

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan Nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 23 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS). Berdasarkan undang-undang tersebut pemerintah berupaya agar memberikan yang terbaik bagi pendidikan di Indonesia. Berdasarkan undang-undang tersebut tujuan pendidikan adalah agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif dengan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang positif untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Pemerintah saat ini sudah banyak berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Sekolah Dasar sebagai titik awal pendidikan formal di Indonesia yang memiliki pengaruh besar sebagai pondasi pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang (Sumerta & Sudana, 2019). Sekolah Dasar sudah seharusnya memberikan sebuah pondasi yang kuat bagi peserta didik. Pembelajaran di Sekolah Dasar telah dirancang menjadi beberapa mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa SD. Menurut Nahdi dkk (2018) Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu siswa menguasai, memahami sejumlah fakta dan konsep IPA mengenai fenomena alam

serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mengembangkan dan menanamkan sikap ilmiah pada dirinya. Menurut Samatowa (2016) IPA suatu pengetahuan rasional dan objektif mengenai alam semesta dan seisinya. Rasional artinya masuk akal dan dapat diterima oleh akal sehat, sedangkan objektif yaitu sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui pancra indera. Carin dan Sund mendefinisikan IPA merupakan proses memberikan pengalaman kepada siswa tentang fenomena atau gejala alam. IPA memiliki empat unsur utama yaitu 1) IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat, 2) proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah, 3) IPA menghasilkan produk berupa fakta, teori dan hukum, serta 4) penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari (Setiyorini, 2018). Oleh karena itu, terdapat istilah inkuiri yang menonjol dalam IPA. Pembelajaran inkuiri menurut Minner (dalam Moeed, 2013) adalah tentang bagaimana siswa belajar secara aktif berpikir dan melakukan penyelidikan untuk menjawab pertanyaan. Pengajaran inkuiri merupakan penyelidikan yang diperluas menjadi pertanyaan yang menarik bagi siswa. Menurut Eliasson dkk. (2017) pertanyaan dalam pembelajaran IPA yang diamati oleh siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang konsep IPA, merumuskan hipotesis dan menggunakan bukti untuk menarik kesimpulan tentang fenomena. Maka dari itu, *problem question* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penalaran dan mendorong siswa untuk berpikir. Menurut Less dan Zawojewski (dalam Scott, 2016) *probelm questions* atau pertanyaan berbasis permasalahan membutuhkan keterampilan pemecahan masalah serta pertanyaan harus sesuai dengan perkembangan siswa agar dapat dianggap sebagai pemecahan masalah.

Setiap siswa sering kali harus melalui cara berbeda untuk dapat memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama (Suyono, 2018). Hal ini dapat disebut sebagai gaya belajar. Gaya belajar sebuah cara bagi seseorang agar merasa mudah, nyaman dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indera (Subini, 2017). Pada penelitian Irawati dkk (2021) pada guru kelas IV SDN 9 Mataram

mendapati bahwa siswa terkadang mengalami kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh guru, siswa sulit memahami materi apabila tidak ditulis di papan tulis, dan siswa tidak tahan duduk berlama-lama. Guru mengatakan dalam penyampaian materi tidak selalu menggunakan bantuan alat peraga dan lebih memanfaatkan sumber buku yang telah disediakan di sekolah. Dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki gaya belajar visual. Diketahui bahwa 33 siswa memiliki gaya belajar visual dengan persentase sebesar 47,14% yang termasuk kategori cukup. Coleman dkk (dalam Inaltekin, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan gaya belajar visual dalam pengajaran dapat memainkan peran penting dalam menjelaskan dan mencontohkan konsep-konsep baru dan abstrak dengan benar dalam IPA.

Salah satu komponen terpenting yang harus ada didalam proses pembelajaran IPA adalah media pembelajaran. Kemendikbud (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar seharusnya dapat memuat konten yang menarik, menyenangkan, efisien dan efektif serta bermakna dan menjadi motivasi bagi belajar peserta didik. Menurut pendapat Chrystanti & Sukadi (2015) media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah jenis media pembelajaran visual. Pada teori perkembangan menurut Piaget siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret umur 7-11 tahun yang mana mereka akan cepat memahami atau meyerap informasi dengan cara melihat (Husamah, 2018). Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang cenderung menggunakan indera penglihatan. Gaya belajar visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan cara melihat gambar, grafik, peta, diagram, poster dan data teks berupa

tulisan. Dengan teknologi, lingkungan belajar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran visual yang memungkinkan pengalaman belajar interaktif dan personal dapat menjadi suatu hal penting untuk keberhasilan pembelajaran (Carrol & Kop, 2016). Media pembelajaran visual yang interaktif dapat membantu siswa terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Evans & Gibson (dalam Young & Hyunjoo, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam memfasilitasi pembelajaran siswa dan dapat mendorong siswa untuk memotivasi diri sendiri dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri dalam meningkatkan pembelajaran secara aktif membangun pengetahuan.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Karo-Karo & Rohani, 2018). Pada dasarnya pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif sangat mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi secara terstruktur (Aiman & Ahmad, 2020).

