

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum merupakan pengaturan menyeluruh dan rencana untuk tujuan, isi, dan materi pembelajaran, serta strategi dan aturan yang digunakan untuk mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu (Kemendikbud, 2020). Dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, kurikulum tentu saja mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Terjadinya perubahan kurikulum merupakan upaya yang dilakukan untuk menyesuaikan sistem pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran merupakan wujud dukungan secara komprehensif dalam penyempurnaan kurikulum di Indonesia.

Kurikulum merdeka dimungkinkan bagi sekolah yang siap melaksanakan pemulihan pembelajaran akibat pandemi virus corona pada tahun 2022 hingga 2024. Terdapat alternatif bagi sekolah yang belum siap menggunakannya, seperti menggunakan Kurikulum 2013 atau menggunakan kurikulum darurat hingga peninjauan selesai. Kurikulum merdeka belajar merupakan gagasan untuk mentransformasikan pendidikan Indonesia dalam menciptakan generasi masa depan yang unggul. Konsep merdeka belajar pada kurikulum merdeka memiliki relevansi dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan yang mempertimbangkan aspek keseimbangan sehingga tidak hanya

menekankan pada aspek pengetahuan saja (Ainia, 2020). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi pihak sekolah dan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing.

Implementasi kurikulum merdeka relevan dengan pembelajaran abad 21, yang tidak hanya menitik beratkan pembelajaran pada bidang pengetahuan saja namun juga pada aspek karakter, literasi, keterampilan dan teknologi. Kurikulum merdeka belajar berfokus pada informasi penting untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk memahami dan meningkatkan kompetensinya (Dwi Nurani, dkk 2022). Tahap A biasanya berlaku untuk sekolah dasar/ sederajat di kelas I sampai II; tahap B biasanya berlaku untuk sekolah dasar/ sederajat di kelas III sampai IV; dan tahap C biasanya berlaku untuk sekolah dasar/ sederajat di kelas V sampai VI (Dwi Nurani, dkk 2022). Penyelenggaraan pembelajaran pada program merdeka hendaknya bersifat fokus pada peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan bersifat dinamis, mempunyai kebebasan dalam berpikir dan belajar dari berbagai sumber untuk dapat memperoleh ilmu pengetahuan serta dapat memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan nyata.

Penerapan kurikulum dengan pendekatan dan strategi yang berbeda akan mempengaruhi tahapan teknis penyelenggaraan pendidikan di suatu sekolah. Pengajaran yang inovatif, sarana dan prasarana yang memadai, instruktur yang imajinatif, dan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat sangat penting untuk membantu pelaksanaan kurikulum merdeka secara efektif. Penggunaan media pembelajaran untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan dominasi sistem verbal dalam pengajaran merupakan salah

satu cara untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal (Fadillah, 2020). Namun, nyatanya tidak semua guru dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran secara optimal. Bahkan ada juga guru yang tidak menggunakan media sama sekali sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini akan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran untuk menarik perhatian, minat, dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Sedangkan media pembelajaran menurut Nizwardi & Ambiyar (2016) merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan program dan peralatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi tayangan kepada peserta didik (orang atau kelompok), menghidupkan nalar, perasaan, dan minat, serta memperluas kecukupan pengalaman yang berkembang baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran dianggap sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dapat membantu peserta didik dalam menerapkan materi.

Secara umum, media dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia yang masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, maka harus dipilih media pembelajaran yang tepat. Dalam memilih media pembelajaran, pertimbangan terpenting adalah media tersebut dapat membantu

mencapai tujuan pembelajaran. Saat memilih media, sejumlah faktor perlu dipertimbangkan, termasuk sifat peserta didik dan tujuan yang ingin dicapai, strategi pembelajaran yang digunakan, konten yang diajarkan, kemampuan guru dan peserta didik, kapasitas untuk menggunakannya, aksesibilitas waktu untuk menggunakannya, kualitas, biaya, kemudahan mendapatkan media, fleksibilitas dan kenyamanan media, serta disesuaikan dengan kondisi dan keadaan lingkungan sekolah (Kristanto, 2016).

