

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi telah berhasil mengubah format informasi menjadi format digital, memungkinkan adanya media informasi dalam berbagai bentuk. Media digital terus berkembang dalam semua aspek kehidupan, termasuk sosial, kesehatan, pekerjaan, dan pendidikan. Media digital menawarkan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, antara lain membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, membantu siswa memahami konsep yang sulit, membantu siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan masih banyak lagi lainnya. Sumber belajar dan media serta lingkungan belajar itu beragam, sehingga guru harus mengidentifikasi dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Sumber belajar yang dirancang adalah sumber belajar, seperti buku teks atau multimedia interaktif, yang sengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Pemahaman yang berlaku umum menurut Sudjana dalam (Erliasari, 2016) yaitu: (1) Pemahaman terjemahan, yang merupakan kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya; (2) Pemahaman penafsiran, merupakan pemahaman yang menghubungkan dua konsep yang berbeda antara yang pokok dan yang bukan; (3) Pemahaman ekstrapolasi, merupakan pemahaman ketika melihat di balik yang tertulis, tersirat, dan tersurat, serta pemahaman yang memperluas wawasan lebih luas dan lebih maju.

Guru harus memiliki keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media digital merupakan program komputer dan perangkat lunak yang menggunakan teknologi seperti *video game*, *website*, media sosial, buku elektronik, PDF, dan lainnya. Media digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran antara lain: video animasi, *podcast*, komik digital, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran berbasis aplikasi, dan lainnya. Pemanfaatan teknologi seperti media digital dalam pembelajaran menghadirkan tantangan tersendiri baik bagi guru maupun siswa.

Hanna Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI KEWAJIBAN, HAK, DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

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

Misalnya, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, lingkungan yang kurang mendukung serta aspek-aspek lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan kebutuhan saat ini yang membantu mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru mengkomunikasikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi, guru dituntut untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar tidak tertinggal dalam perkembangannya. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan yang ada. Media pembelajaran yang baik akan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara guru kelas VI SDN Cimalaka III, media pembelajaran yang digunakan lebih banyak menggunakan gambar, pengembangan media digital yang dimiliki guru masih kurang, pembelajaran PPKn lebih banyak melalui metode ceramah dan diskusi. Penggunaan media dalam buku teks yang hanya sebatas gambar yang memungkinkan siswa kurang memahami materi secara optimal. Penyajian materi buku ajar sebagai sumber belajar utama masih kurang menarik bagi siswa, padahal media pembelajaran yang menarik dapat merangsang minat baca siswa. Media pembelajaran PPKn yang dikembangkan dalam bentuk media digital belum dapat diimplementasikan karena tuntutan yang dimiliki guru banyak. Padahal dengan mengembangkan media pembelajaran digital dapat mempermudah siswa belajar karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dapat diberikan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn pada siswa kelas VI. Keunggulan media komik digital yang dikembangkan yaitu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menyediakan berbagai lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Komik digital dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, karena komik memberikan penjelasan dan contoh yang dapat diikuti siswa. Komik digital dipilih karena merupakan media yang menyajikan unsur cerita sederhana, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh siswa melalui bahasa lisan dalam dialog. “Manfaat komik digital yaitu dapat meningkatkan minat siswa, membuat materi yang disajikan lebih menarik, dan membantu siswa memahami konsep abstrak” (Darmawan & Nawawi, 2020). Lebih lanjut para siswa sekolah dasar memiliki minat yang tinggi terhadap gambar visual. “Media komik digital dalam pendidikan hadir dalam bentuk buku teks, yang tidak hanya berperan deskriptif, tetapi juga menjadi alternatif untuk merangsang rasa ingin tahu siswa” (Astutik dkk., 2021). “Komik adalah salah satu bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan memainkan cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar, dengan tujuan menghibur dan menginformasikan pembaca” (Nurhayati et al., 2019).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Bagaimana desain pengembangan komik digital pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di SD?

1.1.1 Bagaimana kelayakan media komik digital pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di SD?

1.1.2 Bagaimana hasil penggunaan komik pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Mengetahui desain pengembangan komik digital pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

1.3.2 Mengetahui kelayakan media komik digital pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di SD.

1.3.3 Mengetahui hasil penggunaan komik pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.3.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman sebagai calon guru mengenai pengembangan media pembelajaran yang berupa komik digital pada pembelajaran PPKn di SD.

1.3.5 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberi manfaat dalam pengembangan media pembelajaran digital pada pembelajaran PPKn khususnya materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas VI. Selain itu, bermanfaat sebagai motivasi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran dikelas.

1.3.6 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa dalam pembelajaran PPKn yaitu pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab yang dimulai dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada struktur Bab I berisi mengenai latar belakang penelitian yaitu mengenai media pembelajaran dan pengembangannya serta komik digital sebagai media pembelajaran. Selain latar belakang penelitian, terdapat juga rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi dalam penelitian ini. Bab II yang merupakan kajian pustaka berisi tentang literatur *review* mengenai permasalahan dalam penelitian, teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, pembelajaran PPKn di SD, dan hasil penelitian terdahulu dari

berbagai referensi. Pada Bab III, berisikan desain penelitian, partisipan dan subjek penelitian, teknik dan instrument yang digunakan, prosedur penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data yang sudah diperoleh selama penelitian berlangsung. Bab IV menjelaskan temuan-temuan selama penelitian serta pembahasannya mengenai pengembangan media komik digital pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab serta hasil implementasi komik digital pada siswa kelas VI SD. Pada bagian terakhir yaitu Bab V didalamnya memuat simpulan dari penelitian ini serta implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.