Salah satu materi pelajaran IPA yang dipelajari SD kelas VI adalah konsep Perkembangbiakan Hewan Generatif. Perkembangbiakan pada hewan secara generatif adalah bertelur (*ovipar*), melahirkan (*vivipar*), dan bertelur melahirkan (*ovovivipar*). Dalam mengajarkan konsep Perkembangbiakan Hewan Generatif guru perlu menentukan konsep belajar yang tepat agar peserta didik mampu memahami serta mengidentifikasi ciri-ciri dan cara perkembangbiakan hewan secara generatif. Berdasarkan studi pendahuluan pada buku tema peserta didik kelas VI semester 1 revisi 2018 terbitan Kemendikbud, perkembangbiakan hewan generatif terdapat pada Tema 1 Subtema 2 yang mana pada buku tematik tersebut materi yang disampaikan masih belum mendetail, kurang spesifik dan belum dibahas secara terperinci sehingga untuk membelajarkan kepada peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, efektif dan efisien.

Dengan begitu siswa akan termotivasi dan tertarik untuk belajar IPA materi perkembangbiakan hewan generatif tersebut.

Permasalahan dalam pembelajaran IPA perkembangbiakan hewan yang dihadapi di sekolah diantaranya adalah karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bermakna. Pusat pembelajaran seharusnya dipusatkan kepada peserta didik, bukan guru. Hal ini terdapat pada penelitian Praptiningtyas (2020) bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan masih berpusat pada guru yang menggunakan buku teks sehingga pelajaran tidak sinkron dengan prinsip-prinsip IPA yang ditunjang oleh pengamatan. Pembelajaran pun tidak didukung dengan media pembelajaran sehingga siswa tidak menarik dan cenderung bosan. Untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran di sekolah yang lebih berkualitas, maka diperlukan peningkatan dan pengembangan dalam pengajaran yang dipakai khususnya pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan meningkatkan motivasi serta semangat siswa, sehingga pembelajaran pun akan semakin bermakna. Hal ini sependapat dengan Pentury (2017) yang menyatakan bahwa mengajar bukan lagi usaha menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan peserta didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal. Mengajar perlu strategi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai maka dari itu perlu dikembangkan kreativitas guru dalam mengelola program pengajaran dengan strategi belajar mengajar dengan berbagai variasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fokus permasalahan penelitian ini adalah pada pembelajaran IPA materi perkembangbiakan generatif hewan yang diajarkan di Sekolah Dasar masih tradisional, membosankan, dan kurang memotivasi siswa untuk belajar. Untuk menghadapi permasalahan tersebut, maka dirancanglah sebuah media pembelajaran komik digital interaktif berbasis *problem questions* mengenai perkembangbiakan hewan generatif yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi permasalahan di penelitian ini.

Beberapa penelitian memperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada

penelitian Laksmi & Suniasih (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* atau komik digital dapat membantu siswa memahami materi, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Pada penelitian Riwanto & Wulandari (2018) penggunaan komik digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran IPA serta siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dikarenakan disamping membaca siswa juga dapat melihat gambar tokoh kartun. Pada penelitian Arum, Suryaningtyas, & Soemantri (2022) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran daring termasuk efektif diperoleh dari keterlaksanaan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, respon baik siswa serta ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Questions* Perkembangbiakan Generatif Hewan Kelas VI SD” dengan metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif, serta efektif dalam proses pembelajaran IPA.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem questions* perkembangbiakan hewan generatif dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik digital berbasis *problem questions* perkembangbiakan hewan generatif dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem questions* perkembangbiakan hewan generatif dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar.

2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik digital berbasis *problem questions* perkebangbiakan hewan generatif dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan teoritis tentang pengembangan media pembelajaran komik digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat digunakan sebagai referensi bagi yang akan melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA khususnya materi perkebangbiakan hewan generatif, diharapkan siswa dapat lebih tertarik, termotivasi serta mudah memahami dalam belajar karena penyajian komik digital yang lebih menarik.

- b. Bagi Guru

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Perkebangbiakan Generatif Hewan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

- c. Bagi Sekolah

Pemanfaatan komik digital di Sekolah Dasar diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar IPA .

- d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan wawasan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut; (1) bab I pendahuluan, (2) bab II kajian pustaka, (3)

bab III metode penelitian, (4) bab IV temuan dan pembahasan, (5) bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi, (6) daftar pustaka, lampiran, dan riwayat penulis.

Bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II kajian pustaka menjelaskan tentang kajian teoritis yang menguraikan seluruh tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian seperti media pembelajaran, materi perkembangan generatif hewan, komik digital, penelitian relevan yang mendukung penelitian pengembang media komik digital perkembangan generatif hewan.

Bab III metode penelitian menjelaskan mengenai desain penelitian D&D dan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan angket dan uji validasi para ahli. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.

Bab IV temuan dan pembahasan menjelaskan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi menjelaskan mengenai simpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran penelitian. Adapaun daftar pustaka merupakan kumpulan sumber referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang literatur pada penelitian. Bagian lampiran-lampiran merupakan lembar sebagai penunjang penelitian.