

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Konsep dasar pembelajaran melibatkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang dapat terjadi melalui kegiatan kelas atau pemanfaatan berbagai instrumen pendidikan. Menurut (Kimble dan Gramezy dalam M. Thobroni 2015) pembelajaran merupakan hasil dari praktik yang berulang dan merupakan perubahan perilaku yang umumnya permanen. Pembelajaran mengharuskan materi dipelajari, bukan diajarkan. Siswa yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran adalah topik pembelajaran yang dipermasalahkan. Sebagai subjek pembelajaran, siswa harus secara aktif mencari, mengidentifikasi, mengevaluasi, membuat, memecahkan, dan menyimpulkan masalah.

Pendidikan dicapai melalui penggunaan lingkungan belajar yang menarik, produktif, dan mendukung. Agar generasi penerus bangsa dapat mengikuti perkembangan zaman, para pendidik dituntut untuk memaksimalkan potensi mereka dan menularkannya kepada murid-muridnya. Guru berinteraksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran, memfasilitasi penyampaian informasi dan menanamkan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, (Nabila et al., 2021) berpendapat bahwa guru merupakan komponen penting dalam perencanaan pendidikan.

Ketika belajar melalui media, sangat penting untuk mempertimbangkan, memilih, dan memutuskan media mana yang tepat. Untuk memastikan pemanfaatan yang tepat di kemudian hari, desain media harus sesuai tujuan pembelajaran

(Abidin, 2016). Agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, konten media pembelajaran perlu disusun secara lebih metodis dan psikologis. Konten media pembelajaran juga harus mampu memenuhi kebutuhan khusus setiap siswa dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (Kustandi & Darmawan, 2020). Pernyataan tersebut sejalan dengan pemikiran Portanata dkk (2017), yang menyatakan bahwa dalam proses pengajaran, guru perlu mampu berfokus pada sejumlah hal, termasuk penguasaan materi pelajaran, pengelolaan kelas, serta penggunaan strategi dan sumber daya pengajaran yang tepat, misalnya pendidikan sains.

Karena dampak kurikulum Merdeka, pendidikan IPAS merupakan penggabungan pembelajaran ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam (Wijayanti & Ekantini, 2023). Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan yang sama seperti pendidikan sains pada umumnya, yaitu memungkinkan siswa memahami dan memperoleh informasi (Jannah, 2020). Pemanfaatan media dapat membantu peserta didik menghayati gagasan-gagasan saintifik dan ilmu pengetahuan alam yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Raneza & Widowati (2020) komik yang disediakan melalui perangkat teknologi tertentu tetapi sering kali terdiri dari teks dan grafik dikenal sebagai komik edukasi. Komik digital disebut juga komik yang tersedia secara daring, melalui aplikasi, atau di situs web. Pembuatannya tidak membutuhkan banyak uang, kreator komik juga diuntungkan dari pertumbuhan komik. Memasukkan materi komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitasnya, dan memicu motivasi untuk belajar dan apresiasi. Materi pembelajaran komik tidak hanya menarik minat dan perhatian siswa, tetapi juga penyalur informasi dengan jelas dan

ringkas. Siswa mungkin merasa lebih mengerti gagasan utama subjek jika penyajiannya singkat.

Berdasarkan hasil observasi kelas IV SDN Pandeman 1 Arjasa Sumenep pada tanggal 3 Maret 2024 diketahui bahwa; a) kurang memadainya media pembelajaran sehingga kurang maksimal dalam penyampaian materi; b) Dalam pembelajaran IPA di kelas tersebut hanya hanya tersedia media globe; c) permasalahan dalam proses pembelajaran dikelas yaitu buku pegangan siswa. Selain itu, pembelajaran sains di sekolah dasar masih membosankan, dan guru terus menggunakan alat peraga visual dan objek nyata yang seadanya. Akibatnya, anak-anak kurang terlibat dan kurang memperhatikan guru mereka saat mereka menyampaikan materi. Sudah diketahui umum bahwa siswa sekolah dasar lebih cenderung berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, terutama selama fase sekolah menengah atau fase C, saat mereka sudah memahami sistem pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek lebih disukai oleh siswa karena lebih menarik minat mereka selama proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang dihimpun dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2024 dengan kepala sekolah SDN Pandeman 1, yaitu : a) kurikulum otonomi telah dilaksanakan; dan b) siswa masih kesulitan memahami apa yang mereka pelajari. Hal ini disebabkan oleh perbedaan tingkat keterampilan siswa. Guru menjelaskan dalam pernyataannya bahwa modifikasi dan penyesuaian kurikulum menyebabkan guru tidak dapat menggunakan banyak media dan sumber belajar di kelas saat ini. Buku adalah sumber belajar yang dibeli dari sekolah dan berisi soal-soal latihan serta penjelasan materi pelajaran. Guru terkadang harus mengulangi konsep yang belum dipahami siswa, yang membuat mereka semakin tidak tertarik dan frustrasi dan bahkan dapat menurunkan motivasi belajar mereka.

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi penguat dalam penelitian kali ini terdapat tiga, yaitu 1) Muktadir & Darmansyah (2021) dengan judul “Pembuatan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di Sekolah Dasar”, 2) Rismawati et al. (2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Materi Bentuk Aljabar untuk Meningkatkan Literasi Siswa”, dan 3) Anggara et al. (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik untuk Menanamkan Keterampilan Literasi pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Rejang, Kabupaten Lebong”. Keduanya berkontribusi pada pembuatan materi pembelajaran dalam penelitian ini. Namun, yang membedakannya adalah para peneliti membuat materi pembelajaran berdasarkan buku cerita dengan ilustrasi bukan hanya buku yang berisi informasi tekstual.

Berdasarkan informasi tersebut, penelitian ini akan membuat materi edukasi yang menggabungkan ide komik tanaman, yang berbentuk cerita bergambar dengan tema tanaman. Diharapkan penggunaan media berbasis buku bergambar dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tumbuhan QR Code pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN Pandeman 1 Arjasa Sumenep”**

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas diperoleh rumusan masalah : Bagaimana cara membuat komik tumbuhan untuk anak kelas 4 SDN Pandeman 1 Arjasa bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan membahas tentang pembuatan komik tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Pandeman 1 Arjasa pada Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Isi Konten

- a) Capaian pembelajaran
- b) Tujuan Pembelajaran
 - 1) Menentukan bagian tumbuhan dan menjelaskan fungsinya.
 - 2) Menjelaskan mekanisme fotosintesis dan membahas maknanya bagi makhluk hidup.
- c) Indikator Tujuan Pembelajaran
 1. Siswa mampu mengenali bagian tubuh tumbuhan.
 2. Siswa memahami cara kerja setiap aspek tumbuhan.
 3. Siswa mampu menghubungkan kebutuhan tumbuhan untuk berkembang, melindungi diri, dan berkembang biak dengan peran bagian – bagian tubuh tumbuhan.

2. Konstruksi

- a) Produk ini mencakup visual pendukung yang menarik yang sejalan dengan zaman dan meningkatkan kesenangan anak-anak. Komik memiliki manfaat karena memiliki narasi dan komponen grafis yang menarik. Pembaca terlibat secara emosional melalui ekspresi visual,

yang membuat mereka terus membaca hingga akhir. Komik dengan konten instruksional juga dipengaruhi oleh hal ini.

