

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan revolusi industri memiliki dampak yang signifikan pada ranah pendidikan, sebab perubahan tatanan perekonomian juga mengakibatkan berubahnya sistem pendidikan di dalam negara. Revolusi industri sendiri saat ini sudah memasuki periode keempat dibuktikan dengan adanya kemajuan teknologi hp dan internet, saat ini bidang pendidikan memasuki revolusi kelima. Revolusi pada tahap ini dibuktikan dengan pemanfaatan komputer dan jaringan internet yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat menjadi lebih bervariasi (Maulida et al., 2019). Pembelajaran yang bervariasi dan berinovasi dapat diwujudkan melalui penggunaan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses mentransformasikan informasi, dengan melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan dan memperluas potensi yang mereka miliki serta menjadikan dirinya menjadi lebih baik. Pembelajaran dapat dijalankan di berbagai tempat, termasuk di lingkungan sekolah. Kegiatan proses pembelajaran seorang guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran menjadi bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Putu et al., 2022).

Seni rupa sering kali dikaitkan dengan kreativitas, sehingga seni rupa tercipta melalui proses kreatif. Kreativitas dalam seni seringkali dianggap sebagai sebuah misteri karena tidak lepas dari kenyataan bahwa ketika anak kecil dibekali dengan kertas kosong dan alat mewarnai seperti spidol atau pensil

warna, maka dengan sendirinya mereka akan mengekspresikan ide-idenya secara alami dalam bentuk gambar/ lukisan, dalam hal ini kreativitas yang diungkapkan anak disebut kreativitas ekspresif karena sifatnya yang spontan (Saputro & Yogyakarta, n.d.). Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa seni rupa adalah bagian dari seni yang menciptakan karya seni yang dapat dilihat dan dinikmati melalui panca indera, dengan memanfaatkan konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan cahaya dengan merujuk pada prinsip estetika. Seni rupa terbagi menjadi tiga kategori, yaitu seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni bertujuan menciptakan karya untuk menghargai ekspresi individu, sementara kriya dan desain lebih menekankan pada fungsi dan kemudahan pembuatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari hasil analisis kebutuhan terdapat permasalahan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya yaitu pada materi kerajinan dari daur ulang plastik bekas. Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV SDN Tlekung 02 pun dalam pembelajaran dikelas sudah menggunakan media berupa vas bunga yang dibawa oleh guru dari botol, dan juga menayangkan video dari youtube. Keberhasilan dalam penggunaan media yang dibawa oleh guru serta penayangan video dari youtube dalam pembelajaran dikelas ialah peserta didik mulai memahami cara pembuatan kerajinan vas tersebut, namun peserta didik belum dapat menciptakan kerajinan yang lebih beragam dikarenakan media yang digunakan guru belum dapat memberikan gambaran lebih beragam mengenai kerajinan yang dapat diciptakan.

Kesulitan peserta didik dalam membuat kerajinan yang lebih beragam dimana seni rupa bertujuan menciptakan karya untuk menghargai ekspresi

individu dan kemudahan pembuatan, untuk memenuhi hal tersebut guru belum bisa menepatkan waktu untuk bisa membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat kerajinan, pembuatan kerajinan inilah yang menjadi kesulitan peserta didik dalam materi ini. Media pembelajaran merujuk pada alat atau perangkat yang digunakan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran supaya menjadi semakin jelas serta tujuan yang sudah ditentukan tercapai (Aprilla et al., 2020). Pernyataan tersebut bisa dikatakan jika media pembelajaran adalah perangkat bantu yang dipakai guru ketika pembelajaran, kehadiran media dalam suatu pembelajaran dianggap sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Ruang lingkup materi seni rupa di kelas IV sekolah dasar salah satunya yaitu materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas sesuai dengan kurikulum merdeka. Materi ini berkaitan dengan kondisi di lingkungan sekitar. Daur ulang merupakan sebuah cara mengelola sampah padat adapun kegiatan daur ulang sampah yaitu pemilihan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk dari bahan bekas. Materi ini penting dikenalkan terutama di sekolah dasar agar mereka dapat menjaga dan peduli dengan kelestarian lingkungan sekitar dengan memanfaatkan plastik bekas menjadi suatu kerajinan yang memiliki nilai guna dengan cara mendaur ulang.

