

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran menjadi salah satu pengaruh dan memiliki dampak besar terhadap perencanaan strategi pembelajaran. Pemilihan media dan strategi pembelajaran menjadi inovasi baru terhadap keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penjelasannya Pendidikan merupakan pondasi utama bagi suatu bangsa dalam menentukan kemajuan kualitas sumber daya manusia melalui perubahan sikap, baik dari kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Karena untuk menjadi bangsa yang maju itu pasti dibangun dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan, cerdas, dan juga terampil. Pendidikan akan membawa kemajuan bagi setiap individu atau seseorang untuk menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas salah satunya didukung oleh pembelajaran secara formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar dan tempat bagi peserta didik untuk menuntut ilmu.

Sebagai unsur yang penting bagi dunia pendidikan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampain materi pelajaran sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran dilakukan agar media pembelajaran yang digunakan

juga semakin efektif dan efisien digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas yang berdampak pada pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran di SD/MI Madinatussalam masih memanfaatkan benda-benda disekolah seperti globe, kerangka tubuh manusia, ataupun media gambar yang di print lalu ditempelkan ke kertas karton. Media pembelajaran digunakan apabila dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak setiap saat digunakan dalam proses pembelajaran, karena saat guru menjelaskan pembelajaran ada materi yang tidak harus memakai media. Biasanya guru menggunakan metode ceramah atau langsung bercerita.

Selama proses pembelajaran berlangsung guru-guru di sekolah SD/MI Madinatussalam ada yang membuat media sendiri dan ada yang hanya memanfaatkan fasilitas media yang tersedia di sekolah. Media yang dibuat oleh guru seperti media gambar-gambar yang di print lalu ditempelkan di kertas karton kemudian dihias agar terlihat lebih menarik. Selain itu ada juga media dari kertas karton yang berbentuk 3D seperti kubus-kubus, balok, segitiga dll. Sebagai tempat untuk media-media ini biasanya guru membuat mading agar kelas bisa lebih terlihat lebih menarik. Dari sini dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD/MI Madinatussalam belum sesuai dengan kebutuhan kelas, materi yang diajarkan, kondisi siswa, dan lingkungannya. Kondisi saat ini membuat guru untuk melakukan inovasi serta menyesuaikan diri terkait penggunaan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran. Di samping itu dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini, media pembelajaran juga ikut merasakan dampak dari perkembangan teknologi masa kini.

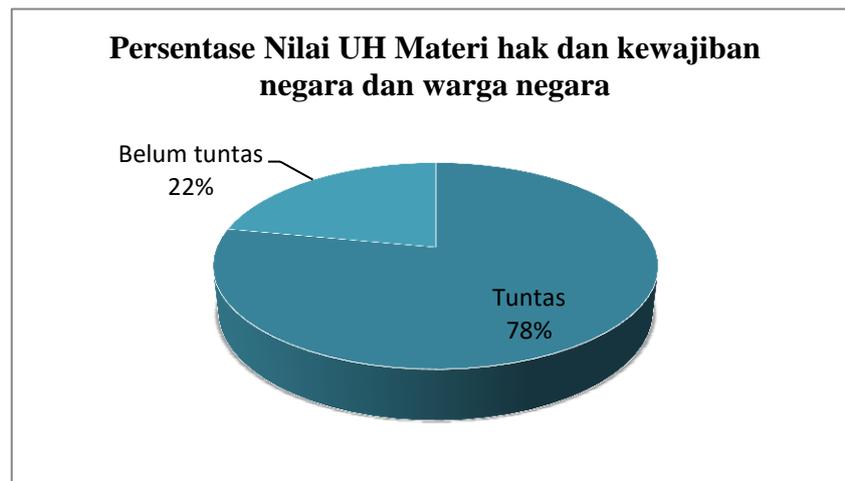
Manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap terlaksananya proses kegiatan pembelajaran yang optimal khususnya pada media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru lebih mengembangkan media

pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu perlu adanya pengkajian ulang terhadap tatanan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2019, h.3).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Oktober 2022 dengan Ibu Aniswaton Siregar, S.Pd.I melalui kegiatan wawancara guru kelas, guru mengatakan bahwa “media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran yakni media gambar yang di print saja. Namun media yang digunakan kurang efektif dalam menyampaikan materi Hak dan Kewajiban Negara dan Warga Negara yang terdapat di Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3. Karna biasanya menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku atau gambar-gambar saya print lalu ditempelkan di kertas karton”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran tematik pernah dibuat oleh guru namun yang digunakan hanya seadanya melalui gambar-gambar saja.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat sejumlah permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung diantaranya: (1) banyak siswa yang terlihat bosan dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran karena banyaknya cakupan materi dan perbedaan cara berfikir siswa yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan materi dari guru, (2) masih kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam, (3) masih terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terfokus pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (4) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada penilaian Ulangan Harian (UH) materi hak dan kewajiban negara dan warga negara semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang menyatakan bahwa dari 23 siswa kelas V terdapat 5 (22%) siswa yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sedangkan 18 (78%) telah mencapai nilai KKM.



Gambar 1.1 Diagram Penilaian UH PPKn Kelas V

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Pada permasalahan tersebut peneliti menerapkan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*. Penerapan media komik digital berbasis *webtoon* dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi pembelajaran yang efektif, dan efisien. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn karena pembelajaran PPKn menggunakan media yang dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran PPKn diperlukan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis *webtoon* dalam penelitian ini dikarenakan media komik digital berbasis *webtoon* sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Diharapkan dengan penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* dapat meningkatkan pemahaman akan materi Hak dan Kewajiban Negara dan Warga Negara dan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Webtoon merupakan tampilan komik dalam bentuk web yang telah dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea Selatan. Menurut Annisa Fitria Lestari (2020, h. 144) mendefinisikan *webtoon* merupakan sebutan bagi komik berbasis digital yang telah mengalami perubahan dari komik konvensional yang awalnya disebut *manhwa* di Korea Selatan. Komik di Korea Selatan merupakan pengaruh dari Jepang, dimana akibat penggunaan ilegal dan krisis ekonomi pada tahun 1997 hingga 1998 membuat industri komik melemah. Bersamaan dengan perkembangan teknologi komunikasi yang pesat di Korea Selatan, berbagai perusahaan teknologi di Negara tersebut berusaha mencari cara baru menikmati komik dengan modifikasi digital dan dibentuklah *webtoon*.

Tujuan komik *webtoon* adalah untuk memudahkan para penggemar untuk membaca komik dengan sesuatu yang praktis yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu meminjam atau membeli buku komik. Namun, dalam perangkat *webtoon* ini memuat berbagai komik *slice of life*, horor maupun komedi. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan situasi dan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan peramban internet dan bacaan komik dari pada buku pelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* untuk muatan pelajaran PPKn di kelas V agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Sub Tema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran kurang mengembangkan sumber belajar yang bersifat teknologi pada siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi sebagai pendukung kegiatan proses pembelajaran di kelas.
3. Proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT selama proses kegiatan pembelajaran, dan hanya menggunakan media cetak berupa buku.
4. Terdapat beberapa siswa yang masih merasa sulit dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah serta agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada kurangnya variasi media pembelajaran pada tema 6 sub tema 2 pembelajaran 3 yang menyebabkan siswa sulit memahami dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 sub tema 2 pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 panas dan perpindahannya sub tema 2 perpindahan kalor di

sekitar kita pembelajaran 3 kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yang akan di uraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah tentang penggunaan media pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 serta memberikan sumbangan gagasan mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era modern. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik serta memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan, dan teknologi. Selain itu penelitian ini di harapkan mampu memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pendekatan pembelajaran Tematik yang realistik serta sebagai bahan kajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 sub tema 2 diharapkan mampu : (a) memudahkan pemahaman konsep siswa pada materi ajar PPKn, (b) menjadikan sumber belajar dan memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembeajaran Tematik, (c) meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi, keterampilan, serta pengalaman pada guru kelas V SD/MI Madinatussaalam dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital

berbasis *webtoon* guna mempermudah proses penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era modern.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan motivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah .

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* yang akan ditelitinya.