

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 merupakan abad kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kemajuan tersebut membawa kebaikan, salah satunya adalah pendidikan, untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, pendidikan harus beradaptasi salah satunya dengan melibatkan teknologi di dalam prosesnya. Sebagai aspek penting yang menentukan arah dan pertumbuhan suatu bangsa, pendidikan harus mampu menjawab tuntutan zaman untuk meraih tujuan terwujudnya pembangunan dalam skala nasional.

Berdasarkan PP RI No. 57 Tahun 2021 pasal 12 ayat (1) Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran harus dilaksanakan dengan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk upaya, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Lebih lanjut, pada ayat (2) dijelaskan bahwa pembelajaran yang dimaksud harus diikuti dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitas oleh pendidik. Cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah memanfaatkan media.

Fasilitas menjadi penunjang guru berikan materi sebagaimana yang termuat dalam Kemendikbudristek RI No.16 Tahun 2022 pasal 9 ayat (2) huruf b Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. Lebih lanjut, dalam pasal 16 ayat (3) diperjelas bahwa fasilitas yang dimaksud merupakan akses dan kesempatan peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan kebutuhan.

Untuk mendapatkan perhatian dan memunculkan keinginan belajar siswa, guru perlu merancang dan menggunakan dengan baik sebuah media pembelajaran. Media grafis menjadi pilihan yang dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran dengan bentuknya yang berupa komik. Komik dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti setiap kegiatan di dalamnya. Hal tersebut disebabkan komik merupakan salah satu hal yang banyak disukai oleh anak karena cerita dan gambarnya, sehingga menjadi pilihan untuk mengembangkan media belajar.

Berdasarkan Darianto (2020), komik ialah kartun adapun fungsi tokoh di dalamnya untuk menyampaikan cerita dengan urutan gambar. Sebagai sebuah bahan bacaan yang menghibur, komik berisikan kartun menarik sehingga memicu rasa ingin tahu peserta didik untuk membaca dan memahami isinya. Komik memiliki fungsi penyampai pesan instruksional karena menjadi bacaan yang banyak disukai oleh peserta didik. Menurut Pranata (2020), berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang disukai akan membuat proses belajar seseorang menjadi maksimal.

Ada banyak aplikasi yang tersedia secara *online* berfungsi menciptakan media komik, misalnya *Canva*. Aplikasi ini menjadi alternatif pilihan karena tidak mengharuskan penggunanya untuk menjadi seorang yang profesional dalam hal menggambar. Selain itu, *canva* mudah untuk diakses melalui gawai atau PC melalui jaringan sehingga *Canva* banyak kegunaanya.

Penggunaan *Canva* sebagai media teknologi informasi dan komunikasi. Alasannya, dirancang dengan menggunakan perangkat teknologi mengolah, memproses, mendapatkan, menata, menyimpan, dan memanipulasi data untuk

menghasilkan informasi berkualitas baik. Pembelajaran dengan menggunakan media komik menjadi harapan untuk menciptakan alat pembelajaran yang disukai oleh murid, terutama dalam mapel IPAS. Dengan demikian, peserta didik lebih antusias saat pembelajaran IPAS berlangsung.

Komik disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, sehingga siswa bisa belajar mandiri dirumah, komik disajikan dengan cerita antar tokoh sehingga komik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, komik dapat membangkitkan suasana belajar siswa menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Penyampaian materi melalui gambar akan mempermudah prosesnya sekaligus membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya, terutama materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, gambar yang disajikan juga dapat melatih daya imajinasi dan pemahaman peserta didik terkait topik materi yang diajarkan. Dengan menjadikan topik materi sebagai alur cerita yang nyata, ingatan peserta didik tentang topik tersebut akan menjadi lebih lama.

SDN 01/IV Kota Jambi masih menggunakan kurikulum merdeka pada setiap kelas IV. Pembelajaran IPAS kelas IV dibagi menjadi 2 tahapan yaitu pada semester ganjil pembelajaran IPA dan semester genap IPS. Dengan menganalisis kurikulum ini, peneliti mengidentifikasi CP, TP, dan ATP materi panca indra.

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Siswa menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra).
Tujuan Pembelajaran	Dengan mengamati bagian panca indra pada manusia, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk serta fungsi dari panca indra.
Alur Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra)

Jika dilihat CP, materi ini membutuhkan media yang berisi bagaimana siswa dapat menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Peneliti melakukan observasi awal di SDN 1/IV Kota Jambi pada 24 Oktober 2023. Observasi terfokus saat pembelajaran IPAS di kelas IV pada capaian pembelajaran peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia yaitu panca indra. Hasilnya, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas tersebut hanya memanfaatkan buku cetak dari kemendikbud dan buku erlangga untuk SD Kelas IV. Peneliti juga menemukan bahwa peserta didik didalam kelas tersebut memiliki kegemaran pada buku bergambar dan kaya akan warna. Selain itu, peserta didik juga mengaku bahwa mereka gemar komik. Anak-anak berharap untuk bisa memiliki dan belajar IPAS dengan komik yang memiliki cerita beragam dan berwarna, karena mereka tidak menyukai buku yang penuh dengan teks.

