

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam masa pembelajaran yang tidak dapat dihindari ini, kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dibayangkan sangat luar biasa bagi para pengajar. Sebagai seorang guru, anda dapat untuk membuat dan memanfaatkan media dengan baik, yang bertujuan untuk membangkitkan minat belajar pada siswa. Media yang sederhana yang dapat digunakan yaitu, seperti buku komik, buku cerita bergambar, buku dongeng, dan belajar sambil bermain adalah contoh dari media yang dapat di gunakan dalam peroses belajar mengajar. Komik dapat meningkatkan daya tarik minat siswa untuk belajar dan membaca, misalnya dalam membaca. Banyak kalangan dari anak anak yang lebih menyukai untuk membaca komik dari pada membaca buku pelajaran, dengan tampilan dan isi buku komik tersebut. Untuk dijadikan sebagai fokus dasar dalam menyampaikan media pembelajaran.

Menurut Daryanto, komik merupakan salah satu cara untuk mengembangkan karakter dengan menyajikan cerita dalam kumpulan yang erat kaitannya dengan gambar sehingga dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa, sebagai tontonan anak-anak yang menonjol khususnya bagi siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan penekanan pada penyampaian hal-hal tertentu, menyelidiki hal-hal dengan mengikuti perkembangan waktu, dan memeriksa perkembangan peristiwa, kondisi, dan hal-hal tertentu. Tindak lanjut penelitian digambarkan secara eksploratif berharap untuk membuat, rencana, dan siklus.

Peran serta media dalam pengalaman yang berkembang sangat berguna untuk pekerjaan instruktur sehingga pembelajaran menjadi intuitif dan lebih jauh lagi menarik. Dengan media, semangat belajar siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih energik, tanpa media korespondensi antara pengajar dan siswa tidak akan berjalan dengan baik.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru memberikan berbagai latihan untuk membangkitkan imajinasi siswa. Imajinasi siswa dapat dikembangkan, yang dapat membantu pembelajaran mereka. Oleh karena itu, kegiatan yang dibutuhkan siswa dapat berupa penggunaan media pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk menangani permasalahan tersebut adalah media *puzzle*, yaitu media atraktif yang dapat digunakan untuk melatih daya imajinasi siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut, media *puzzle* diprediksi bakal segera meningkatkan pengalaman siswa dan mendemonstrasikan topik dengan taktik yang menyenangkan. Menurut Nisak (2011: 110), media *puzzle* dapat membangun rasa kebersamaan, memungkinkan siswa untuk berlatih taktik kolaboratif, dan sebagainya.

Siswa belajar dan berpikir tentang menggabungkan atau merakit potongan gambar untuk membuat gambar yang koheren atau terhubung melalui Media Puzzle. Selain itu, siswa dapat menggunakan media *puzzle* untuk bermain sambil belajar. Media *puzzle* juga meningkatkan kesabaran dan konsentrasi anak saat bermain game. Seorang anak mengembangkan berbagai keterampilan saat bermain, termasuk pengembangan teknis, pengembangan strategi, kekuatan fisik, menyanyi, menulis, berhitung, berbicara, dan bahkan keterampilan.

Media digital merupakan salah satu gadget media baru, buku Komunikasi dan Komodifikasi (Dennis McQuail, 2000 dalam Ibrahim dan Akhmad, 2014) menjelaskan definisi media baru, yaitu: 1. Media *Search engine* di Internet, misalnya, adalah aplikasi pencarian informasi. Seperti, *Google, Opra Mini, Ensiklopedia*. media komunikasi interpersonal seperti *email*, 2. Media Interaktif adalah tidak terbatas pada media elektronik atau media digital. Seperti, *game online*, buku permainan, buku cerita bergambar atau Komik 3. Media Interpersonal media komunikasi Interpersonal yaitu seperti *email*, telepon, *WhatsApp*, ataupun bertemu secara langsung.

Untuk mengatasi hal ini, pendidik harus melibatkan media dalam mewujudkan yang merupakan metode bagi siswa untuk memberi contoh, dengan menggunakan media anak untuk mendapatkan ilustrasi yang mengandung bagian-bagian mental, sosial, dan perkembangan fisik. Media yang sesuai dengan topik dikonsentrasikan tentunya akan mempengaruhi daya tangkap siswa, seperti pemanfaatan media canggih, teka-teki komik, cerita bergambar.

Harapan dari proses pembelajaran adalah siswa dapat mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran mereka. Tugas guru yang paling mendasar diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran, baik sejauh jadwal dan contoh rencana kemajuan, penyampaian materi, pemanfaatan teknik dan media, dan kelas eksekutif. Sulit untuk menyelesaikan pengalaman yang berkembang tanpa itu.

Penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik dapat memberikan dampak yang baik dan istimewa dalam menunjang proses belajar siswa karena penyajian media yang cakap dan menarik. Siswa dapat mengembangkan

keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media *puzzle* untuk memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok.

Penelaah membuat media pendidikan berupa komik, khususnya media digital comic *puzzle* dengan cerita bergambar, untuk proyek ini. Media tersebut merupakan pengembangan dari buku tematik hidup bersih dan sehat dalam bentuk subtema yang diubah dalam bentuk media digital, *puzzle*, komik, cerita bergambar, berbasis *problem solving*. Media ini dapat digunakan sebagai media digital untuk komik pemecahan masalah berbasis *problem solving*.

Dilihat dari hasil wawancara wali kelas di kelas II SD Negeri 060809 Medan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, khususnya latihan-latihan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pengajar masih kurang bervariasi media pada umumnya pembelajaran dan pengalaman yang berkembang. Di kelas, sebenarnya 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 atau IT yang biasanya dirasakan oleh para pendidik tertentu yang telah mendidik cukup lama dan tidak memiliki tahu bagaimana memanfaatkan media seperti LCD/Proyektor. .

Media pembelajaran di sekolah perlu ditingkatkan dengan media pembelajaran yang baru, sehingga menjadi sangat berharga bagi pengajar yang biasanya hanya menggunakan strategi bicara atau korespondensi satu arah, dan masih banyak siswa yang belum lancar membaca sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut terlihat dari hasil bacaan

hariannya, dari 20 siswa terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Jika dipresentasikan, hasil yang diperoleh adalah sebanyak 50% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan sedangkan 50% lainnya telah mencapai kriteria ketuntasan, hal ini terlihat dari nilai hariannya.

Tanpa tugas yang menantang siswa untuk berpikir dan kreatif, masalah muncul karena tidak adanya dorongan untuk mengambil bagian dalam pembelajaran. Siswa umumnya sibuk dengan latihan yang tidak ada hubungannya dengan subjek. Konten pendidik dapat memperluas informasi siswa, tidak dapat membantu mereka dengan mengembangkan kemampuan penalaran inovatif mereka. Hal itu ditunjukkan dalam subjek 4, untuk menjadi hidup bersih dan sehat tertentu yang diajarkan pada saat itu. Pendidik menunjukkan penjemputan dengan memanfaatkan media lugas yang banyak dilakukan oleh instruktur yang berbeda, sehingga dalam pembelajaran ini membuat anak kelelahan.

Inspirasi belajar siswa sangat erat kaitannya dengan kapasitas pendidik dalam pengalaman pendidikan. Kemampuan pengajar untuk memanfaatkan teknik dan model pembelajaran yang sesuai tentunya akan membentuk siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat mendorong siswa untuk memiliki pilihan untuk maju dengan bebas tanpa diminta oleh orang lain, dengan cara ini siswa akan belajar dengan penuh semangat. Dengan demikian, instruktur harus memiliki pilihan untuk memberikan dorongan yang kuat untuk belajar di siswa. Misalnya, menampilkan topik yang menggunakan model-model substansial berdasarkan wawasan siswa dan mempersilahkan siswa untuk ikut serta, menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati, dan mengadakan diskusi sehingga kapasitas ilmiah

siswa, mentalitas dan peningkatan perilaku, kecenderungan siswa dan peningkatan imajinasi (Masta et al, 2015).

Motivasi tidak dapat dipisahkan dari manusia dalam kehidupan sehari-hari. Motivasi sangat penting untuk mendorong seseorang mencapai sesuatu yang dicita-citakannya. Siswa dikatakan berhasil atau tidak tergantung dari motivasi belajarnya (Nurmayani dkk, 2020).

Salah satu jawaban atas permasalahan tersebut adalah penggunaan media inovatif dalam pembelajaran. Media *inovatif* dan *edukatif* yang dimaksud adalah media yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, serta dapat mengajak siswa untuk berperan aktif dalam menemukan atau membentuk buah pikiran tanpa diberikan pemikiran yang sudah jadi oleh guru. Seperti media *puzzle* “hidup bersih dan sehat di rumah” diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar karena tampilan media yang menarik dan seperti permainan yang biasa mereka mainkan, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga terjadi pembentukan konsep dengan sendirinya kepada siswa melalui kegiatan ini. Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena diberikan kebebasan untuk merumuskan ide-ide baru dan mengungkapkan kesulitan secara jelas saat menyusun *puzzle* ini. Sehingga media digital teka teki komik bergambar dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

