

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Faktor penting mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar adalah penerapan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik, efisien dan efektif. Dalam pelaksanaannya baik tingkatan sekolah dasar maupun menengah, pembelajaran haruslah bervariasi, menginspirasi, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam menyalurkan imajinasi, kreativitas dan kemandirian sesuai bidang minat, bakat dan perkembangan psikologis serta fisik anak (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2017). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan, mendorong siswa aktif dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap perkembangan pengetahuan siswa. Penggunaan media secara efektif merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa lebih tertarik untuk belajar, karena memungkinkan mereka untuk dihadapkan pada informasi baru. Dengan demikian, sikap belajar siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih baik. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, menunjukkan keinginan yang lebih kuat untuk memahami dan menggunakan informasi yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru tidak hanya memberikan pelajaran melainkan juga menawarkan bimbingan pribadi untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Oleh karena itu, kegiatan yang mungkin dibutuhkan siswa yakni

penerapan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dapat ditemukan di sekitar siswa dan dapat berupa media grafis, audio, gambar atau bentuk media lainnya.

Pembelajaran IPAS adalah proses yang membantu siswa memahami konsep alam dan sosial dengan mengintegrasikan konsep sains dan sosial. Ini adalah materi pelajaran yang membutuhkan interaksi siswa dengan orang lain dan dengan lingkungannya. Tujuan dari penggabungan konsep sains dan sosial adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang fenomena alam dan hubungannya dengan makhluk sosial ((Rahmayati & Prastowo, 2023, h. 100). Dalam hal ini perlu memperhatikan dan menyesuaikan perencanaan proses kegiatan mengajar dengan evaluasi pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pelajaran IPAS bergantung pada kemampuan guru (kompetensi guru), sarana dan prasarana, dan lingkungan belajar. Apabila seorang guru tidak mempunyai dasar-dasar kemampuan guru, perlengkapan yang tidak memadai akan menimbulkan masalah dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran baik buku dan media pelajaran merupakan komponen pendukung proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan peneliti temukan selama observasi dan wawancara pada guru kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar bahwa adanya bahan ajar dan media pembelajaran merupakan komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Adapun hasil wawancara yang diperoleh selama proses tanya jawab kepada wali kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar, diperoleh kesimpulan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini

disebabkan beberapa guru kesulitan merancang media pembelajaran berbantuan teknologi. Media pembelajaran yang biasanya diterapkan adalah media pembelajaran konkret dan tergolong sederhana, serta pemanfaatan video pembelajaran yang dapat ditemukan melalui aplikasi *YouTube*. Pemanfaatan video pembelajaran tidak hanya menampilkan visual gambar saja melainkan juga adanya penambahan audio. Dengan adanya video pembelajaran tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Setelah mendapatkan informasi wawancara kepada guru, peneliti juga melakukan observasi kepada siswa. Hasil pengamatan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata siswa suka membaca buku, beberapa siswa kurang menyukai buku-buku bergambar. Peneliti juga menemukan bahwa tidak semua siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar aktif selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Adapun faktor yang menjadi penyebab siswa tidak aktif dalam belajar diantaranya yaitu siswa tidak mendengarkan penjelasan materi dari guru, terdapatnya sikap dan perilaku siswa yang tidak menjawab pertanyaan guru, senang mengajak teman berbicara pada jam pelajaran berlangsung, dan terdapat siswa yang tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan saran pada saat pembelajaran.

Observasi menunjukkan bahwa kesulitan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor psikologis anak. Proses pembelajaran yang tidak menarik dan minimnya model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi juga berperan. Ketidakmampuan siswa untuk menunjukkan minat yang kuat dalam belajar adalah penyebabnya. Saat siswa hanya membaca, melihat dan mendengar materi dalam pembelajaran IPAS, pemahaman tidak akan tercapai. Peserta didik perlu

mengamati, menganalisis, mengidentifikasi, dan menarik kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan.

Penggunaan media komik memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media komik dapat melatih kemampuan berbahasa siswa, menemukan kosa kata baru, serta kemampuan bercerita, membaca, bergambar, dan mengingat isi bacaan. Menurut penelitian oleh Nasution, FA., dan Ananda, L.J., pada judul penelitian "*Pengembangan Media Komik Bergambar pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya*", disimpulkan bahwa guru dapat menggunakan media komik untuk meningkatkan minat dan pengembangan kosakata siswa. ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media agar dapat memahami pelajaran (Nasution & Ananda, 2020).

Sejalan dengan itu, Putri (Putri, 2022) menyatakan bahwa komik dan media visual/grafis sangat membantu dalam meningkatkan pembelajaran, karena sebagian besar siswa sekolah dasar akan lebih mudah menerima pelajaran dalam format visual daripada tekstual saja.

Komik dapat dianggap sebagai cara yang lebih baik untuk berkomunikasi. Ciri utama komik adalah menampilkan materi dalam bentuk gambar yang menarik. Ciri lain dari komik adalah menggabungkan teks dengan gambar secara kreatif, kombinasi ini menjadikannya media yang efektif untuk menarik perhatian anak-anak di tingkat sekolah dasar. Komik diharapkan bahwa penggunaan komik *digital* akan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di lingkungan belajar lainnya. Komik mungkin meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan pengalaman

pembelajaran mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan media ini bertujuan dapat menyelesaikan permasalahan yang peneliti temukan. Pengembangan media ini setidaknya mampu mendorong siswa semakin aktif terlibat proses belajar mengajar, aktif bertanya dan memberikan pendapat, memotivasi siswa untuk semangat belajar dan menarik perhatian siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik dengan pengembangan media yang berfokus pada “Pengembangan Media Komik IPAS Berbantuan Aplikasi Manga Maker Comipo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar IPAS siswa.
2. Beberapa siswa kurang menyukai buku-buku bergambar.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media konkret dan masih bersifat sederhana.
4. Guru jarang menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi.
5. Guru jarang menerapkan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah, “Pengembangan Media Komik IPAS Berbantuan Aplikasi Manga Maker Comipo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 124388

Pematangsiantar” pada Bab 5 Cerita Tentang Daerahku Topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas diantaranya:

1. Bagaimana kelayakan media komik IPAS berbantuan aplikasi Manga Maker Comipo dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?
2. Bagaimana kepraktisan media komik IPAS berbantuan aplikasi Manga Maker Comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?
3. Bagaimana keefektifan media komik IPAS berbantuan aplikasi Manga Maker Comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?
4. Bagaimana penggunaan media komik IPAS berbantuan aplikasi Manga Maker Comipo dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut ini tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media komik IPAS berbantuan aplikasi manga maker comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?

2. Mengetahui kepraktisan media komik IPAS berbantuan aplikasi manga maker comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar?
3. Mengetahui keefektifan media komik IPAS berbantuan aplikasi manga maker comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas Iv sdn 124388 Pematangsiantar.
4. Mengetahui penggunaan media komik IPAS berbantuan aplikasi manga maker comipo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan masukan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran komik IPAS berbantuan aplikasi Manga Maker Comipo serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru
 - a. Sebagai refleksi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.
 - b. Membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.
 - c. Menjadi motivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

2. Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran IPAS.
- b. Meningkatkan antusias siswa dalam belajar.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS baik itu soal pelajaran maupun implikasinya dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan masukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran.

