

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tiang utama suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “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”.

Pendidikan adalah kesadaran upaya untuk menciptakan sebuah warisan kebudayaan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya (Rahman & dkk, 2022). Pendidikan berperan penting sebagai usaha pemberantasan kebodohan dan penuntasan tingkat kemiskinan serta peningkatan kualitas hidup masyarakat secara tidak langsung. Permasalahan yang dialami pendidikan di era sekarang seperti kurangnya tenaga pendidik terampil menjadi salah satu kasus problematika pendidikan di Indonesia. Tidak seluruh guru sanggup mengajar modul yang sesuai dengan kompetensi pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah berupaya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pada ranah pendidikan yang diawali dari level sekolah dasar

sampai tingkat perguruan tinggi. Salah satu upaya pemerintah dalam mewujudkan hal tersebut adalah dengan membuat berbagai program terobosan dan inovasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah dengan *peningkatan kualitas daripada Pendidikan Profesi Guru atau PPG* (Pendidikan Profesi Guru) agar mencetak guru-guru baru dengan kualitas yang baik yang punya misi yang searah, yaitu untuk siswa yang terbaik. Kemudian, menurut Mendikbud adalah untuk memastikan juga bahwa pelatihan-pelatihan guru yang ada sekarang itu. Bukan sifatnya hanya teoritis tapi sifatnya praktik dan benar-benar belajar. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran merupakan komponen krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan di suatu negara; makin tinggi mutu pendidikan maka semakin maju juga negara tersebut.

UU No. 20 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyebutkan bahwasanya pendidikan nasional bertujuan untuk memberikan peluang perkembangan bagi siswa supaya menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketaqwaan pada Tuhan YME, memiliki akhlak yang baik dan ilmu yang mumpuni, memiliki kesehatan yang baik, terampil dan inovatif serta yang berdemokrasi (Pristiwanti & dkk, 2022)

Pada hakikatnya, mengajar jika dilakukan dengan baik telah dikatakan kreatif. Kunci keberhasilan pengembangan kreatif itu terletak pada mengajar dengan kreatif dan efisien dalam interaksi yang kondusif. Hal ini tidaklah mudah dan dibutuhkan keahlian dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai apa yang diharapkan. Di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran

diberikan selama enam tahun, pada saat inilah anak didik dikondisikan untuk dapat bersikap sebaik-baiknya. Pengertian sekolah dasar sebagai basis pendidikan harus benar-benar dapat dipahami oleh semua orang sehingga mereka dapat mengikuti pola pendidikannya. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dapat meningkatkan belajar peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tentunya dalam hal ini, kegiatan pendidikan dan pembelajarannya mengedepankan landasan bagi kegiatan selanjutnya. Tanpa pendidikan dasar, tentunya sulit bagi kita untuk memahami konsep-konsep baru pada tingkatan lebih tinggi. Pada kenyataannya di dalam pembelajaran terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat menghambat proses belajar di sekolah. Faktor *internal* (dari dalam) merujuk pada karakter siswa, perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dan minat belajar siswa, kemampuan siswa, dan gaya belajar siswa. Adapun faktor *eksternal* (dari luar) mencakup kemampuan pendidik, lingkungan sekolah, penerapan kebijakan sekolah, fasilitas belajar, metode dan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran (Irwan & dkk, 2018).

Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah Mrisi untuk jenjang pembelajaran kelas 5 guru hendaknya kreatif, aktif dan

inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Pendidik ada baiknya mempunyai kompetensi dalam pengembangan dan pembinaan kompetensi siswa. Akan tetapi, pada realitanya pendidik masih belum mengimplementasikannya dengan optimal. Suatu faktor yang menghambat hal itu ialah ketidakmampuan pendidik tersebut dalam menjalankan peranannya. Adapun proses pembinaan siswa tersebut salah satunya ialah mengenai pengadaan, implementasi dan penguasaan teknologi yang diperuntukkan sebagai media untuk pembelajaran (Wulandari, 2023).

Seperti yang diketahui, bahwa dalam belajar peserta didik dapat melibatkan berbagai aktivitas dan partisipasi peserta didik, antara lain membaca, menulis, mendengarkan dan berpikir (Magdalena & dkk, 2021). Maka dari itu hal-hal yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar sekaligus suatu faktor yang dapat menjadi solusi bagi masalah ketidakmampuan guru tersebut ialah berkaitan dengan penerapan media belajar, yang mana media belajar tersebut ada baiknya dikembangkan oleh pendidik sendiri, sehingga guru bisa menjelaskan materi ajar pada siswa dengan baik dan bermanfaat bagi perkembangan hasil belajar peserta didik (Wulandari, 2023).

