

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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. (Ramdhany et al., 2020, h. 213) menyatakan bahwa pendidikan pada era sekarang bukan hanya mengajarkan sebuah ilmu akan tetapi hasil dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dari (Yulina et al., 2023 h.66) tentang Implementasi kebijakan pendidikan karakter menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan nilai-nilai karakter yang ditanamkan melalui sifat-sifat religius, mencintai nilai budaya, disiplin, jujur, dan cinta tanah air.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman yang berarti dan melibatkan siswa secara aktif. Guru dapat menggunakan berbagai metode yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Saat ini, teknologi digital telah berkembang pesat dan merambah berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi digital memungkinkan penggunaan berbagai jenis sumber belajar, seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Dengan memanfaatkan potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi

lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang beragam (Asmawati, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan, memudahkan siswa memahami materi. Menurut Suryani dkk. (2018, hlm. 5), media ini mencakup berbagai bentuk dan sarana untuk menyampaikan informasi demi tujuan pendidikan, membantu proses belajar yang terkontrol, serta harus dirancang untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa.

Mosca dkk. (2019) menyebutkan bahwa Generasi Z dan Alpha lebih mudah memahami informasi visual dan memiliki rentang perhatian pendek. Oleh karena itu, pembelajaran untuk generasi ini sebaiknya menggunakan gambar, animasi, atau video. Sudjana (2017, hlm. 64) menjelaskan bahwa e-komik adalah kartun yang menggambarkan cerita bergambar dengan alur berurutan. Komik membuat siswa lebih mandiri dalam menemukan pengetahuan, membantu pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan e-komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, minat, motivasi belajar, perilaku, produktivitas, kreativitas, serta mengurangi stres dan kebosanan siswa (Purnamasari et al., 2018). E-komik memudahkan pemahaman materi seperti sistem imun dan meningkatkan motivasi membaca (Pratiwi, 2019; Mahdiah, 2021), serta berdampak positif pada hasil belajar siswa

(Aprilia, 2019; Nurvika, 2020). Penelitian di MAN 1 Indramayu oleh Silviya Widya Astuti (2023) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest dan lebih banyak siswa mampu menjawab soal.

Pendidikan seni dan keterampilan memegang peranan penting dalam pendidikan dasar, sebagaimana dinyatakan bahwa sekolah dasar adalah masa yang sangat berharga dalam kehidupan seorang anak (Ambarwangi, 2013). Penelitian Ridwan (2011) mendukung pandangan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di sekolah dasar membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara edukatif, menjadikan seni tari sebagai sarana pendidikan. Pembelajaran seni tari dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan mental, misalnya dengan siswa menirukan gerakan sayap burung yang sedang terbang.

Dengan Kurikulum Merdeka, diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan mereka, karena kurikulum ini menyediakan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif, dan progresif. “Selain itu, perubahan kurikulum ini membutuhkan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan, dan implementasi nyata dari semua pihak, agar profil pelajar Pancasila dapat tertanam pada peserta didik” (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Kurikulum Merdeka diterapkan pada seluruh mata pelajaran, termasuk seni budaya. Seni memiliki peran penting dalam pendidikan dan digunakan dalam mata

pelajaran seni budaya mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Komala & Nugraha, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti kepada guru kelas III SD Negeri 066650 Medan, diperoleh data bahwa banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa juga dikatakan masih rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	8 siswa	36%
< 70	Belum Tuntas	14 siswa	64%
Jumlah siswa :		22 siswa	100%

Tabel 1. 1 Nilai rata-rata Kelas III SD Negeri 066650 Medan

Tabel tersebut menunjukkan bahwa 8 siswa kelas III, atau sekitar 36% dari 22 siswa, telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dalam mata pelajaran seni. Sementara itu, 14 siswa atau 64% belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mencapai hasil belajar yang memadai dalam mata pelajaran seni.

Proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran konvensional atau diterapkan oleh sekolah yang berbeda seperti media visual, khususnya gambar. Selain itu, hal yang menghambat dan membatasi media pembelajaran bagi siswa adalah terbatasnya waktu bagi pengajar untuk membuat media dan selanjutnya tidak adanya pemahaman inovasi yang biasanya dirasakan oleh para pendidik tertentu yang telah mendidik cukup lama dan tidak memiliki pengetahuan bagaimana memanfaatkan media seperti LCD/Proyektor.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan tersebut sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu hanya saja media yang akan dibuat yang berbeda dengan tahapan-tahapan yang akan di buat yaitu **Pengembangan Media *E-Comic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri 066650 Medan**. Cerita yang akan dibuat oleh peneliti berdasarkan buku seni siswa kelas III SD. Penelaahan ini harus dilakukan dengan alasan bahwa saat ini pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk melibatkan inovasi dalam pengalaman pendidikan, lebih mengembangkan keterampilan instruktur yang mengesankan sehingga pemahaman memperoleh materi menjadi sederhana.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah ialah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan masih kurang bervariasi dan menarik karena masih menggunakan media yang sederhana.

2. Beberapa siswa masih terlihat pasif, kurang bersemangat dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.
3. Belum adanya pengembangan media berbasis IT

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Kelas III SD Negeri 066650 Medan T.A 2023/2024”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* pada SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalikasi penggunaan pengembangan media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* pada SD Negeri 066650 Medan, Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* pada SD Negeri 066650 Medan, Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *e-comic* berbasis \ aplikasi *Canva* di SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui praktikalisasi penggunaan pengembangan media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* di SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* pada SD Negeri 066650 Medan, Tahun Ajaran 2023/2024

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media E-Comic diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta pemanfaatan teknologi berbasis media yang efektif dan inovatif, terutama dalam pembelajaran seni. E-Comic diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang tepat dan efektif dalam mata pelajaran seni, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menarik dan interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini juga memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi peserta didik, guru, dan peneliti lainnya. Secara praktis, manfaatnya mencakup:

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

E-Comic ini berperan sebagai alat penunjang belajar yang memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran dengan lebih mudah bagi peserta didik.

Selain itu, penggunaan *E-Comic* dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kemandirian mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *E-Comic* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

E-Comic dapat berperan sebagai sumber informasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Selain itu, sebagai inovasi baru, *E-Comic* memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik..

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Pengembangan media *e-comic* ini dapat dijadikan bahan referensi dalam meningkatkan mutu sekolah

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media *e-comic* ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan perbandingan dengan ruang lingkup yang lebih besar khususnya dalam penelitian yang saling berkaitan.