

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik menggabungkan berbagai mata pelajaran untuk menambah pengalaman yang bermakna, oleh karena itu disebut “terpadu”. Terpadu menggabungkan dari aspek *padagogi, epistemology, social*, sampai *psikologi*. Istilah model pembelajaran terpadu sebagai konsep sering dipersamakan dengan *integrated teaching and learning, integrated curriculum approach, acoherent curriculum approach*, oleh karena itu pembelajaran terpadu pada dasarnya berasal dari pendekatan kurikulum yang terpadu. Purnaida, (2018) pembelajaran tematik integrative adalah jenis pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa bidang studi pada satu tema dengan cara menetapkan prioritas kurikuler serta menemukan ketrampilan, konsep serta sikap yang saling tumpang tindih pada beberapa bidang studi, ini memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan luas.

Pembelajaran tematik membutuhkan guru untuk dapat megaitkan pelajaran dengan situasi dunia nyata. Guru harus memberikan contoh nyata karena peserta didik usia sekolah dasar hanya memiliki pola fikir factual dan belum bisa berfikir konseptual. (Mulyani & F, 2019) hal ini dilakukan dikarenakan pembelajaran tematik terpadu membutuhkan bukti serta pengalaman nyata peserta didik. Tujuan pembelajaran tematik adalah

supaya peserta didik mempunyai sifat terbuka, luas serta peduli. Peserta didik diharuskan berpartisipasi secara aktif dalam semua kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas.

Pembelajaran tematik harus diterapkan pada system kurikulum di indonesia, konsep ini memprioritaskan keterlibatan peserta didik yang aktif saat proses pembelajaran, karena itu peserta didik perlu mempunyai pengalaman langsung yang mudah dipahami agar mendapatkan apa yang mereka pelajari saat pembelajaran. Peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengeni materi yang mereka pelajari menghubungkan konsep yang telah mereka pahami sebelumnya melalui pembelajaran langsung (Syarifuddin, 2017).

Proses pembelajaran adalah kegiatan di mana terdapat interaksi serta komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik adalah dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, kedua komponen harus saling menunjang (Hidayat et al., 2020).

Dalam menangani masalah yang dihadapi peserta didik, peran guru sangat penting. Alat bantu mengajar yang baik harus memenuhi karakteristiknya. Ini berarti bahwa bahan harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dengan jelas kepada peserta didik. Selain itu kekemasan,

kejelasan, serta ketertarikan peserta didik harus terpenuhi, dengan itu saat kegiatan pembelajaran memerlukan materi secara visual tidak hanya lisan saja. Dengan adanya ABM yang relevan, guru dapat menjelaskan konsep dengan jelas daripada penjelasan lisan (M. Azman, 2014).

Sebagian guru bergantung pada bantuan saat menyediakan media pembelajaran. Namun, media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan berbagai sumber dan dalam berbagai bentuk untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang di ajarkan. Guru bisa membuat media pembelajaran sendiri, yang membuat pembelajaran efektif, tepat sasaran, dan sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, guru harus kreatif jika media pembelajaran yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah (P. S. Fauziah et al., 2018). Seorang pendidik yang menciptakan ide-ide baru dan cara baru untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi peserta didik (Oktiani, 2017). Namun banyak guru tidak kreatif, sebagian besar hanya mengajar serta menggunakan apa yang sudah ada. Menumbuhkan kreativitas guru merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi dunia pendidikan. Pada kegiatan pembelajaran, kreativitas guru sangat penting untuk mendorong peserta didik untuk belajar. Kemampuan untuk membuat produk baru, baik yang baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada disebut kreativitas. Guru merupakan factor eksternal untuk membantu mencapai hasil belajar terbaik, serta memiliki peran dalam proses belajar

mengajar. Pada situasi seperti ini, kreativitas guru dapat membuat proses serta hasil pembelajaran lebih mudah (Putri, 2020).

Kemampuan untuk menerapkan teknologi pada pembelajaran yang berlangsung sangat penting. Guru harus menggunakan media pembelajaran online supaya kegiatan belajar mengajar tetap bisa diterapkan dengan baik. Agar berhasil saat pembelajaran guru harus memahami teknologi karena jika mereka tidak mahir dalam pengoperasian IT, mereka akan menghadapi kesulitan saat menerapkan dan menggunakan media pembelajaran digital, sehingga pembelajaran tidak berjalan lancar. Ketidakmampuan, halangan, rintangan, factor atau keadaan yang membatasi, menghalangi, serta mencegah pencapaian sasaran atau kekuatan yang memaksa pembatalan pelaksanaan didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai kesulitan. Masalah adalah penjelasan atau arti yang belum dipahami mengenai mengapa gejala benda serta peristiwa alam ini ada, bisa terjadi atau mengalami proses, dan mempengaruhi kehidupan kita (T. Fauziah et al., 2016).

Guru masih menghadapi banyak masalah dalam menerapkannya, terlihat saat guru menjelaskan materi perhatian peserta didik masih kurang, contohnya pada saat pembelajaran tematik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 2 (Menyanyangi tumbuhan dan hewan) subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) mengenai dongeng banyak siswa yang merasa bosan dikarenakan guru hanya menjelaskan menggunakan bantuan buku paket sebagai bahan media tidak

menggunakan media digital untuk menampilkan gambar mengenai dongeng yang diajarkan kepada peserta didik, yang bisa menumbuhkan minat serta semangat peserta didik saat belajar. Karena kurangnya inovasi saat pembelajaran, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal bisa berdampak pada hasil pembelajaran.