Namun pada kenyataannya, dalam proses belajar mengajar, pendidik sering menerapkan media pembelajaran yang seadanya dengan pasif seperti memberikan ceramah dan buku paket/LKPD, hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan. Oleh karena itu, pada proses belajar dibutuhkan media belajar yang mengutamakan sisi kreativitas dan inovasi, hal tersebut dilakukan

supaya anak dapat memunculkan minat dan motivasi belajarnya sehingga berpengaruh juga terhadap pengembangan hasil belajar peserta didik (Indriasih, 2020). Media pembelajaran mempunyai berbagai kelebihan yang disinyalir dapat mengubah perilaku dan tindakan siswa menjadi lebih baik dan positif.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar yang mana dalam pengembangannya kini, media pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai alat bantu pengajaran saja namun ialah komponen yang terpadu pada mekanisme pendidikan. Sebelum pengembangan teknologi berlangsung, media belajar pada awalnya memiliki fungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar, yakni sebagai fasilitas untuk menunjang minat belajar siswa, memberikan definisi yang konkret dan memudahkan pemahaman materi serta dapat meningkatkan daya berpikir.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kehadiran teknologi, muncullah beragam alat peraga audio-visual yang menitikberatkan pada aplikasi pengalaman yang nyata. Media pembelajaran berbasis teknologi bisa menghasilkan pengalaman yang terpadu mengenai materi yang konkret hingga abstrak (Wahid, 2018). Dengan adanya perkembangan teknologi merupakan suatu solusi bagi dunia pendidikan khususnya karena dapat dijadikan ajang pengembangan instrumen pendidikan salah satunya yakni media pembelajaran. Hal tersebut diyakini sebab teknologi merupakan jawaban dari

seluruh permasalahan dalam segala bidang, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran (Indriasih, 2020).

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk proses pengembangan bahan ajar digital, salah satunya yakni media e-komik atau komik digital. Sejalan dengan berkembangnya masa, komik bukan cuma dalam rupa cetak. Pesatnya perkembangan teknologi membuat media digital menggeser media konvensional sebagai media terbaru untuk membuat komik. Komik digital yang dibuat ini memanfaatkan situs internet dalam pengaplikasian dan penerbitan serta memanfaatkan situs-web membuat komik digital yang dibuat lebih murah daripada komik versi cetak. Selain itu, komik jenis ini juga dapat dibuka kapan saja dan dimana saja. Sehingga disamping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai yang dalam penelitian ini nilai tentang perilaku hidup bersih dan sehat.

Pengaplikasian e-komik diharapkan dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran siswa. Melalui pemanfaatan e-komik, diharapkan siswa dapat belajar dengan menerapkan contoh cerita yang tersedia dalam komik digital tersebut (Indriasih, 2020). Adapun materi komik tersebut dapat diambil dari berbagai aplikasi dalam kehidupan keseharian yang bermanfaat untuk siswa, baik pada ranah keluarga, sekolah ataupun kehidupan bermasyarakat. Salah satu materi yang dapat dicantumkan dalam pengembangan komik digital ialah berkaitan dengan kesehatan.

Mutu kesehatan hingga sekarang tak dapat dikatakan baik sebab masih masifnya permasalahan kesehatan yang berlangsung terutama pada anak SD.

Masalah gaya hidup ataupun sikap kesehatan pada siswa SD umumnya berhubungan dengan kebersihan pribadi dan lingkungan (Cahyadi, 2022). Salah satu penyakit yang disebabkan muncul karena faktor lingkungan, salah satunya yakni Demam Berdarah Dengue (DBD) yang dikarenakan oleh penyebaran virus dengue. Demam berdarah merupakan penyakit akut dengan manifestasi klinis pendarahan yang besar bahkan menimbulkan dampak terparah yakni kematian. Demam berdarah bisa menjangkiti beragam umur baik itu dari usia balita sampai usia rentan, namun lebih pasif terjadi pada anak-anak. (Cahyadi, 2022).