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mendapati ada 15 orang peserta didik dari total 23 peserta didik yang tidak memahami pembelajaran mengenai hubungan bentuk dan fungsi panca indera. Permasalahan yang peserta didik alami diantaranya mereka kesulitan untuk memahami apa itu panca indera dan fungsinya, penyebab masalah tersebut dikarenakan kurangnya pemanfaatan media seperti gambar dan tidak adanya buku-buku yang dapat menunjang pembelajaran secara lengkap dan rinci yang memuat gambar. Contoh-contoh hanya diberikan melalui ponsel, sedangkan akses ponsel hanya diberikan kepada guru.

Setelah observasi awal dengan wali kelas, ia membutuhkan media yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran IPAS untuk membuat murid

menangkap materi lebih baik. Media juga diperlukan untuk memunculkan minat dan motivasi belajar murid terhadap maple IPAS. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPAS memerlukan solusi yang inovatif, karena dalam pembelajaran IPAS membutuhkan media dan benda-beda yang konkret dan dekat dengan peserta didik. Tujuannya untuk membantu mereka mengerti dan membuat terasa menyenangkan, terutama dalam penanaman konsep oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, peneliti berpandangan bahwa keberadaan media pembelajaran IPAS yang menarik dan praktis untuk digunakan merupakan sebuah hal yang *urgent* dan perlu diselesaikan secepatnya. Maka dari itu, dipilih media komik sebagai alternatif jalan keluar dan diharapkan pengembangan komik ini sebagai alternatif guru dalam mengajarkan pada murid kelas IV mata pelajaran IPAS dari hasil wawancara dengan 23 peserta didik, penyajian komik dengan tampilan yang menarik, kaya akan warna dan gambar, serta memuat konten pembelajaran akan menjadi fokus pengembangan. Diharapkan media tersebut bermanfaat. Berdasarkan berangkat dari hasil wawancara murid bersama wali kelas mengatakan terkesan pada buku cerita berwarna dan bergambar.

Penelitian mengenai pengembangan komik sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Friska Herlina Barus berjudul “Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Tematik di kelas III sekolah Dasar” pada 2022. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik juga bermanfaat. Hal-hal yang telah dipaparkan tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian yang diberi judul “Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Kelas IV di Sekolah Dasar”. kiranya menjadi inspirasi

untuk menciptakan media pembelajaran inovatif untuk kegiatan belajar IPAS kelas IV yang aktif dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indera Kelas IV di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana tingkat validitas dari Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indera Kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indera Kelas IV di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat validitas Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Kelas IV di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Produk komik *canva for education* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang dapat digunakan oleh wali kelas dan murid.
2. Konten materi komik berlandaskan kurikulum dan juga karakteristik murid sekolah dasar.
3. Materi pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar yang membahas tentang

hubungan antara bentuk dan fungsi panca indera yaitu seperti apa panca indera, fungsi alat indera, dan mencatat fenomena menggunakan panca indera.

4. Media pembelajaran komik yang dikembangkan akan ditampilkan dengan susunan sebagai berikut:

- 1) Desain cover komik, berisi identitas kampus dan biodata peneliti.
- 2) Disajikan berupa percakapan antar tokoh karakter cerita dalam komik.
- 3) Cover belakang penutupan dan ucapan terima kasih.
- 4) Komik berformat pdf dan dicetak.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Tujuan dikembangkannya media komik berbantuan aplikasi *canva for education* agar menciptakan produk berisi media pembelajaran yang bisa diaplikasikan guru kelas IV dalam mengajar dikelas pada pembelajaran IPAS. Pengembangan media komik juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami saat pembelajaran IPAS diajarkan. Karena materi ajar akan disajikan melalui media komik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan yang dilakukan bahwa media sangat berpengaruh saat proses pembelajaran, dengan adanya media komik membantu guru didalam kelas serta pembuatannya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV, sehingga peserta didik lebih memahami topik pembelajaran. Pengembangan komik berbantuan *canva for education* pada kelas IV di Sekolah Dasar memberikan wawasan dan pengalaman guru diteknologi, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang di antaranya yaitu:

- 1) Produk pengembangan komik ini dibatasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV

tentang hubungan antara bentuk dan fungsi panca inderayaitu seperti apa panca indera,fungsi alat indera,dan mencatat fenomena dengan menggunakan panca indera.

- 2) Uji coba pada cerita tentang hubungan antara bentuk dan fungsi panca indera yaitu seperti apa panca indera,fungsi alat indera,dan mencatat fenomena menggunakan panca indera dengan pengembangan media komik ini hanya di Sekolah dasar .
- 3) Pengembangan sangat mengandalkan fasilitas gawai dan PC dengan jaringan kualitas bagus.

1.7 Definisi Operasional

1. Media menurut bahasa latin memiliki makna medius artinya perantara. Media ialah alat perantara guna menyampaikan isi dari pengirim kepada penerimanya.
2. Media komik yaitu seni berupa gambar tidak bergerak menciptakan cerita, komik diterbitkan bervariasi, setrip dikoran ,majalah, dan berbentuk buku.
3. Aplikasi *canva* ialah aplikasi yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. *canva* memiliki fitur dan *template* yang beragam dan menarik, sehingga memudahkan penggunaanya untuk membuat media pembelajaran dan mengembangkannya menjadi media pembelajaran dengan desain sesuai kreativitas sehingga lebih komunikatif serta memiliki visual yang lebih menarik perhatian peserta didik.
4. Teori pembelajaran digunakan untuk menggambarkan realitas pembelajaran. Teori pembelajaran ada 4, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar konstruktivistik, dan teori belajar humanistik.