

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan penguasaan konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Penguasaan konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari (Bloom dalam Susanto, 2013). Penguasaan konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami IPA secara ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni dkk, 2020). Penguasaan konsep menjadi penting untuk dimiliki oleh peserta didik karena dapat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dan berhasil atau tidaknya guru dalam menumbuhkan semangat, dorongan, minat, dan hasil belajar peserta didik dengan pengelolaan kelas.

Penyelenggaraan pendidikan yang terus berkembang memperlihatkan hasil belajar peserta didik seringkali berada jauh dari standar penilaian. Salah satu faktor penyebabnya adalah peserta didik merasa kesulitan dalam menguasai konsep pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmah dkk (2017) diperoleh hasil bahwa 57% siswa belum memiliki penguasaan konsep yang baik. Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik cukup rendah dalam pembelajaran IPA (Ramdani, dkk 2020). Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik (Zulkarnain, 2019). Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan peranan guru dalam mengelola pembelajaran dalam keberhasilan pencapaian tujuan-tujuan yang hendak dicapai (Nugroho, 2013). Guru hendaknya menanamkan penguasaan konsep kepada peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh dapat memenuhi atau melebihi kriteria standar penilaian. Rendahnya penguasaan konsep IPA yang dimiliki peserta didik membuktikan bahwa diperlukannya suatu instrumen pendukung yang dapat menanamkan penguasaan konsep

peserta didik dalam bentuk media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yakni komik.

Komik merupakan media yang memiliki ilustrasi berwarna, alur cerita dengan perwatakan orang yang realistis sehingga menarik semua anak dari berbagai tingkat usia (Agatha dkk, 2018). Dalam dunia pendidikan, komik memiliki potensi yang cukup besar, gabungan antara tulisan dan gambar menjadi daya tarik tersendiri saat digunakan sebagai media pembelajaran (Rizki dkk, 2022). Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik dikarenakan komik tersusun dari beberapa alur cerita yang dapat berfungsi untuk menarik perhatian pembacanya ataupun dilengkapi dengan banyak gambar daripada tulisan sehingga penanggulang rasa bosan pada anak ketika membaca (Wibowo & Koeswanti, 2021). Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto dalam Ambaryani, 2017). Melalui komik, komunikasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik akan berjalan dengan maksimal melalui komik cetak yang disajikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Hingga saat ini, media pembelajaran komik cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa kurang tertarik dengan gambar yang dominan tidak berwarna dan isi komik yang membosankan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, jika menggunakan media komik cetak ada beberapa kekurangan seperti mudah rusak, berat, tidak fleksibel (Budi dkk, 2016). Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meminimalisir kekurangan komik cetak dan menanamkan penguasaan konsep peserta didik yang diimplementasikan melalui komik digital.

Komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital (Megantari dkk, 2021). Dengan demikian, komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui

media elektronik. Penggunaan komik digital bertujuan untuk menarik minat belajar dan menanamkan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Penyajian komik digital yang menarik tentunya diharapkan dapat menanamkan penguasaan konsep peserta didik dan mengeksplorasi kompetensi yang dimilikinya dengan mengembangkan imajinasi melalui media pembelajaran. Keefektifan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Komik digital juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja. Selain itu, guru yang berkewajiban untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, melainkan berganti peran menjadi fasilitator dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran komik digital.

Sejalan dengan pernyataan Mediawati (2019) bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Febriani dkk (2020) diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan komik digital fisika berbasis hypertext markup language (HTML) layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori baik dalam meningkatkan pemahaman konsep. Media komik elektronik sistem peredaran darah terintegrasi Z dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ningrum dkk, 2022). Komik IPA terpadu pada tema makanan, pencernaan, dan kesehatan dapat meningkatkan penguasaan konsep dan retensi siswa (Indrayani, 2014). Maka dari itu peneliti mengangkat kembali mengenai pengembangan komik digital dalam kegiatan pembelajaran dengan fokus utamanya adalah penguasaan konsep peserta didik.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat mengatasi rendahnya penguasaan

konsep IPA peserta didik kelas V. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus yaitu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik digital dan untuk mengetahui penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik setelah pembelajaran dengan pengembangan komik digital. Kebaruan dalam penelitian ini adalah pengembangan komik digital berbasis IPA dengan materi pembelajaran ekosistem pada peserta didik SD kelas V.

Materi ekosistem berkaitan dengan lingkungan sekitar dan rantai makanan makhluk hidup baik di darat maupun di air. Ekosistem juga berkaitan dengan rantai makanan dan jaring-jaring makanan (Cahyati dkk, 2021). Selain itu, materi ekosistem memuat hubungan antar makhluk hidup, komponen ekosistem, jenis ekosistem, dan cara menjaga keseimbangan ekosistem agar terhindar dari kerusakan. Materi ekosistem dimuat dalam komik digital dikarenakan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mudah diterima oleh peserta didik SD kelas V.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD kelas V pada materi ekosistem?
- 1.2.2 Bagaimana penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik SD kelas V setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pengembangan komik digital pada materi ekosistem?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat mengatasi rendahnya penguasaan konsep IPA peserta didik SD kelas V pada materi ekosistem.

Adapun tujuan penelitian ini secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD kelas V pada materi ekosistem.

1.3.2 Untuk mengetahui penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik SD kelas V setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pengembangan komik digital pada materi ekosistem.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD kelas V pada materi ekosistem.

1.4.2 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan, informasi, dan referensi bagi mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang lebih bervariasi lagi untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD.

1.4.3 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini dalam topik maupun tema yang sama.

1.4.4 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada penguasaan konsep peserta didik SD kelas V materi ekosistem.

#### **1.5 Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Penguasaan Konsep**

Penguasaan konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam menerima, menyerap, dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru baik secara abstrak maupun menyeluruh.

##### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.

### 3. Komik Digital

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

#### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi memuat kerangka sistematika penulisan yang terdapat dalam skripsi ini yang terdiri dari lima bab. Adapun uraian dari setiap babnya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang memuat sub bab Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi, dan Luaran Penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, yang memuat pembahasan mengenai kajian literatur dan kerangka berpikir yang relevan dengan penelitian.

Bab III Metode Penelitian, yang memuat metode penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta prosedur penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, yang memuat hasil dari penelitian dan analisis pengolahan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang memuat hasil kesimpulan dari rumusan masalah yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

#### **1.7 Luaran Penelitian**

Luaran dari penelitian ini berupa artikel yang telah dipublikasikan di PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada volume 11, nomor 4, Agustus 2022 dengan doi <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>. Tujuan adanya publikasi artikel ini adalah agar dapat diakses dengan mudah oleh pembaca terkait Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V.