

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan setiap individu. Salah satu tujuan utamanya adalah memungkinkan manusia untuk bertahan dan berkembang dengan memperluas pengetahuan serta keterampilan mereka. Dengan demikian, mereka dapat berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan memenuhi kebutuhan hidupnya dengan lebih baik. Pada era digital saat ini, hampir seluruh aspek kehidupan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai metode pembelajaran, di mana proses belajar tidak lagi terbatas pada buku teks dan metode ceramah, melainkan dapat dilakukan secara interaktif dan menarik melalui media berbasis digital dan multimedia.

Pembelajaran berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena mampu menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, dan video secara terpadu. Hal ini sangat relevan untuk pembelajaran di sekolah dasar, di mana siswa pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional cenderung lebih mudah memahami materi jika disajikan dengan bantuan visual dan pengalaman interaktif. Salah satu materi yang memerlukan bantuan media pembelajaran yang menarik adalah materi tentang listrik. Materi ini sering kali dianggap abstrak oleh siswa karena melibatkan konsep-konsep yang tidak dapat diamati secara langsung. Tanpa media pendukung yang tepat, siswa akan kesulitan memahami konsep listrik secara mendalam (Rumiati et al., 2022)

Penggunaan media berbasis digital dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang memiliki konsep abstrak menjadi konkret sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik serta dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan bahasa lisan guru dapat diubah menjadi bentuk visual sehingga menjadi gambaran yang lebih jelas bagi siswa sehingga dapat menghindari miskomunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga dapat dijadikan

alat pengganti untuk alat peraga pembelajaran serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Ruswadi & Badrudin, 2015).

Salah satu media yang potensial untuk membantu pemahaman siswa adalah cerita bergambar berbasis multimedia. Cerita bergambar memiliki keunggulan dalam menggabungkan kekuatan narasi dengan visualisasi yang menarik, sehingga mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara kontekstual dan menyenangkan (Arni, 2023). Apalagi jika dipadukan dengan unsur multimedia seperti animasi, audio narasi, serta simulasi interaktif, media ini dapat merangsang minat belajar siswa dan mempermudah mereka memahami konsep listrik melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis multimedia di sekolah dasar masih tergolong rendah. Data Kemendikbud (2024) menunjukkan bahwa meskipun 78% sekolah dasar di Indonesia telah memiliki perangkat multimedia, hanya sekitar 45% guru yang mengintegrasikan media interaktif secara rutin dalam pembelajaran IPA. Beberapa guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku teks, yang cenderung membuat pembelajaran kurang menarik dan monoton. Keterbatasan akses perangkat, kurangnya pelatihan guru dalam mengembangkan media digital, serta minimnya sumber belajar interaktif menjadi kendala utama (Asfiana et al., 2024). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi sains, termasuk materi listrik, menjadi kurang optimal.

Permasalahan tersebut relevan dengan kondisi yang terjadi di salah satu Madrasah Ibtidaiyah (MI) X-Tasikmalaya. Data yang didapatkan melalui kegiatan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas VI ditemukan informasi bahwa dalam pembelajaran IPA pada materi listrik kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dinilai kurang optimal dikarenakan guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menjelaskan secara lisan saja atau melihat gambar yang ada di buku ajar tanpa menggunakan alat penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran. Hasil tes pra penelitian yang dilakukan kepada 20 siswa di MI Sukarame mendapatkan nilai rata-rata sebesar 53. Rendahnya perolehan hasil tes

tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi listrik yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar tanpa menggunakan media pembelajaran belum bisa memberikan pembelajaran yang optimal karena siswa masih kesulitan dalam memahami materi listrik. Pada buku ajar hanya menyajikan teks bacaan dan gambar ilustrasi sederhana saja sehingga belum mampu memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada siswa, karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan penjelasan kepada siswa mengenai materi listrik yang bersifat abstrak menjadi hal yang lebih konkret. Salah satu upaya untuk memberikan gambaran yang lebih konkret dalam menyampaikan materi listrik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual agar dapat menunjang pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa seperti media buku cerita bergambar.

Media pembelajaran yang bersifat visual dalam bentuk buku cerita dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Buku cerita bergambar dapat membantu siswa dalam memahami dengan adanya ilustrasi gambar terutama bagi siswa yang belum mampu memahami teks bacaan dengan baik, dapat menumbuhkan imajinasi siswa dalam memvisualkan karakter serta alur cerita, menambah kosa kata siswa, menarik minat baca siswa serta mengasah kemampuan bercerita siswa ketika berinteraksi dengan siswa lainnya mengenai cerita pada buku (Niland, 2023).

Pengaruh dari perkembangan teknologi, berdampak pada jenis buku cerita bergambar yang saat ini berkembang ke dalam bentuk digital yang disebut *electronic book (e-book)*. *E-book* ini merupakan buku elektronik yang dikembangkan dalam bentuk *software* yang dapat diakses melalui alat digital seperti *smartphone*, *gadget*, laptop ataupun komputer. Pengembangan buku cerita bergambar yang berbasis *e-book* awalnya dikembangkan hanya memuat teks dan gambar yang dibuat secara digital sehingga dapat diakses tanpa dibatasi ruang dan waktu. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *e-book* dinilai layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa

Wildi Akhriani, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI LISTRIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk belajar di kelas. Media buku cerita bergambar berbasis *e-book* juga dapat mengatasi keterbatasan yang pada media buku bergambar berbentuk cetak (Putri et al., 2023; Semtafiani & Sanoto, 2024).