Cara guru dalam memilih media di kelas IV sekolah dasar disebabkan kekurangan keterampilan guru, dengan menampilkan informasi yang terjadi dengan melihat kondisi pembelajaran di kelas menjadi sarana apa yang akan menunjang hasil belajar peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Guru

dalam pembelajaran berlangsung bertugas untuk memberikan semangat serta dorongan kepada peserta didik dan memberikan fasilitas belajar, melalui observasi dan wawancara yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan kerajinan lebih beragam dan juga guru untuk membuat media yang menarik dan memberi pemahaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dikelas yang mencakup materi dan percobaan materi itu sendiri, permasalahan pada pembuatan kerajinan yaitu dengan mengenalkan jenis kerajinan terlebih dahulu.

Penelitian terdahulu yaitu penelitian (Laely, 2020) ada komik digital yang membantu permasalahan pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Sayung 4. Analisis dari penelitian tersebut peserta didik terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir peserta didik yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan guru, kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam, terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Menurut peneliti upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan media komik digital berbasis webtoon. Hasil angket yang telah diisi peserta didik mendapatkan persentase sangat layak

yang artinya menurut peserta didik sangat menarik dan menunjang untuk pembelajaran.

Hasil yang didapatkan yaitu dibutuhkan media pada permasalahan di SD tersebut dengan ciri-ciri media menarik minat dan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Analisis ini mencakup analisis peserta didik, kondisi yang sebenarnya terjadi dipembelajaran. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan lapangan dalam inovasi pembelajaran peserta didik.

Penelitian terdahulu (Laely, 2020) sama terdapat dalam media tersebut membantu peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan inovasi media pembelajaran. Media yang dikembangkan sesuai dengan ciri-ciri yang dibutuhkan peneliti tersebut menggunakan media sebagai alat fisik untuk menyampaikan informasi atau memberikan motivasi kepada peserta didik. Media yang dikembangkan sesuai dengan ciri-ciri media yang dibutuhkan yakni media komik digital (kerajinan dari daur ulang plastik) yang berisikan materi sebagai penjelasan dasar serta terdapat contoh kerajinan serta langkah pembuatannya yang dapat memberi kemudahan peserta didik, karena media komik ini berbasis visual dan cerita yang kuat. Media komik dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan lebih sederhana karena komik mampu mengemas informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Pemilihan pengembangan media komik dalam pembelajaran seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa media komik memiliki keunggulan yaitu memiliki

unsur visual dan cerita yang kuat serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan salah materi yang terdapat di kelas IV mengenai komik sederhana tentang sahabat dan keluarga dimana hal ini dimanfaatkan untuk pengenalan sederhana bentuk komik dengan memasukkan materi daur ulang ini kepada peserta didik, maka komik menjadi media yang perlu dikembangkan karena komik merupakan salah satu media yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Manfaat dari media komik yaitu dapat mengaktifkan sensor motorik sejak dini, mengenal lebih banyak warna, dan mampu meningkatkan imajinasi (Aprilla et al., 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era industri 4.0 semakin nyata dibuktikan dengan meningkatnya penggunaan teknologi seperti internet, komputer, dan perangkat seluler. Perkembangan era teknologi abad 21 saat ini memunculkan ide baru untuk melakukan inovasi penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, media visual, dan media audio visual (Purhanudin; MS Viktor, 2016). Kemajuan iptek, membuat media pembelajaran sekarang dapat dengan mudah diakses melalui media digital. Media digital sendiri merupakan pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital (Ayu et al., 2021). Hal ini menjadi pertimbangan dalam pengembangan media komik digital ini serta didukung dengan sarana prasarana sekolah yang sudah memadai dimana pada setiap kelas sudah terdapat lcd, proyektor, speaker, lab komputer dan jaringan internet yang dapat menunjang media yang dikembangkan.

