# BAB 1 PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan suatu proses penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan pendidikan merupakan unsur sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sebagai tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Banyak sekali unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan satu unsur yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menjelaskan bahwa untuk melaksankan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan ,isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Pemerintah telah melakukan perubahan kurikulum, yang sebelumnya menerapakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) beralih ke Kurikulum 2013 hingga percobaan penerapan Kurikulum Merdeka saat ini. Dalam rangka penerapan Kurikulum 2013 ini, hal pokok yang mengalami perubahan adalah model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang berubah model tematik menjadi kurikulum merdeka

Pada saat ini tantangan zaman dari cepatnya arus globalisasi dan teknologi semakin menantang. Pendidikan memiliki peran penting dalam menjawab dan menyiapkan generasi saat ini dan generasi berikutnya. Melalui pengembangan kurikulum yang terus dilakukan merupakan salah satu jawaban memenuhi kompetensi yang dibutuhkan. Perbaikan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka adalah langkah cermat dalam menyikapi hal tersebut. Kurikulum merdeka belajar didesain khusus untuk memberi hak belajar secara merdeka. Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran kurikulum merdeka tersebut, diperlukan strategi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk menjelajahi konsep-konsep baru dalam materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dipahami (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi untuk mengilustrasikan dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh pendidik selama proses mengajar.

Media pembelajaran sangat membantu karena dapat mempermudah guru maupun siswa dalam menyampaikan maupun menerima informasi. Tetapi pada kenyataannya pengembangan media yang dilakukan guru masih sangat kurang maksimal karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar (Asnawati, 2019,46). Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media serta kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas IV A di SD NEGERI 101921 BERINGIN, Deli Serdang pada tanggal 20 Januari 2024. Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru maupun media yang digunakan. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru kurang beragam dan kurang memadai, padahal sekolah telah menyediakan proyektor yang dapat digunakan guru dalam mengajar. Tetapi dalam pembelajaran, guru sangat jarang menggunakan media proyektor sekedar menampilkan gambar ataupun video yang bersumber dari youtube bahkan terkadang guru lebih sering hanya menggunakan media cetak berupa gambar yang bersumber dari buku siswa menyebabkan situasi belajar di dalam kelas yang masih monoton, gaduh dan sibuk sendiri-sendiri sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Hal tersebut yang kemudian mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai atau hasil belajar kurang maksimal (dibawah KKM). Permasalahan tersebut didukung data hasil belajar siswa pada siswa kelas IV A SD NEGERI 101921 BERINGIN, Deli Serdang tahun ajaran 2023/2024, menunjukkan bahwa dari 26 siswa sebanyak 15 (58%) siswa mendapat nilai di bawah KKM pada ulangan harian dengan KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Sesuai situasi tersebut, peneliti ingin mengembangkan media dengan berbantu *powerpoint*.

PowerPoint dapat digunakan untuk membuat efek visual yang sangat

menarik. Anda bisa menambahkan gambar, video, dalam satu tempat

sekaligus. Sehingga ketika media ini digunakan untuk menerangkan suatu masalah akan membuat audiens/siswa mudah dalam memahaminya. Menurut sebuah studi, bahwa manusia dapat menyerap informasi lebih cepat jika

disajikan dalam bentuk visual dibandingkan dengan materi yang disampaikan melalui audio (Ajeriah & Dwi, 2022). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat bermanfaat dalam kehidupan, salah satu manfaat dari perkembangan IPTEK adalah cara pembuatan komik.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nugraha dkk., 2013, 61). Komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi, karena komik merupakan media yang banyak diminati anak-anak yang dibuat dengan gambar yang menarik dengan alur cerita yang mudah dipahami sehingga membuat anak tertarik membacanya sedangkan karakter tokoh dalam komik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan karakter (Nugraheni, 2017). Maka secara tidak langsung dengan media komik, peserta didik telah mempelajari materi yang disampaikan guru serta terdapat nilai-nilai setiap katakter.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***”PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA BERBANTU POWERPOINT DI SDN 101921 BERINGIN”***

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media serta kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah.
2. Media yang digunakan guru kurang beragam dan kurang memadai.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
4. Hasil belajar siswa yang didapat belum maksimal
5. Pemilihan media yang tepat dapat membuat perubahan terhadap hasil belajar siswa.

## Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran komik berbantu multimedia *powerpoint* pada materi indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indonesia di SD NEGERI 101921 BERINGIN.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan model dan desain media komik berbantu multimedia dengan *powerpoint* pada materi indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indoensia di SD NEGERI 101921 BERINGIN ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media komik berbantu multimedia dengan *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indoensia di SD NEGERI 101921 BERINGIN ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengembangkan media komik berbantu multimedia dengan *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indoensia di SD NEGERI 101921 BERINGIN.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik berbantu multimedia dengan *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya Indoensia di SD NEGERI 101921 BERINGIN.

## Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media komik berbantu multimedia *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media komik berbantu multimedia powerpoint berisi cerita yang divisualisasikan menjadi visual yang diperankan oleh karakter tokoh yang membentuk alur cerita.
2. Komik tersebut dikemas dalam multimedia *powerpoint.*
3. Media komik tersebut menjadi komik yang menambahkan suara pada setiap dialog antar karakternya yang menggunakan tool audio pada tabbar *powerpoint*.
4. Media komik berbasis *powerpoint* terdiri dari bagian halaman cover judul peneliti, halaman isi komik (terdiri dari halaman sampul media komik, pemilihan karakter, isi materi dan suara), latihan dan profil peneliti.

## Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapakan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini memberikan solusi terhadap permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menarik bagi siswa terutama pada materi indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indonesia dengan menggunakan media komik berbantu multimedia *poweropoint* . Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan penggunanya. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Media komik berbantu multimedia powerpoint tersebut dapat menambah pemahaman, pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti yang berhubungan dengan perkembangan media pembelajaran yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan sekaligus menjadi inovasi untuk meingkatkan motivasi, disiplin untuk diterapkan dalam bidang pendidikan.

1. Bagi Siswa

Media komik berbantu multimedia *powerpoint* dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran khususnya pada materi yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu dengan media tersebut siswa dapat memperluas wawasan khususnya pada materi indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indonesia.

1. Bagi Guru

Media komik berbantu multimedia *powerpoint* tersebut dapat membantu guru atau pengajar memperoleh inovasi ataupun strategi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas.

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan komik berbantu multimedia *powerpoint* tersebut sebagai referensi ketika mengadakan dan mendesain media pembelajaran khususnya media komik berbantu digital.

1. Bagi Peneliti Lain

Media komik berbantu *powerpoint* tersebut dapat dimanfaatkan peneliti lain sebagai pustaka tambahan tentang pengembangan media yang serupa.

## Anggapan dasar.

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu berupa media komik berbantu multimedia *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya indonesia di kelas IV SD. Seperti yang kita ketahui bahwa media yang digunakan pada pelajaran hanya proyektor dan gambar-gambar yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik perhatian siswa.

Produk ini dikembangkan dari media visual yang dikemas kedalam aplikasi multimedia *powerpoint*. Asumsi media komik berbantu *powerpoint* ini dapat digunakan untukmmepermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik menguasai, memahami materi,menarik perhatian, minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.