Pada umumnya, untuk meminimalisir demam berdarah dapat dilakukan dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) (Hasibuan & dkk, 2021). Kemunculan beragam penyakit yang tidak jarang menjangkiti siswa SD tersebut semakin membuktikan bahasanya konsep Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) masih minim dan kurang memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan oleh ahli kesehatan. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah aktivitas sosialisasi yang bisa menambah wawasan, pembiasaan dan perilaku yang nyata mengenai PHBS untuk siswa SD. Wawasan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat ini sangat perlu disebarluaskan khususnya pada anak SD, yang bertujuan untuk memodifikasi gaya hidup anak SD yang pada umumnya kurang memperhatikan kesehatan. Implementasi PHBS yang dapat disosialisasikan dan dijadikan pembiasaan bagi peserta didik diantaranya menjaga kebersihan pribadi misalnya mandi, menyikat gigi, mencuci tangan dan kaki, BAK dan BAB, menjaga kebersihan

lingkungan rumah dan sekolah misalnya buang sampah pada tempatnya dan memakan pangan yang bergizi dan bagus untuk kesehatan.

Hasil pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti pada Jumat, 9 Juni 2023 di SD Muhammadiyah Mrisi melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah didapatkan sejumlah fakta bahwa siswa mengalami beberapa kendala selama proses pembelajaran diantaranya: (1) siswa terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir siswa yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan guru; (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam; (3) terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian untuk masalah kesehatan di SD Muhammadiyah Mrisi untuk siswanya masih 50 % paham pentingnya menjaga kebersihan baik kebersihan dalam maupun kebersihan luar. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan lebih pentingnya hidup bersih dan sehat di lingkungan sekitar agar terhindar dari penyakit. Tidak hanya itu untuk menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) SD Muhammadiyah Mrisi ini melakukan program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) untuk membantu kesehatan peserta didik di lingkungan sekolah. Program yang dilakukan antara lain (1) Memberikan sosialisasi kepada seluruh peserta didik pentingnya menjaga kesehatan; (2) Memberikan

kantin sehat kepada peserta didik untuk mengurangi angka penyakit; (3) Melakukan kerja sama dengan mitra kesehatan seperti memberikan vitamin kepada peserta didik setiap 1 bulan sekali. Menurut Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Mrisi menargetkan untuk tahun berikutnya bisa mencapai 100 % semua siswa dari kelas 1 sampai 6 paham tentang pentingnya hidup bersih dan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dan terhindar dari penyakit.

Seperti yang dijelaskan di atas bahwasanya banyak siswa yang tidak sadar akan pentingnya menjaga kesehatan . Agar siswa SD dapat mengerti konsep PHBS, maka mesti ditunjang oleh penggunaan media belajar yang berupa gambar / visual karena gaya belajar siswa SD yang pada umumnya bersifat visual dengan materi yang konkret (Sugiritama, Wiryawan, & dkk, 2021). Karakteristik siswa kelas 5 SD Muhammadiyah Mrisi berbeda dengan yang lainnya oleh karena itu peneliti memberikan pengajaran yang menarik guna memberikan pengetahuan hidup sehat dan bersih supaya terhindar dari penyakit dengan menggunakan media yang bervariasi, salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam sosialisasi PHBS untuk siswa sekolah dasar adalah menggunakan komik. Dengan menggunakan e-komik ini mendorong siswa supaya mengerti hidup sehat dan bersih dari cerita komik serta memberikan pengetahuan kepada siswa kelas 5 SD. Komik dipilih sebagai media pembelajaran PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) karena beberapa alasan, yaitu: (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian siswa; (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdalem gambar; (3) untuk

membantu siswa mengungkapkan ide berdasarkan gambar narasi yang menyertainya; (4) mengkonkritkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan dari cerita komik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media E-Komik Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Tentang Pemeliharaan Kesehatan Penyakit Menular Demam Berdarah Untuk Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut:

1. Minimnya keterampilan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi terutama pada materi PHBS menjadikan siswa bosan memahami materi yang disampaikan.
3. Media pembelajaran berupa media e-komik belum banyak dikembangkan.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk anak sekolah dasar dalam ranah Perilaku Hidup Sehat dan Bersih.
5. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai pentingnya menjaga kesehatan

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas dalam melakukan penelitian maka diperlukan pembatasan masalah, adapun fokus masalah dalam

melakukan penelitian ini adalah cakupan pengembangan media e-komik dalam materi PHBS tentang penyakit menular DBD.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media e-komik pada materi perilaku hidup bersih dan sehat?
2. Bagaimana tingkat kualitas dan tanggapan para ahli mengenai media e-komik pada materi perilaku hidup bersih dan sehat?
3. Bagaimana respon media dari peserta didik terhadap produk komik pada materi perilaku hidup bersih dan sehat?