Media digital sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital bisa meningkatkan minat belajar peserta didik serta membuat mereka mudah memahami materi. Peilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah transfer materi dari guru ke peserta didik, ini akan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Aghni, 2018).

Guru harus menggunakan alat bantu mengajar kegiatan belajar mengajar seperti komik digital. Media pembelajaran adalah alat yang dibutuhkan guru dalam merencanakan serta menilai saat penerapan kegiatan belajar. Media adalah salah satu penyokong yang membantu proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran tidak hanya untuk meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga harus menyenangkan (Ratnaningsih & Nastiti, 2018). Penggunaan komik dapat meningkatkan aktivitas belajar mengajar (Payanti, 2022). Media komik berbasis digital merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran menggunakan media visual yang dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik untuk belajar. Media komik digital yang bergambar serta terdapat alur cerita menarik, membuat peserta didik

tertarik membaca sampai selesai, dengan itu akan membuat dampak positif pada minat belajar peserta didik.

Berdasarkan kajian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti media komik dalam upaya meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Komik atau cerita bergambar adalah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Karena komik terdiri dari kata-kata dan gambar dalam cerita. Karena komik mempunyai karakteristik sederhana dan mudah dipahami, sehingga akan menarik perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa komik adalah alat pembelajaran yang efektif dan layak digunakan selama kegiatan belajar mengajar.

Komik adalah alat pembelajaran yang penting karena mereka dapat mendorong minat belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan oleh guru. (Mahendra, 2021) komik digital juga dapat membantu siswa membaca lebih baik, menganalisis masalah, serta menyimak lebih baik. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat memperbaiki kurang efektifnya pembelajaran konvensional pada materi pembelajaran.

Ketika seni visual dan materi pembelajaran dijadikan satu dapat menumbuhkan minat peserta didik saat belajar, dengan itu maka pengembangan jenis media pembelajaran harus terus dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik serta mendorong peserta didik mencapai akademik terbaik. Diharapkan penggunaan media komik digital

bisa menumbuhkan minat peserta didik pada pembelajaran. Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa media komik digital bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik. Faktor-faktor visual yang terdapat pada komik seperti gambar, desain, serta tampilan yang saling mendukung dapat mempengaruhi ketertarikan peserta didik terhadap media komik digital. Faktor-faktor ini bisa menumbuhkan minat peserta didik saat belajar di kelas karena komik dapat menjadi alat yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik.

Sekolah yang akan di uji coba adalah SDN Bodag 02 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun, tepatnya di kelas III yang menerapkan Kurikulum 2013. Kegiatan observasi menunjukkan bahwa sumber belajar guru masih bergantung pada buku kurikulum 2013 pemerintah. Permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus saat pembelajaran dimulai dikarenakan guru jarang mengajar menggunakan media pembelajaran dan lebih sering mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran seperti halnya menggunakan buku paket, LKS. Seiring berkembangnya waktu peserta didik yang biasanya sering menggunakan gadget di rumah merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton, kebanyakan peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan bantuan media pembelajaran, dengan itu peserta didik akan meningkatkan minat dan semangat saat pembelajaran di kelas, maka dari itu berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut, peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran,

dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sd”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan media yang digunakan di sekolah dasar?
2. Bagaimana pengembangan prototype media komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan media yang digunakan di sekolah dasar
2. Untuk mengetahui pengembangan prototype media komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Secara teoretis diharapkan hasil penelitian pengembangan pembelajaran tematik berupa komik digital ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memahami konsep dan menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan, serta dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar pada peserta didik.
2. Secara praktis
  - a. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam mengajar, membantu menciptakan media yang menarik, menambah pengetahuan pendidik mengenai fungsi media komik, memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan media serta untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - b. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran komik digital dapat membantu untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
  - c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi alat pengembangan diri, menambah wawasan, dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital.

## **E. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan secara virtual menggunakan fitur prosuk berbasis android, yang kemudian dipasang pada ponsel peserta didik untuk mempermudah mereka mendownload media komik digital. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan komik digital berbasis android yang berisikan materi mengenai dongeng seperti pengertian dongeng dan menampilkan dongeng dalam bentuk komik digital. Jenis media yang dikembangkan berupa komik digital berbasis android yang memuat teks dan gambar diam.

Media komik digital yang dikembangkan merupakan media yang dikhususkan untuk kelas III SD terutama tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 mengenai dongeng yang berjudul “Kisah Petani dan Anak Harimau” yang mengisahkan seorang petani yang menolong tiga anak harimau yang terjatuh di lubang jebakan, petani tersebut meyakini bahwa kebaikan yang beliau lakukan akan dibalas dengan kebaikan pula.

Media komik digital adalah alat yang bisa digunakan baik secara mandiri maupun bersama-sama di kelas. Komik digital ini bisa digunakan untuk smartphone, mudah diakses, dan pastinya menumbuhkan motivasi belajar dan menarik daya minat peserta didik.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran komik digital ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar dan juga memotivasi guru, karena sangat penting untuk menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Karena melalui media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna. Komik digital dibuat untuk sumber belajar dan untuk memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang bagaimana media yang menarik dan mudah dipublikasikan.

## **G. Definisi Istilah**

### **a. Komik Digital**

Komik digital pada penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang didalamnya memuat percakapan antar tokoh disertai gambar-gambar yang di desain menarik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

### **b. Tematik**

Pembelajaran tematik pada penelitian ini terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 2 (Menyanyangi tumbuhan dan hewan) subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) mengenai dongeng, dalam penyajian dongeng menggunakan media komik diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.