BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dampak positif dari adanya wabah covid-19 yaitu timbulnya kesadaran dari guru, wali murid dan siswa terkait dengan pembelajaran yang tidak hanya dapat dilakukan di sekolah. Namun pembelajaran juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dampak positif yang pertama yaitu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dengan memanfaatkan media berbasis jaringan. Dampak positif yang kedua yaitu wali murid lebih peduli dengan putra utrinya dengan berusaha menyediakan perangkat HP android untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Sementara dampak positif yang ketiga yaitu siswa menjadi lebih mandiri dengan dapat belajar secara mandiri serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru melalui HP android yang dimiliki.

Sehingga dengan keterbiasaan penggunaan HP android dan media berbasis teknologi lainnya maka ketika pemerintah mengijinkan kembali untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat terus dilanjutkan. Karena setiap sekolahan juga sudah memiliki jaringan internet (wifi) yang memadai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis jaringan di sekolah. Tujuan penggunaan media berbasis jaringan ini yaitu pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, efektif, karena media tersebut bersifat interaktif yang dapat melibatkan keaktifan siswa sesuai dengan minat siswa saat ini. Minat belajar siswa ini diharapkan akan mampu menjadi stimulasi atau rangsangan terhadap peningkatan kecerdasan kognitif siswa. Stimulasi adalah suatu upaya merangsang anak untuk memperkenalkan suatu pengetahuan ataupun ketermpilan baru ternyata sangat penting dalam upaya peningkatan kecerdasan anak (Siswono dalam Setiawan 2022: 2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru di tiga sekolah dasar di Kecamatan Mlonggo, yaitu: (1) SD Negeri 2 Jambu obeservasi dilakukan

pada hari Sabtu tanggal 14 Mei 2022, (2) SD Negeri 11 Jambu, observasi dilakukan pada hari Senin tanggal 16 Mei 2022, (3) SD Negeri 4 Srobyong, observasi dilakukan pada hari Senin tanggal 16 Mei 2022. Hasil observasi dari tiga SD yang diobservasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA di kelas V tema 1 yaitu "Rangka Rangka Organ Gerak Hewan", guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bosan dan sulit memahami materi pelajaran. Selain itu pengajar belum membuat media pembelajaran yang menarik. Media yang dimiliki sekolah saat ini juga belum memadai. Sementara materi pada Rangka Rangka Organ Gerak Hewan terdapat beberapa materi yang tidak dapat dicontohkan secara langsung, sehingga membutuhkan media yang dikemas secara menarik namun memuat beberapa contoh yang dapat membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru menyajikan pembelajaran hanya dengan ceramah, mencatat dan memberikan tugas. Siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru dan aktivitas yang berlangsung dalam kelas monoton sehingga siswa merasa bosan dan menjadi pasif. Seperti yang terjadi di SD Negeri 2 Jambu Kecamatan Mlonggo Jepara. Pada pembelajaran IPA guru masih menerapkan pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini mengakibatkan menurunnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN 2 Jambu diperoleh data hasil belajar siswa dari 22 siswa, hanya sebesar 23% yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 70. Sementara untuk SDN 11 Jambu dengan jumlah 20 siswa hanya sebesar 25% siswa yang tuntas KKM, demikian juga di SDN 4 Srobyong dari sejumlah 21 siswa hanya sebesar 28% siswa yang mencapai KKM. Mencermati hasil wawancara terhadap guru, maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran.

Disini peneliti memilih mengembangkan media komik interaktif untuk membantu membelajarkan materi Rangka Rangka Organ Gerak Hewan. Komik merupakan media yang menarik karena memuat gambar dan teks dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Gambar dan teks percakapan dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Komik interaktif dapat diakses melalui HP android, serta laptop dan komputer. Komik interaktif dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang dijajarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan

sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai ’lawan’ dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan scanner, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya), (Sambada, 2016: 26).

Media pembelajaran memiliki dampak yang cukup positif terhadap pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan *soft skills* maupun hard skills. (Darman, 2019: 116). Hal itu sejalan dengan pendapat Firdaus (2020: 241) bahwa proses pembelajaran di sekolah dapat menjadi lebih efektif ketika komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa menggunakan sebuah media pembelajaran berupa alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Media juga berfungsi sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam belajar karena penggunaan media yang bervariatif akan mendorong siswa untuk ingin tahu hal-hal yang terkait dengan media tersebut. Erfan (2020: 34) juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang harus dan wajib dikembangkan oleh pendidik selain mampu melatih level berpikir kognitif dan mengasah karakter peserta didik, harapannya juga harus mempertimbangkan dan melibatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dan tentunya akan menjadi tantangan tersendiri bagi para siswapada masanya kelak.

Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmanurmeta (2019: 100-109) juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan komik interaktif Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil uji media pembelajaran komik interaktif pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media , guru, serta siswa. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama pengembangan komik interaktif , perbedaannya tidak terdapat pengembangan nilai karakter pada penelitian yang peneliti lakukan.

Atmojo (2022: 1064-1074) dalam Basicedu Vol. 6 No. 1 dengan judul “Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan diperoleh bentuk-bentuk inovasi media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis

abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, antara lain: game edukasi digital, video, youtube, power point, macromedia / adobe flash, Komik Interaktif , ebook, komik interaktif , augmented reality (AR), virtual reality (VR), website pendidikan, TV pendidikan, dan aplikasi pendidikan (ruang guru, quipper school, kelas pintar). Persamannya yaitu sama-sama menggunakan media digital dalam pembelajaran IPA. Perbedaanya artikel tersebut bukan penelitian pengembangan.

Fauzatul (2019: 100-109) juga melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Komik Interaktif Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil uji media pembelajaran komik interaktif pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media , guru, serta siswa. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan komik interaktif, perbedaannya pada penelitian ini tidak ada pengembangan karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut dirasa perlu untuk menggunakan media berupa komik interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Mlonggo Jepara".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah dan fokus penelitian, dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V?
2. Bagaimanakah alur desain pengembangan media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V?
3. Bagaimanakah kelayakan media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V?
4. Bagaimakanah keefektifan media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V.
2. Menyusun desain kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V.
3. Menganalisis kelayakan media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V.
4. Menganalisis keefektifan media komik interaktif mata pelajaran IPA pada siswa kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoretis

   Media komik interaktif dapat digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat merangsang kecerdasan kognitif siswa.
b. Bagi guru, dapat memudahkan penyampaian materi pada proses pembelajaran.
c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman baru serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.