#### **E. Tujuan**

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui langkah - langkah pengembangan media e-komik.
2. Menghasilkan media pembelajaran berupa e-komik pada materi perilaku hidup bersih dan sehat kelas 5 Sekolah Dasar
3. Mendapat kualitas dan tanggapan yang positif dari siswa sebagai pengguna media e-komik yang akan dikembangkan.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Peneliti akan mngembangkan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Komik ini berisi cerita yang informatif sehingga komik ini disebut sebagai komik pendidikan atau edukatif. Media

atau alat pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan siswa memahami bacaan. Spesifikasi produk Komik Edukatif yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Komik berbasis edukatif yang diciptakan oleh peneliti ialah suatu jenis e-komik (digital). Komik ini dibuat sebagai media dalam bentuk cetak dikarenakan menyesuaikan dengan keadaan sumber daya dan peralatan yang ada di lokasi penelitian.
2. Media komik ini dikembangkan dengan *Digital Technique* menggunakan *software Adobe PhotoShop*.
3. Bagian komik ini terdiri atas halaman pengenalan tokoh dan isi cerita.
4. Bagian awal e-komik terdapat halaman judul, selanjutnya di halaman 2 berisi kondisi tempat tinggal yang kotor sebagai sarang nyamuk, halaman 3 berisikan dimana tokoh Roni terserang nyamuk *aedes aegypti*.
5. Halaman 4 berisikan perintah dari orang tua Roni mengenai tempat tinggal dari nyamuk, selanjutnya di halaman 5 berisi ayah dari roni memberi penjelasan bahwa tempat yang kotor digunakan sebagai tempat tinggal nyamuk *aedes aegypti*.
6. Halaman 6 berisi kedua orang tua Roni memberikan arahan supaya tidak terkena nyamuk *aedes aegypti*, selanjutnya di halaman 7 Roni mengimpi bahwa dia di serang segerombolan nyamuk *aedes aegypti*.
7. Halaman 8 berisi Roni memberi informasi kepada orang tuanya bahwa dia semalam mimpi di serang segerombolan nyamuk *aedes aegypti*,

selanjutnya di halaman 9 berisi cara mencegah dari nyamuk *aedes aegypti* agar tidak bertempat tinggal lagi di sekitar rumahnya.

8. Halaman 10 berisi kalimat agar kita berhati-hati terhadap nyamuk *aedes aegypti*, selanjutnya di halaman 11 berisi kalimat dari penulis e-komik.
9. Serta di halaman 12 berisi identitas dari pengembang media e-komik.
10. Di halaman terakhir berisi synopsis dari cerita dan cerita ini menggunakan font Times New Roman size 12

## **G. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran, diharapkan mutu belajar bisa dikembangkan, baik proses belajar siswa yang berjalan di dalam kelas maupun secara mandiri di rumah.
- b. E-komik berbasis materi Perilaku Hidup Sehat dan Bersih ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian lain atau masih dapat dijadikan perkembangan tahap berikutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang bisa didapatkan dalam penelitian kali ini bisa diuraikan seperti di bawah:

- a. Bagi peserta didik
  - 1) E-komik bisa dijadikan sebagai bahan ajar sekunder pada pembelajaran di kelas
  - 2) E-komik dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri di rumah.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan pendidik dalam pemanfaatan e-komik ketika diselenggarakannya aktivitas pembelajaran di sekolah
- 2) Menambah variasi pengembangan e-komik sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan berupa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk e-komik yang bisa dijadikan sumber untuk belajar secara mandiri bagi siswa.
- 2) Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

- 1) Bisa meningkatkan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran
- 2) Bisa meningkatkan pengetahuan mengenai pengembangan media e-komik sebagai media pembelajaran

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Diharapkan dapat menjadi sumber rujukan tambahan bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan teori pengembangan e-komik

f. Bagi pembaca

Sebagai bahan referensi pembaca yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengembangan media yang berbasis e-komik.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Penelitian mengembangkan media e-komik pada materi perilaku hidup bersih dan sehat materi PHBS ini digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar untuk memfasilitasi pembelajaran siswa agar tidak bosan. Media e-komik ini dapat digunakan peserta didik supaya mereka mengetahui bahayanya nyamuk aedes aegypti melalui media e-komik yang telah pengembang ciptakan.

### **2. Keterbatasan**

Pengembangan media dalam penelitian ini hanya menghasilkan sebuah produk berupa media e-komik materi perilaku hidup bersih dan sehat untuk menambah semangat dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik kelas 5 di Sekolah Dasar pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Media e-komik ini diperuntukkan hanya untuk peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar.