

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 Sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik yang menetapkan pendekatan tematik-integratif sebagai metode pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran tematik tidak lagi berpusat pada satu mata pelajaran. Sebaliknya, materi disusun berdasarkan tema tertentu. Pembelajaran tematik didefinisikan oleh Rusman (2015) sebagai pembelajaran yang diringkas dalam bentuk tema-tema berdasarkan berbagai mata pelajaran yang dipadukan. Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik yaitu model pembelajaran yang mengkombinasikan ide-ide dari mata pelajaran lain dengan tujuan membantu peserta didik belajar dengan lebih signifikan. Dari gagasan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu ide-ide yang dibuat dari beberapa mata pelajaran. Tujuannya untuk memberi siswa pengalaman yang bermakna.

Media pembelajaran, menurut Wibawa (2010), adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan imajinasi dan tindakan mereka. Siswa dapat memanfaatkan alat ini untuk mencapai tujuan akademik mereka. Rahardi (2013) menggunakan istilah "media pembelajaran" untuk menggambarkan berbagai alat yang dapat membantu proses pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dari gagasan di atas, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran alat bantu

yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Mereka dapat membantu atau memudahkan penyampaian materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga lebih mudah dipahami siswa dan membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Komik digital adalah alat pendidikan yang dapat digunakan di kelas.

Komik sendiri didefinisikan sebagai cerita yang di lengkapi gambar yang lucu, menarik dan mudah di cerna. Sudjana dan Rifai (2011), Dalam perkembangan komik mempunyai berbagai jenis Diantaranya, yaitu komik digital . Komik digital adalah komik yang ditunjukkan secara sederhana melalui media elektronik khusus. (Lamb & Jahnsen, 2009).

Komik digital dapat ditetapkan sebagai gambar berkarakter yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi melalui media elektronik. Memanfaatkan penyajian komik berbasis elektronik, peserta didik dapat membuat cerita sendiri yang dilengkapi dengan elemen animasi. Dengan demikian, komik digital dipilih oleh sebagai alat pembelajaran karena sesuai untuk peserta didik Sekolah Dasar.

Hasil survei menunjukkan bahwa salah satu masalah yang dihadapi di SDN Blimbing 5 Malang adalah bahwa selama kegiatan pembelajaran peserta didik diminta untuk mengingat materi yang diterangkan tanpa memiliki gambaran atau bentuk materi yang diajarkan. Pendidik tidak menggunakan alat pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran. Buku tematik memiliki keterbatasan materi, yang merupakan salah satu masalah yang menghalangi proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang disediakan di sekolah hanya tersedia untuk mata pelajaran tertentu saja, dan pendidik biasanya menggunakan benda-benda yang ada di sekitar sekolah untuk mengajar. Meskipun sarana dan prasarana sekolah cukup lengkap untuk membuat media pembelajaran, terutama komik digital, guru masih belum berhasil mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Berdasarkan analisis, proses pembelajaran di SDN Blimbing 5 Malang perlu adanya inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut wali kelas 2 di SDN Blimbing 5 Malang, seperti yang ditunjukkan oleh wawancara, pembelajaran tematik lebih banyak berfokus pada guru dan buku pegangan. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran guna menyokong pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat pelajaran mudah diterima. Pada media ini siswa diajak untuk mendengar suatu cerita yang disertai gambar dan teks di media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) dengan menggunakan power point untuk kelas 2 Sekolah Dasar dengan Tema 5 Pengalamanku dan Subtema I (Pengalamanku di rumah) . Peneliti memilih media ini karena dirancang dan disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan menampilkan kombinasi gambar dan teks. Selain dapat merangsang panca indera manusia, seperti penglihatan, penggunaan media ini dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Peneliti juga memilih komik digital yang terbuat dari PowerPoint karena mampu menyuguhkan materi pembelajaran dalam kata-kata kalimat dan gambar berwarna guna menarik perhatian dan meningkatkan

penguasaan peserta didik terhadap hal-hal yang tidak dapat dilakukan di kelas. Media pembelajaran di sekolah dasar diharapkan bisa menyokong siswa menerima informasi dan pengetahuan dengan mudah dan cepat serta mendorong peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Kota (Komik Digital) Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sekolah Dasar." Media ini merupakan hasil dari penelitian sebelumnya dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar KOMA (Komik Tematik) Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 Kelas III Sekolah Dasar". Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan adalah media komik berbasis cetak dan diperuntukkan khususnya kelas 3 sekolah dasar tema 3 subtema 3 pembelajaran ke 2, sedangkan persamaannya Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013, yang mengutamakan pembelajaran tematik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa alat pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan prestasi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil uji responden yang menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran cukup baik.