- b) Ini juga merupakan sumber komik dengan konten edukasi. Sebagian siswa menyukai buku yang memiliki gambar menarik.
- c) Untuk mendorong siswa membaca, sumber daya pengajaran ini menggabungkan Microsoft Office Word dengan perangkat lunak aplikasi Canva, serta penggunaan warna yang tepat dan menarik.
- d) Gambar pendukung disertakan pada setiap halaman sumber daya pendidikan ini.
- e) Konten dari BAB 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi disertakan dalam kartun ini.
- f) Komik ini berukuran A5, yang sesuai dengan tuntutan siswa.
- g) Komik ini menyertakan Kode QR dengan pertanyaan, film, dan informasi tentang tahapan fotosintesis.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Teoritis

Pengembangan Media Komik Tumbuhan *QR Code* diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pembelajaran, terutama dalam memahami suatu konsep yang ruang lingkupnya mencakup kehidupan sehari-hari. Kreasi media pembelajaran ini berfungsi sebagai sumber daya bagi instruktur yang ingin membuat materi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontemporer yang tidak bergantung pada ceramah. Secara khusus penelitian ini menambah jumlah penelitian pengembangan yang sudah ada.

2. Praktis

a. Bagi sekolah

Pembuatan media ini dapat membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan standar pengajaran, dengan mempertimbangkan kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas guru, dan berupaya untuk meningkatkan standar manajemen pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan media ini sebagai bahan referensi, keterampilan dan pengalaman bagi guru kelas IV SDN Pandeman 1 dalam mengembangkan media Komik Tumbuhan *QR Code*.

c. Bagi siswa

Pengembangan media ini dapat membantu aktivitas siswa dalam mengikuti mata Pelajaran IPAS sehingga prestasi belajarnya meningkat serta menjadikan sumber belajar dan memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran IPAS materi “ Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi)

d. Bagi Peneliti

Para peneliti memperoleh manfaat dari terciptanya media ini karena memperluas pemahaman mereka tentang bagaimana media pembelajaran dikembangkan dan menambah pengalaman penelitian mereka.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Batasan dan asumsi dari pengembangan komik tumbuhan ini yaitu :

1. Asumsi Pengembangan

Penggunakan *Komik Tumbuhan* mata pelajaran IPA materi tumbuhan, penulis berasumsi bahwa :

- a. Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran secara komprehensif.
- b. Guru dan Peserta didik mampu mengaplikasikan media secara dependen dan mandiri.
- c. Peserta didik dapat meningkatkan kreatifitas secara tidak langsung terkait gambar-gambar interaktif pada komik.
- d. Penggunaan HP peserta didik secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *Komik Tumbuhan* ini hanya berisi mata pelajaran IPA materi tumbuhan.
- b. Produk hanya berupa media visual sebagai Batasan pengembangan media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman, sejumlah istilah perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman penelitian. Berikut ini adalah penjelasan istilah yang dimaksud :

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu guru dalam menyediakan alat peraga bagi siswa untuk kegiatan pembelajaran dan pengajaran. Penggunaannya dilakukan melalui proses pra-seleksi berdasarkan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pendidikan sains dalam kurikulum otonom merupakan evolusi kurikulum yang memadukan studi sosial dan sumber daya sains, dengan tujuan yang jelas untuk memberi siswa pemahaman tentang pengertian sains dalam konteks kehidupan masyarakat sehari-hari.
3. Komik pembelajaran adalah bentuk komik yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau konsep-konsep pembelajaran secara visual dan naratif. Komik sering digunakan dalam pendidikan, terutama oleh anak-anak atau orang dewasa yang visualnya cenderung lebih aktif. Komik pembelajaran sering kali menyertakan narasi yang kuat untuk mendukung tujuan pembelajaran.
4. *QR Code* adalah pola visual yang terdiri dari garis-garis dan spasi dengan ketebalan dan jarak yang bervariasi. *QR Code* sering digunakan dalam berbagai industri untuk tujuan identifikasi, pelacakan, dan manajemen inventaris. Informasi dalam *QR Code* dibaca menggunakan scanner atau perangkat yang mampu memindai dan menginterpretasikan pola garis dan spasi tersebut menjadi data digital yang dapat digunakan oleh sistem komputer.