Pada media buku cerita bergambar berbentuk *e-book* dapat dimodifikasi sehingga memungkinkan banyak jenis media yang dapat digabungkan di dalamnya. Modifikasi media tersebut sesuai dengan penelitian pengembangan buku cerita bergambar yang dilakukan oleh Gogahu & Prasetyo (2020) yang menambahkan format teks, ilustrasi gambar, audio serta video dalam satu media buku cerita bergambar. Banyaknya jenis format media yang disajikan dalam buku cerita bergambar dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Media buku cerita bergambar berbasis *e-book* ini dinilai lebih praktis, dapat menarik minat siswa untuk belajar serta dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa di Sekolah Dasar.

Priandini dan Sunaryati (2024) telah melakukan penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis *flipbook* yang interaktif. Dalam buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini tidak hanya menyajikan teks, ilustrasi, audio, video saja, tetapi juga dilengkapi dengan kuis dalam bentuk teka-teki silang dan *gamequiz* yang dapat menciptakan interaksi siswa serta guru dalam kegiatan pembelajaran. Media buku cerita bergambar yang interaktif ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tanggapan dari guru serta siswa pun baik karena penggunaan buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini memberikan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan perubahan dalam pemahaman siswa menjadi lebih baik.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media cerita bergambar digital telah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman siswa. Namun demikian, belum terdapat penelitian secara khusus mengembangkan buku cerita bergambar yang berbasis multimedia pada materi sumber energi listrik, penyaluran listrik dan cara menghemat listrik dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas 6 jenjang sekolah dasar, menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama yang lebih mudah dan ramah pengguna bagi guru, serta dapat mengintegrasikan praktikum

Wildi Akhriani, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI LISTRIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

virtual untuk memberikan pengalaman nyata secara daring dalam satu kesatuan media. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa fokus pada pengembangan media cerita bergambar berbasis digital pada materi listrik melalui aplikasi Canva yang menyediakan desain media ramah pengguna serta menyertakan berbagai jenis bentuk media yang belum banyak diadopsi dalam penelitian sebelumnya mencakup teks, gambar, audio, video, poster, praktikum virtual dan kotak catatan yang dimuat dalam satu media.

Pada buku cerita bergambar yang memiliki berbagai format media di dalamnya dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang berbasis multimedia karena menggabungkan berbagai format media teks, suara, gambar, grafik, video ataupun animasi yang dimuat dalam satu media tertentu (Munir, 2012). Kelengkapan format media yang disajikan pada media pembelajaran berbasis multimedia dapat menstimulasi indra siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan apa yang dibaca, dilihat, dan juga didengar sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tidak hanya berpatok pada satu kemampuan indra saja, akan tetapi lebih optimal dengan kemampuan indra lainnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa serta mendapatkan pengalaman yang variatif melalui berbagai format media yang disajikan dalam multimedia. Anjani (2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga media pembelajaran berbasis multimedia dapat dipertimbangkan sebagai alat penunjang dalam pembelajaran.

Kesesuaian media buku cerita bergambar terhadap karakteristik siswa sekolah dasar serta kelebihan yang dimiliki multimedia, penulis mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis multimedia yang berisikan materi mengenai listrik untuk siswa sekolah dasar. Media buku cerita bergambar berbasis multimedia yang dikembangkan oleh penulis menyajikan alur cerita ringan yang sesuai dengan keseharian siswa dengan dilengkapi ilustrasi gambar yang menarik, menyediakan video pembelajaran, audio yang dapat didengar juga simulasi sederhana yang dapat memberikan pengalaman atau praktik secara virtual sehingga penggunaan media

Wildi Akhriani, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI LISTRIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cerita bergambar berbasis multimedia ini dapat melibatkan siswa secara langsung agar siswa dapat mendapatkan pembelajaran yang variatif dan interaktif. Oleh karena itu penulis mengembangkan buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan simulasi virtual yang dapat memberikan siswa pengalaman praktik secara *online* sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan tujuan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi listrik untuk jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi yang dipaparkan, maka penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang berbentuk buku digital pada mata pelajaran IPA yang difokuskan pada materi listrik di kelas VI jenjang sekolah dasar. Maka judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Multimedia untuk meningkatkan pemahaman pada Materi Listrik di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain media cerita bergambar berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi listrik yang dikembangkan?
2. Bagaimana kelayakan media cerita bergambar berbasis multimedia yang dikembangkan menurut para ahli desain media, ahli materi dan ahli bahasa?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap desain media cerita bergambar berbasis multimedia yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui desain media cerita bergambar berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi listrik di SD yang dikembangkan penulis.
2. Untuk mengetahui kelayakan media cerita bergambar berbasis multimedia yang dikembangkan menurut para ahli desain media, ahli materi dan ahli bahasa.

3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap desain media cerita bergambar berbasis multimedia yang dikembangkan penulis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru, memberikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dikembangkan serta menganalisis kelebihan dan kekurangan penggunaan media dalam pembelajaran.
2. Sekolah, menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA materi penyaluran listrik.
3. Penulis, menjadi sarana untuk mengeksplorasi ilmu yang dimiliki selama studi dengan menghasilkan media pembelajaran di bidang IPA.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk materi Listrik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI jenjang sekolah dasar. Dalam Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tahapan, yakni tahap identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, perancangan dan pengembangan media, uji coba media kepada partisipan, mengevaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba media yang telah dikembangkan. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI dan guru kelas VI di MI X-Tasikmalaya.