Penelitian sebelumnya berbeda dari peneliti sekarang dalam hal materi pembelajaran, lokasi dan waktu penelitian, dan bentuk media cetak dan digital yang digunakan. Sebaliknya, penelitian sebelumnya dan peneliti sekarang sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik. Berdasarkan *interview* di SDN Blimbing 5 Malang, bahwa pengembangan media berbentuk

komik dalam bentuk digital ini belum pernah dilakukan penelitian pada Sekolah Dasar tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) Pada pembelajaran tematik kelas 2 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) pada pembelajaran Tematik kelas 2 Sekolah Dasar.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Karena pengembangan media komik digital harus menarik, perancangan media komik harus memenuhi persyaratan berikut:

1. Kontennya / isi

Berikut merupakan konten atau isi dari media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital):

Tema 5 (Pengalamanku) Subtema 1 (Pengalamanku di rumah)
Pembelajaranke 2

a. Kompetensi Dasar

PPKn

3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara Garuda Pancasila.

4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila.

BAHASA INDONESIA

3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.

4.6 Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun menggunakan kata maaf dan tolong untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

PJOK

3.5 Memahami variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

4.5 Mempraktikkan variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

b. Indikator

PPKn

3.1.1 Menjelaskan sila dan simbol sila pertama yang terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).

- 4.1.1 Menyebutkan kembali contoh perilaku di rumah sesuai dengan sila pertama yang terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).

BAHASA INDONESIA

- 3.6.1 Menjelaskan ungkapan maaf dan tolong terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).
- 4.6.1 Menemukan contoh ungkapan maaf dan tolong yang terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).

PJOK

- 3.5.1 Menjelaskan variasi gerak bertumpu dengan tangan dalam aktifitas senam lantai yang terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).
- 4.5.1 Mempraktikkan variasi gerak bertumpu dengan tangan dalam aktifitas senam lantai yang terdapat pada komik berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi).

c. Tujuan

- 1) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat menjelaskan sila dan simbol sila pertama dengan benar.
- 2) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat menyebutkan kembali contoh perilaku di rumah sesuai dengan sila pertama dengan tepat.

- 3) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat menjelaskan ungkapan maaf dan tolong dengan benar.
- 4) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat menyebutkan contoh ungkapan maaf dan tolong dengan tepat.
- 5) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat memahami dan menjelaskan variasi gerak bertumpu dengan tangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar.
- 6) Melalui kegiatan mengamati komik digital berjudul (Kegiatan Di rumah Selama Pandemi) siswa dapat contoh mempratekkan variasi gerak bertumpu dengan tangan dalam aktivitas senam lantai dengan tepat.

2. Kontruk / Bentuk

Kontruk media pembelajaran dalam Komik Digital sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) tersebut mencakup pembelajaran tematik pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 materi tentang Pengalamanku pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.
- b. Media Pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) dikembangkan menggunakan power point.

- c. Warna setiap *slide* akan menyesuaikan dengan gambar masing masing.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Buku panduan pemerintah, seperti buku pendidik dan peserta didik, menyebabkan peserta didik bosan jika tidak disela dengan pembaruan dalam pembelajaran. Alat pembelajaran dalam bentuk komik digital pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat lebih terdorong untuk belajar sebab media ini dirancang dan dipadankan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Alat pembelajaran ini mempunyai keunikan tersendiri pada gambar berwarna warni, karakter yang menarik, skenario yang terorganisir dan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik .Di kelas rendah, yaitu kelas dua Sekolah Dasar, pengembangan media dalam bentuk KOTA (Komik Digital) dilakukan untuk memaksimalkan proses belajar mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan dan Pengembangan

Media KOTA (Komik Digital) di implementasikan di sekolah yang memiliki komputer/laptop/LCD/proyektor, adanya arus listrik, untuk kelas 2 sd pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran ke 2.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional penelitian media pembelajaran Komik Digital :

1. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk membuat media dan menguji seberapa efektif media pembelajaran yang dibuat
2. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berguna untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan siswa.
3. Manfaat PowerPoint sebagai alat pembelajaran di kelas adalah membuat materi lebih menarik, membuat pelajaran lebih efektif, dan membuat pembelajaran lebih efektif.
4. Media komik yaitu jenis media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diterima dan mudah dipahami.