Komik digital memiliki ciri-ciri yaitu diterbitkan dalam format digital dan memuat gambar panel tunggal atau rangkaian gambar yang saling

berhubungan (Husna et al., 2022). Pengembangan komik digital mempunyai keunggulan yaitu dapat menciptakan kemenarikan dalam pembelajaran sebab secara visual. Media yang memiliki unsur visual dapat membuat peserta didik tidak berpikir abstrak karena dalam media tersebut sudah menggambarkan peristiwa dalam waktu singkat, menyampaikan informasi dengan cepat serta mudah, dan dapat mengembangkan imajinasi peserta didik (Megantari et al., 2021). Pernyataan diatas ditarik kesimpulan jika pengembangan media pembelajaran melalui komik digital dapat meningkatkan makna pembelajaran karena dapat mempermudah dalam menerima materi, sehingga peserta didik tidak lagi berpikir secara abstrak karena ini dapat mengembangkan imajinasi pembaca yang mana komik ini di dalamnya berisi cerita berbasis visual yang dapat memberi gambaran, pernyataan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran SBDP ini materi yang disajikan yaitu tentang daur ulang kerajinan dari plastik bekas. SDN Tlekung 02 di kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka, dimana pada materi daur ulang dari plastik bekas ini merupakan salah satu proyek dari profil pelajar pancasila, namun kerajinan yang dihasilkan masih hanya satu macam belum ada inovasi untuk menciptakan kerajinan yang lain. Daur ulang kerajinan dari plastik bekas sangat penting diajarkan karena hal ini bermanfaat untuk melestarikan lingkungan serta peduli terhadap lingkungan sekolah meskipun di sekolah SDN Tlekung 02 belum adiwiyata.

Peran komik menjadi sarana pembelajaran dinilai sangat efektif yang digunakan sebagai sarana pengajaran serta pengembangan kemampuan berpikir

kreatif peserta didik. Media komik digital ini cocok dipakai menjadi media pembelajaran karena media ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat meningkatkan minat serta semangat belajar, materi yang digambarkan pada media komik digital mampu memberikan kemudahan peserta didik untuk memahaminya, komik digital mampu mengembangkan imajinasi peserta didik (Kadek et al., 2021).

Komik merupakan gabungan gambar yang ditata berdasarkan tujuan sehingga pesan cerita dapat tersampaikan, komik mengarah pada teks seperlunya (Ratnasari & Ginanjar, n.d.). Komik adalah bentuk kontak berbasis visual yang memiliki keunggulan dalam penyampaiannya menjadi mudah dipahami, komik memiliki nilai edukasi dalam proses pembelajaran (Kustianingsari et al., n.d.). Pembuatan komik telah mengadopsi teknologi dalam desainnya, yang dikenal sebagai komik digital, komik digital adalah bentuk komik yang dirancang dan disusun melalui aplikasi, seperti komik kehidupan (Fitria, 2022).

Jenis sampah plastik sendiri tidak hanya satu akan tetapi sangat beragam begitupun dengan hasil dari daur ulang maka dari itu penggunaan media komik ini sebagai solusi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengemas menjadi bentuk komik karena tidak memungkinkan jika segala macam sampah plastik dibawa secara langsung. Penggunaan media yang bervariasi akan membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahaminya, seperti yang telah diuraikan diatas dalam pembelajaran seni rupa materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas tentu peserta didik membutuhkan media yang dapat memberi gambaran agar mereka dapat mengembangkan suatu kerajinan menjadi lebih beragam.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu adanya pengembangan media yang dapat memberikan gambaran lebih kepada peserta didik dalam menciptakan kerajinan maka peneliti mengembangkan media dalam penelitian ini dengan judul “ **Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Dari Daur Ulang Plastik Bekas Di Kelas IV Sekolah Dasar**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah “ Bagaimana Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Dari Daur Ulang Plastik Bekas di Kelas IV Sekolah Dasar?”

#### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu “Mengembangkan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Dari Daur Ulang Plastik Bekas di Kelas IV Sekolah Dasar”

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang diinginkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran seni rupa berupa komik digital pada materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut:

## 1. Konten

Media pembelajaran seni rupa berupa komik digital pada materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas dapat memenuhi kriteria komponen kelayakan isi yang baik jika memenuhi beberapa aspek penting dalam kontennya. Berikut adalah beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan.

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam membentuk, memotong dan merekat.

Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:

- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian daur ulang, pengertian plastik, contoh dari limbah plastik, contoh kerajinan dari daur ulang plastik **(C2)**
- b. Peserta didik dapat menggunakan alat, dan bahan kerajinan dari daur ulang plastik **(C3)**
- c. Peserta didik dapat merancang kerajinan dari daur ulang plastik **(C6)**
- d. Peserta didik dapat menciptakan kerajinan dari daur ulang plastik **(P5)**

Konsep Utama: Kerajinan dari daur ulang plastik.

Adapun untuk isi dari media pengembangan komik digital mengenai materi dengan ketentuan yang telah direncanakan.

## 2. Konstruksi

Media pembelajaran seni rupa berupa komik digital pada materi daur ulang kerajinan dari plastik dapat memenuhi kriteria komponen penyajian yang baik.

- a. Komik digital ini dibuat dengan menggunakan program canva.
- b. Sistem komik mencakup sampul, pengenalan karakter, cerita pengantar, dan daftar sub-bab.

- c. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia dengan disesuaikan kemampuan berpikir peserta didik.
- d. Terdapat barcode yang bisa di scan pada lembar komik.

#### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

penelitian pengembangan ini sangat penting untuk memecahkan masalah mengenai kerajinan dari daur ulang melalui pengembangan media pembelajaran ini yang diharapkan bisa menjadi solusi untuk permasalahan dari pemahaman mengenai materi kerajinan dari daur ulang plastik bekas dan menghasilkan sarana kreativitas dan inovasi guru saat pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Berikut asumsi dan batasan penelitian & pengembangan untuk memberikan fokus dan arah yang lebih terarah pada penelitian.

1. Asumsi Penelitian & Pengembangan
  - a. Media Komik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas.
  - b. Media komik dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang ditetapkan.
  - c. Media komik didukung dengan sarana dan prasarana sekolah yang sudah memadai.
2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan
  - a. Komik digital ini fokus pada seni rupa materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas.

- b. Komik digital bisa digunakan jika sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV SDN Tlekung 02 berjumlah 34 peserta didik.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merujuk pada berbagai perangkat atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **2. Komik Digital**

Komik adalah media yang dapat menyampaikan cerita melalui ilustrasi untuk menggambarkan cerita, yang dimaksud dengan komik digital yaitu disajikan tidak berbentuk cetak.

### **3. Seni Rupa**

Seni rupa diartikan sebagai penciptaan kualitas, hasil, ekspresi, keindahan alam dan segala sesuatu di luar keasliannya.

### **4. Daur Ulang**

Daur ulang merupakan proses yang melibatkan pengumpulan, pemrosesan, dan transformasi bahan bekas menjadi bahan baru yang dapat digunakan kembali. Bertujuan untuk menghindari sampah yang dapat dimanfaatkan untuk sesuatu yang dapat dimanfaatkan.

## 5. Kerajinan

Kerajinan merupakan hasil dari keterampilan yang bertujuan menghasilkan berbagai jenis produk, kerajinan dibuat dengan keterampilan manual, keahlian, kecerdikan, dan didasari dengan kreativitas sehingga menghasilkan barang yang mempunyai nilai serta artistik atau nilai seni untuk kebutuhan sehari-hari.

