

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan salah satu hal yang penting di masa sekarang ini karena dengan pendidikan dapat menentukan masa depan seseorang. UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan bahwasanya “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Sesuai dengan undang-undang di atas, maka pendidikan adalah suatu hal yang dilakukan oleh manusia (pendidik) kepada manusia lainnya (peserta didik), dimana perlakuan tersebut memiliki struktur yang tersusun secara rapi dengan tujuan membuat peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menjadikan peserta didik menjadi manusia yang lebih baik sebagian besar adalah tugas pendidik baik di bidang kognitif, afektif ataupun psikomotorik yang dapat bermanfaat bagi dirinya, bangsa dan negara. Di dalam pendidikan tentunya ada proses belajar untuk mendukung keberhasilan pendidikan.

Belajar merupakan salah satu cara untuk merubah diri seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya terutama perubahan dalam ranah kognitif (pengetahuan). Perubahan yang diharapkan dapat dicapai melalui proses belajar mengajar yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Proses belajar mengajar memiliki makna sebagai hubungan dua arah antara pendidik dengan peserta didik yang memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai keberhasilan

pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut maka diperlukan sumber belajar.

Selain sumber belajar, proses belajar mengajar juga memerlukan media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara atau pengirim pesan dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Jika proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang menarik maka proses perangsangan pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dapat lebih baik. Fungsi lain dari media pembelajaran ialah meningkatkan daya ingat peserta didik akan materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dwyer dalam Cahyadi (2019, h. 25) yakni:

“Cara berkomunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi verbal tanpa menggunakan media sama sekali daya ingatnya dalam waktu 3 jam 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik masing-masing sekitar 72%. Jika digunakan keduanya, verbal dan visual maka daya ingatnya 85%.”

Banyak sekali jenis dari media pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis visual. Media berbasis visual adalah media yang menggunakan gambar sebagai pendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis visual adalah komik.

Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi. Walau komik sebagian besar berisi cerita fiksi, namun komik dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran. Komik didesain dengan semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mempelajarinya dan tidak mudah bosan. Selain

peserta didik yang masih duduk di sekolah dasar, komik juga diminati oleh seluruh kalangan baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Komik banyak diminati oleh seluruh kalangan dikarenakan komik berisi gambar-gambar menarik yang divisualisasikan sesuai kehidupan sehari-hari serta dipadukan dengan warna-warna yang cerah. Gambar yang disajikan juga berurut antara peristiwa satu dengan peristiwa lainnya, bukan hanya gambar tunggal atau gambar pendukung suatu teks. Komik juga merupakan kumpulan teks, namun teks tersebut ditulis secara singkat, padat dan jelas. Teks yang dipaparkan juga menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti. Teks tersebut pun disajikan dengan tampilan yang berbeda, yaitu dengan gelembung-gelembung percakapan. Dengan adanya komik diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta memudahkan dalam memahami materi yang dipelajari.

Komik yang banyak beredar adalah komik berbasis cetak baik dalam bentuk buku maupun strip. Komik pernah digunakan oleh teman magang sebagai media pembelajaran di salah satu sekolah dasar. Komik yang digunakan peneliti adalah komik cetak dalam bentuk strip. Komik tersebut dijadikan sebagai media pembelajaran untuk kelas 5 SDN 106161 Laut Dendang ketika mengajar di sekolah tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pusat perhatian peserta didik pada proses belajar mengajar serta meningkatkan semangat belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang dilakukan tanpa media pembelajaran. Hal tersebut dapat dikatakan bahwasanya media komik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi komik tersebut

masih terbatas penggunaannya terutama bagi peserta didik, karena media komik yang digunakan hanya satu dan ditempelkan di depan kelas.

Kelayakan komik dijadikan sebagai media pembelajaran didasarkan oleh penelitian yang relevan yang dilakukan Febby Awliyah Nasution dan Lala Jelita Ananda pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Komik Bergambar Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya di Kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik bergambar yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya setelah dikembangkan dan diujikan oleh validator ahli materi dan media.

Media pembelajaran komik dapat lebih menarik, apabila ditampilkan dengan cara yang berbeda yang tentunya mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran komik dapat dibuat dengan berbasis *android*. Komik dapat dikembangkan melalui salah satu aplikasi pembuatan komik di *android*. Media komik berbasis *android* juga dapat diakses secara *offline* (tanpa perlu menggunakan internet, yaitu dengan transfer data komik antar hp) atau secara *online* (dengan menggunakan internet, yaitu data komik dapat di *upload* pada website atau aplikasi komik). Media pembelajaran komik berbasis android dapat menekan penggunaan kertas yang berlebihan, serta lebih efektif untuk digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal ini karena dapat diakses melalui *android*. Namun realita yang dijumpai di lapangan sangat berbeda dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang dijumpai pada sekolah tempat penelitian yaitu menerapkan proses belajar mengajar secara konvensional yakni dengan metode ceramah. Sekolah memiliki media pembelajaran, tetapi

tidak dimanfaatkan secara maksimal dimana media pembelajaran jarang digunakan dalam proses belajar mengajar, lebih berfokus pada buku pelajaran yang sebagian besar hanyalah kumpulan teks atau bacaan. Jika proses belajar mengajar menggunakan media gambar, hanya gambar dicetak pada kertas kemudian gambar tersebut ditempelkan di depan kelas. Gambar yang dicetak juga bersumber pada gambar di dalam buku pelajaran, dimana gambar-gambar tersebut hanya sekedar gambar tambahan dari teks bacaan. Sekolah memiliki fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar. Fasilitas tersebut adalah proyektor. Akan tetapi, fasilitas tersebut juga kurang dimanfaatkan secara maksimal. Fasilitas yang tersedia hanya digunakan beberapa kali. Terdapat penyampaian materi menggunakan power point dan video pembelajaran akan tetapi video yang ditampilkan juga hanya sebatas video yang di download dari youtube. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya yang bersifat android. Hal ini sedikit banyaknya membawa dampak yang kurang baik bagi peserta didik. Dampak tersebut adalah proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan serta terhambatnya proses transfer materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk menyelesaikannya. Salah satu solusi tersebut ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian mengenai **“Pengembangan Media Komik Berbasis Android Tema 6 Kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar yang dilakukan cenderung menggunakan metode konvensional.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar.
3. Terbatasnya waktu dan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya berbasis android.
4. Media pembelajaran komik berbasis android belum pernah digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan media komik berbasis android berjenis komik edukasi dengan berbantuan aplikasi *clip studio paint*.
2. Materi yang terdapat dalam media ini adalah tema 6 subtema 2 pembelajaran 6 kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media komik berbasis android tema 6 kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan media komik berbasis android tema 6 kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media komik berbasis android tema 6 kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021.
2. Mengetahui kelayakan media komik berbasis android tema 6 kelas 5 SDN 104219 Tanjung Anom T.P 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan materi yang sama tetapi menggunakan metode penelitian yang berbeda guna kemajuan ilmu pengetahuan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik yaitu meningkatkan semangat belajar peserta didik serta memanfaatkan penggunaan teknologi secara positif khususnya android.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih menarik dan menyenangkan.

1.6.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang berlangsung kearah yang lebih baik.