Pada saat sekolah, banyak mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Mempelajari bahasa Indonesia penting karena dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan intelektualnya. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar bagaimana cara menyampaikan, sehingga bahasa dan tulisan Indonesia merupakan suatu cara pandang yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar dengan harapan agar peserta didik benar-benar mau menguasai, memahami dan mengaplikasikan kemampuan berbahasa. Baik keterampilan berbahasa produktif (berbicara, menyajikan, dan menulis) maupun keterampilan berbahasa reseptif (mendengarkan, membaca, dan melihat) dapat dipelajari di mata pelajaran bahasa Indonesia (Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022).

Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kerangka berpikir sekolah. Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa terbuka karena membaca merupakan suatu tindakan berbahasa yang bertujuan

untuk mendapatkan atau mencari tahu data dari yang dibaca (Sudiati, 2019). Melalui kegiatan membaca yang baik dan benar, seseorang akan benar-benar mampu memahami dan mengambil inti dari materinya. Semakin banyak intisari yang dapat dipahami dari bacaanya, semakin banyak juga informasi yang diperoleh. Memiliki banyak informasi tentunya akan sangat berguna dalam menjalani kehidupan baik saat ini maupun di kemudian hari. Selain itu, kemampuan berpikir juga akan tumbuh dengan cepat ketika berhasil menyerap data melalui bahan bacanya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas 4 pada tanggal 12 Oktober 2023 di SDN Junrejo 02 Batu diperoleh informasi bahwa kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda. Pada saat pembelajaran bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda, guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat menjelaskan materi tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran dan penugasan dilakukan dengan cara diskusi bersama dengan teman sebangku sehingga pembelajaran terlaksana membosankan dan tidak menarik perhatian peserta didik. Bahan bacaan peserta didik juga hanya berupa lembar kegiatan siswa (LKS) yang menggunakan bahasa yang sulit dipahami dan kurang gambar atau warna sehingga membuat pemahaman mereka semakin sulit. Didapatkan informasi bahwa peserta didik senang menggunakan media untuk belajar, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara maka didapatkan bahwa analisis kebutuhan di kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu yaitu peserta didik

mebutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik (bergambar dan berwarna) serta terdapat bacaan yang menjelaskan materi tersebut dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Peserta didik menyukai bahan bacaan dalam bentuk komik, sehingga peneliti ingin mengintegrasikan komik pada proses pembelajaran dalam bentuk media. Pengembangan ini penting dilakukan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi TANADA (kata bermakna ganda). Dengan kemajuan teknologi, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, dan komputer sehingga peserta didik juga dapat belajar di rumah tanpa bantuan dari guru kelas atau biasa disebut *self learning*. Media komik digital ini berbasis audiovisual sehingga tidak hanya terdapat gambar dan tulisan didalamnya tetapi ada audio juga yang dapat didengarkan.

Pengembangan media pembelajaran ini juga didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya atau penelitian yang relevan oleh Sucita Nurafrihan, Elly Sukamanasa, & Yudhie Suchyadi (2022) yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. Penelitian dan pengembangan ini memiliki persamaan pada media yang dikembangkan berbasis komik digital yang dibuat dengan platform desain *canva* dan memiliki persamaan pada pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia serta menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain memiliki persamaan, pengembangan media yang dilakukan juga memiliki beberapa perbedaan diantaranya yaitu pada desain yang memiliki perbedaan pada tokoh cerita serta latar belakang komik,

pada materi dan kelas yang dipilih, pada pengembangan ini terkait materi sumber energi untuk kelas 3, sedangkan peneliti mengembangkan media berbasis audiovisual pada materi kata bermakna ganda untuk kelas 4, serta memiliki perbedaan lokasi penelitian. Hasil penelitian yang signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dibuat berhasil dimanfaatkan dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sehingga berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka pengembangan media akan dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital TANADA (Kata Bermakna Ganda) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar”**

