

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum pendidikan di Indonesia memberikan peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. 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 di bangun dan di kembangkan 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 dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian 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 oleh guru 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 SDN 060954 Terjun masih memanfaatkan benda-benda disekolah seperti globe, kerangka tubuh manusia, ataupun gambar-gambar yang diprint lalu ditempelkan ke kertas karton. Penggunaan media

pembelajaran tidak setiap saat digunakan dalam proses pembelajaran. Di karenakan guru saat menjelaskan pembelajaran ada materi yang tidak harus memakai media. Biasanya guru menggunakan metode ceramah atau langsung bercerita seperti cerita perjuangan pahlawan-pahlawan pada saat zaman penjajahan di Indonesia, mendongeng dll.

Selama proses pembelajaran berlangsung guru-guru di sekolah Dasar Negeri 060954 Terjun 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 di tempelkan di kertas karton kemudian di hias 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 lebih terlihat lebih rapi dan menarik. Dari sini dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang di gunakan di SDN 060954 belum sesuai dengan kebutuhan kelas, materi yang diajarkan, kondisi siswa, dan lingkungannya.

Kenyataanya di lapangan ketika melakukan observasi pada tanggal 1 Oktober 2020 di SDN 060954 Terjun ditemukan masalah mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup yang terdapat di tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan masih rendah. Akibat dari rendahnya pemahaman peserta didik ini membuat salah satu indikator yaitu menghasilkan skema siklus air belum tercapai. Hal ini dapat di ketahui sekitar 70 % peserta didik yang hanya mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru yaitu pukul 12.00 wib. Dan 30% nya yang terlambat

mengumpulkan tugas dari waktu yang telah ditetapkan yaitu 3 hari sampai seminggu baru dikumpulkan. 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.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Senin tanggal 5 Oktober 2020 dengan Ibu Megawati, S.Pd., guru mengatakan bahwa “ media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran yakni media gambar-gambar yang diprint saja. Namun media yang digunakan kurang efektif dalam menyampaikan materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup yang terdapat di tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan. 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 di uraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bahwa : (1) rendahnya pemahaman peserta didik ini membuat salah satu indikator yaitu menghasilkan skema siklus air belum tercapai; (2) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan kualitas pembelajaran tematik yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *E-Comic* Edukasi. Penerapan media pembelajaran *E-Comic* Edukasi

dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna bagi orang yang belajar. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik 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 tematik 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 *e-comic* dalam penelitian ini dikarenakan media *E-Comic* salah satu media pembelajaran yang cukup menarik bagi peserta didik. Serta *E-Comic* sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Diharapkan dengan penggunaan media *E-Comic* dapat meningkatkan pemahaman akan materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, dkk (2017) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau

aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Dan pembelajaran IPS dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *E-Comic* Edukasi Tema Lingkungan Sahabat Kita Usaha Pelestarian Lingkungan Pada Siswa Kelas V SDN 060954 Terjun T.A 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Adapaun masalah - masalah tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di SDN 060954 yang masih memanfaatkan benda-benda disekolah seperti globe, kerangka tubuh manusia, ataupun gambar-gambar yang diprint saja.
2. Rendahnya pemahaman peserta didik yang membuat salah satu indikator yaitu menghasilkan skema siklus air belum tercapai sehingga mengakibatkan pengumpulan tugas terlambat.
3. Guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar.
4. Belum dikembangkan media *E-Comic* Edukasi sebagai media pembelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yaitu penggunaan media pembelajaran yang seadanya khususnya pada mata pelajaran tematik menunjukkan perlu adanya

pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan–permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media ini dibatasi pada ruang lingkup yang mampu di jangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini sebagai berikut:

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media *E-Comic* Edukasi yang dibuat semenarik mungkin, sesuai dengan tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 2 Pada Kelas V SDN 060954 Terjun T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas kelayakan produk media *E-Comic* Edukasi tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pada siswa kelas V SDN 060954 Terjun T.A 2020/2021?
2. Bagaimana praktikalitas produk media *E-Comic* Edukasi tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pada siswa kelas V SDN 060954 Terjun T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas kelayakan media *E-Comic* Edukasi tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pada siswa kelas V SDN 060954 Terjun T.A 2020/2021.

2. Untuk dapat mengetahui praktikalitas produk media *E-Comic* Edukasi tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pada siswa kelas V 060954 Terjun T.A 2020/ 2021.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan dan acuan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Penelitian

Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk menjadi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Peneliti juga bisa mengimplementasikan *E-Comic* Edukasi sebagai media pembelajaran tematik saat peneliti menjadi tenaga pendidik.

- b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pedoman dan pengetahuan tambahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi.

- c) Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah untuk memberikan fasilitas belajar yang lebih kreatif kepada peserta didik.



THE
Character Building
UNIVERSITY