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 Digital Puzzle Comik Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving* di SD Negeri 060809. Cerita yang akan dibuat oleh peneliti berdasarkan buku tema siswa kelas II 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 pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.
3. Selama pembelajaran dikelas guru kurang memberikan motivasi sehingga siswa menjadi kurang aktif di kelas.
4. Siswa tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran dan minimnya minat membaca dari siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan memahami ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian ini pada **“Pengembangan Media Digital Puzzle Comik Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving Tema 4 Hidup bersih dan sehat sub tema 1 Hidup bersih dan sehat di rumah pembelajaran 1.”**

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* pada SD Negeri 060809 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana praktikalikasi penggunaan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* pada SD Negeri 060809 Medan, Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* pada SD Negeri 060809 Medan, Tahun Ajaran 2020/2021?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* di SD Negeri 060809 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Untuk mengetahui praktikalisasi penggunaan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* di SD Negeri 060809 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *digital puzzle comik cerita bergambar* berbasis *problem solving* pada SD Negeri 060809 Medan, Tahun Ajaran 2020/2021?



## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang Pengembangan Media Digital *Puzzle Comik Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving* di SD Negeri 060809 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang nantinya dapat digunakan oleh pihak sekolah dan seluruh aktivis pendidikan.

#### 1. Untuk Guru

- a. Sebagai bahan pengembangan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui Pengembangan Media *Digital Puzzle Comik Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving*.
- b. Memberi acuan atau referensi untuk mengembangkan media baru sehingga pembelajaran menyenangkan.

#### 2. Untuk Peserta Didik

- a. Sebagai pelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dalam menyusun Media *Digital Puzzle Comik Cerita Bergambar*
- b. Sebagai alat bantu pembelajaran yang menumbuhkan semangat belajar

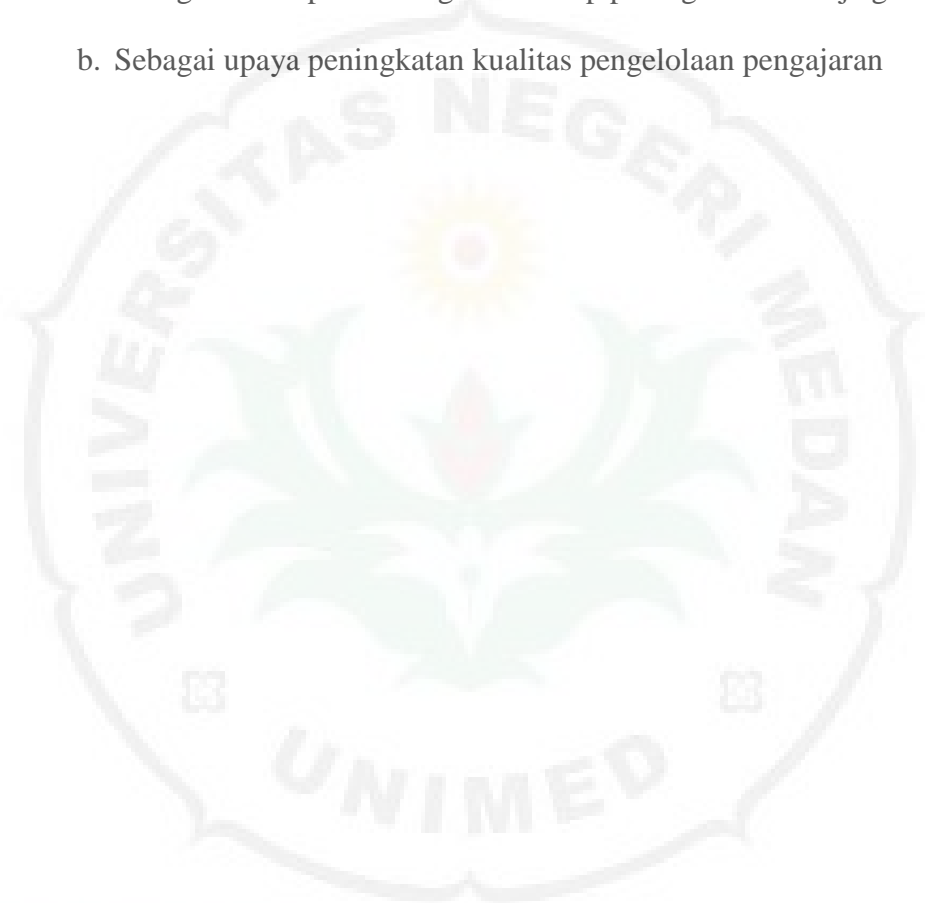
#### 3. Untuk Peneliti

- a. Memberikan tambahan pengetahuan serta mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran Sebagai alat bantu pembelajaran yang menumbuhkan semangat belajar
- b. Dapat meningkatkan kualitas perkembangan sekolah

c. Kualitas produk yang dikembang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak

4. Untuk Sekolah

- a. Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- b. Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY