kepada siswa untuk merangsang mereka dalam belajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan tersebut dapat berupa media elektronik, Media elektronik dapat mengkomunikasikan pembelajaran melalui digital serta diproyeksikan lewat gambar-gambar yang dapat mendukung pemahaman siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan.

Upaya meningkatkan efisiensi waktu dan biaya dalam kegiatan pembelajaran, dapat dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah komik elektronik atau E-Komik. Penerapan E-Komik dalam pembelajaran dimaksudkan agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien baik dari segi pemaparan materi pembelajaran serta biaya dan waktu. Penggunaan media E-Komik dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Melalui tampilan yang menarik dan

menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran, sehingga siswa tidak cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kelayakan media E-Komik sebagai media pembelajaran didasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Taufik Alam Huda pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV.” Penelitian ini menyimpulkan bahwa media E-Komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV SD setelah dikembangkan dan diujikan oleh validator oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 101768 Tembung belum ditemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran berbasis elektronik. Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih menggunakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton yang ditempelkan di dinding kelas. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dominan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan pasif. Selain itu, guru hanya menggunakan buku cetak yang telah disediakan oleh sekolah, Sehingga siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru juga memiliki keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran .

Penemuan observasi ini menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan berdampak kepada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut untuk memahami isi materi pembelajaran dengan membaca buku pembelajaran dan hanya berfokus kepada guru. Hal ini juga berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa, karena pembelajaran yang terkesan

satu arah. Siswa cenderung hanya menyimak dan mencatat materi pembelajaran yang diberikan guru, sehingga kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa tidak terasah dengan baik. Dampaknya siswa kurang tertarik untuk memahami materi pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Harian Semester I Siswa Kelas VA SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$\leq 70$	Belum tuntas	15 Siswa	40%
2.	$\geq 70$	Tuntas	10 Siswa	60%
Jumlah			25 Siswa	100%

Upaya mengatasi permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu media elektronik yang dapat digunakan adalah media E-Komik. Media E-Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang berperan dalam menyampaikan informasi dalam suatu cerita yang berurutan. Dengan demikian, siswa akan merasa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan minat baca menjadi meningkat, terutama pada materi pembelajaran tematik mengenai manusia dan lingkungan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 101768 Tembung masih memanfaatkan media pembelajaran dari kertas karton yang ditempelkan di dinding kelas.
2. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif karena pembelajaran berfokus pada guru.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, penelitian ini dibatasi agar berfokus pada satu titik saja. Pembatasan masalah ini ditunjukkan pada pengembangan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada Pembelajaran Tematik pada tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 5 yang disusun semenarik mungkin dan dikembangkan dari berbagai literatur, baik dari jurnal, skripsi, maupun buku.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2022.
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajara E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 101768 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian pengembangan ditinjau dari segi teoritis dan praktis adalah:

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan.

Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai rujukan atau acuan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengembangkan ide dan gagasan serta memberikan pengalaman kepada peneliti untuk menjadi pendidik yang kreatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Peneliti juga bisa mengimplementasikan media pembelajaran E-Komik apabila peneliti menjadi tenaga pendidik.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran E-Komik ini dapat menjadi pedoman dan pengetahuan baru bagi guru untuk mengembangkan media berbasis elektronik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran E-Komik ini diharapkan dapat menarik dan meningkatkan intelektual siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk dapat menjadikan media pembelajaran ini sebagai fasilitas belajar bagi siswa.

e. Bagi Guru

Media pembelajaran E-Komik ini dapat menjadi pedoman dan pengetahuan baru bagi guru untuk mengembangkan media berbasis elektronik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.