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

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka dirumuskan permasalahan, yaitu **“Bagaimana Pengembangan Media Komik Digital TANADA (Kata Bermakna Ganda) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar?”**

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan untuk dapat menghasilkan produk berupa media komik digital TANADA (kata bermakna ganda), dengan spesifikasi sebagai berikut:

## 1. Konstruk

Dalam pengembangan media berbasis komik digital ini menggunakan platform desain *canva* dan *heyzine flipbook*. Media yang dikembangkan dengan menggunakan kertas ukuran 25x20 cm, menggunakan *font Arial* pada bagian isi ceritanya, ilustrasi gambar yang termuat didalam media berwarna dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat sebuah tombol audio dan tombol baca yang bisa diklik oleh peserta didik yang memuat penjelasan terkait kata yang memiliki makna ganda. Media berbasis komik digital ini dapat diakses melalui *handphone*, laptop, dan komputer dengan cara scan barcode atau masuk ke dalam link.

## 2. Konten

Media yang dikembangkan memuat isi terkait materi kata bermakna ganda yang materinya diintegrasikan ke sebuah cerita kehidupan sehari-hari dan dikemas dalam bentuk komik. Berikut elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang memuat materi kata bermakna ganda:

**Tabel 1.1 Elemen, Capaian, Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Membaca dan memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

Sumber: (Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022)



## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada sejumlah manfaat dari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini, yang diuraikan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini terkait media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar. Dengan harapan hasil pengembangan ini dapat menjadi bahan rujukan tambahan bagi para pembaca mengenai metodologi pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Manfaat dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk peserta didik adalah membantu peserta didik dalam memahami materi kata bermakna ganda dan memudahkan peserta didik untuk belajar dengan mandiri tanpa bantuan guru atau wali.

#### b. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian dan pengembangan bagi para guru adalah dapat membantu memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik, menjadi media tambahan dalam mengajar dan menambah pengalaman, selanjutnya sebagai motivasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai media tambahan bagi sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk membantu mendukung proses pembelajaran dan memberikan informasi kepada sekolah tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini bagi peneliti adalah memperluas pemahaman dan informasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif untuk terus meningkatkan imajinasi dalam menciptakan sebuah media lainnya.

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

Dalam penelitian dan pengembangan media komik digital TANADA terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan terhadap media yang akan dibuat. Berikut uraian asumsi dan keterbatasan pengembangan media komik digital TANADA:

1. Asumsi Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran komik digital TANADA, peneliti berasumsi bahwa:

- a. Sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada pembelajarannya di kelas 1 dan 4.
- b. Pada saat pembelajaran di kelas, guru sering memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.

- c. Peserta didik saat ini sudah bisa membaca dan terbiasa membaca komik. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat menarik minat dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi kata bermakna ganda.
- d. Peserta didik dapat mengoperasikan *handphone* sehingga adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas atau digunakan secara leluasa oleh peserta didik di rumah.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media berbasis komik digital memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- a. Media yang dikembangkan hanya berfokus pada kelas 4 mata pelajaran bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda.
- b. Media yang dikembangkan hanya bisa dioperasikan melalui komputer, laptop, dan *handphone* jika memiliki barcode atau link.
- c. Uji coba media yang dikembangkan hanya dilakukan di SDN Junrejo 02 Batu.

## G. Definisi Operasional

Berikut penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan:

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau yang sudah ada dengan menggunakan langkah-langkah tertentu.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala alat yang digunakan guru untuk mengajarkan materi saat pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materinya.

## 3. Komik Digital

Komik digital merupakan jenis cerita bergambar yang disajikan dengan tokoh-tokoh tertentu dan disajikan dalam media elektronik tertentu seperti *handphone* dan komputer.

## 4. Kata Bermakna Ganda

Kata bermakna ganda merupakan kata yang memiliki makna lebih dari satu dan untuk mengetahui makna sebenarnya maka harus melihat dari konteks kalimatnya.

## 5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membantu peserta didik agar memiliki kemampuan berbahasa Indonesia secara tepat sesuai dengan tujuan dan kemampuannya.

