

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi telah masuk ke dalam berbagai ranah bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan (Wahidy, 2019). Bidang pendidikan pada era saat ini telah mengalami modernisasi teknologi yang begitu pesat (Gani, 2018). Modernisasi bidang pendidikan menghasilkan revolusi baru dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada prosesnya. Hal ini menyebabkan pemerintah melakukan perubahan paradigma dalam pembelajaran.

Kurikulum merupakan bagian terutama dalam proses pendidikan karena kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan kurikulum digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Sistem Pembelajaran di Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum yang diawali pada tahun 1947 dengan kurikulum yang sangat sederhana setelah itu berakhir dengan kurikulum 2013. Walaupun berganti-ganti kurikulum tidak lain tujuannya ialah membetulkan dari kurikulum lebih dahulu, salah satu dari wujud penyempurnaan kurikulum terkini dari kementerian Pendidikan serta kebudayaan studi teknologi ialah kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka peserta siswa bisa tumbuh sesuai dengan kemampuan serta kemampuannya, sebab kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, mutu, komitmen dan penerapan yang bersungguh-sungguh (Sari, 2022).

Kurikulum Merdeka lebih menekankan suatu proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik siswa tentunya akan memberikan keleluasan pada siswa untuk terus berkembang sesuai potensi minat bakatnya, apalagi dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar mengacu pada struktur kurikulum. Saat ini, siswa dituntut memiliki kemampuan abad 21 dan kemampuan literasi, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan atau kecakapan untuk menggunakan teknologi digital (Suherdi, 2021). Literasi digital penting dikuasai oleh siswa sebagai bentuk adaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam mewujudkannya bisa dicapai melalui berbagai cara, salah satunya melalui pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Hasan, 2021). Media merupakan suatu alat perantara penyampaian pesan. Media pembelajaran merupakan perantara guru kepada siswa untuk menyampaikan materi yang dapat merangsang, mengalihkan perhatian siswa, dan menumbuhkan minat siswa belajar di dalam kelas (Sumiharsono, 2017: 9). Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat bagi siswa dan guru. Manfaat bagi guru dapat sebagai alat perantara menyampaikan informasi atau materi ke siswa dengan mudah. Manfaat bagi siswa yaitu memudahkan dalam memahami materi, bisa membantu siswa konsentrasi pada pembelajaran, serta menarik perhatian siswa. Pada kemajuan teknologi waktu ini akan menarik perhatian siswa memakai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka, salah satunya dalam pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Kemdikbudristek, 2022). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbudristek, 2022). Mata pelajaran IPAS sepatutnya disajikan secara menarik, menyenangkan dan menimbulkan semangat keingintahuan siswa. Namun, selama ini proses pembelajaran IPAS yang telah terlaksana membuat siswa hanya menghafal konsep teori melalui buku-buku konvensional sehingga siswa bosan (Pinatih, 2021).

Karakteristik pembelajaran IPAS yakni adanya keterampilan proses berupa praktek dan proses pemahaman IPAS tentang pengetahuan alam dan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menambah wawasan, mengembangkan bakat, meningkatkan keingintahuan siswa tidak hanya dari buku, namun juga melalui lingkungan sekitar, serta tak hanya belajar materi namun juga prakteknya. Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara terpisah dimana semester 1 diajarkan IPA kemudian semester 2 diajarkan IPS. Implementasi pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan pengalaman pelatihan, sumber belajar, aktivitas pembelajaran dan dukungan sarana prasarana sekolah. Pembelajaran IPAS harus memanfaatkan sumber belajar yang beragam dan bervariasi untuk mempermudah pembelajaran bagi siswa (Rahayu, 2022).

Pembelajaran IPAS disekolah dasar masih monoton dan berpusat pada guru, siswa tidak mengetahuinya keterampilan belajar yang teruji, sehingga keterampilan siswa kurang optimal dan hasil belajar tidak terantisipasi (Susanto, 2014).

Pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPS memiliki materi yang sebaiknya dikemas dalam bentuk visual sehingga memudahkan peserta siswa untuk memahami materi. Tak hanya itu, didapat informasi bahwa literasi digital siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Desember 2023 di UPTD SDN Kamal 2 ketika pembelajaran IPAS di dalam kelas VB, peneliti mengamati bahwasanya pembelajaran yang terjadi pada saat itu guru cenderung menggunakan buku paket dan metode yang digunakan sudah baik akan tetapi guru kurang memaksimalkan penggunaan media pada saat pembelajaran. Guru pada proses pembelajaran tidak melibatkan peran teknologi untuk membantu siswa dalam menerima maupun mengelola suatu informasi. Guru pada penyampaian materi biasanya hanya mengulas sekilas terkait materi pembelajaran dan langsung mengajak siswa untuk berdiskusi bersama untuk mengerjakan tugas yang terdapat di buku. Terbatas dan kurang adanya pembaruan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki dampak bagi siswa, yaitu kurang antusias dan kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa juga mengalami kebingungan dengan materi yang diberikan oleh guru, dan mereka hanya mengikuti arus tanpa menangkap isi materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil yang didapat melalui wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 16 Desember 2023 di kelas VB UPTD SDN Kamal 2, mendapatkan hasil bahwasanya jumlah siswa kelas VB yakni 24 siswa. Guru kelas VB juga mengungkapkan bahwa pembelajaran sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Permasalahan yang ditemui yakni kurangnya penggunaan media yang mampu

mendukung minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang tengah disampaikan. Guru kelas VB memberikan informasi bahwasanya penggunaan media pembelajaran masih belum optimal, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar yang di print dan benda yang berada disekitar kelas. Padahal guru juga mengungkapkan bahwa gaya belajar siswa cenderung suka dengan pembelajaran yang menggunakan media sehingga membuat mereka bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat wawancara guru kelas VB juga mengungkapkan bahwa sudah menerapkan peran penggunaan teknologi seperti halnya penggunaan laptop pada saat pelaksanaan tes AKM, penggunaan handphone pada pelaksanaan penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penggunaan peran teknologi lain juga sudah digunakan yaitu penggunaan proyektor pada saat pembelajaran namun tidak semua pembelajaran menggunakan proyektor hanya tertentu saja dikarenakan terbatasnya jumlah proyektor yang ada.

Permasalahan lain yang didapatkan guru kelas VB menyatakan bahwasanya siswa kurang paham terhadap pelajaran IPAS adapun materi yang belum dipahami siswa itu tentang materi perubahan di bumi dikarenakan materinya luas dan seharusnya dikemas secara menarik sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Guru juga mengungkapkan metode pembelajaran yang digunakan guru juga hanya menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang antusias terhadap materi IPAS yang diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran membosankan, kurang efektif dan kurang menarik. Media yang pernah digunakan guru saat pembelajaran yaitu video yang diambil dari *youtube*. Berdasarkan hasil

wawancara, guru juga mengatakan setuju bahwasanya jika media yang akan dikembangkan peneliti dapat memuat tampilan teks, audio, video, dan gambar karena menurut guru akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dalam penyampaian materi.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan siswa yang diisi langsung oleh 24 siswa kelas VB dan dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2023. Penyebaran angket dilakukan agar peneliti dapat mengetahui potensi dan permasalahan yang dihadapi siswa. Kegiatan penyebaran angket kebutuhan siswa menunjukkan hasil bahwa hampir 75% (18 siswa) merasa bosan jika pembelajaran dilakukan kurang menarik, 83,33% (20 siswa) memiliki gaya belajar visual yang menggunakan ilustrasi gambar yang berwarna, 91,66% (22 siswa) menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan belajar sambil bermain, 62% (15 siswa) senang melakukan pembelajaran dengan kelompok, 100% Siswa juga lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media, karena dianggap lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dilaksanakan secara konvensional.

Merujuk pada hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran IPAS sering kali dilakukan tanpa adanya penggunaan media, sehingga antusias siswa saat belajar menjadi kurang interaktif. Penyampaian Materi yang diberikan guru belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa, padahal dalam penilaian semester kerap menggunakan penilaian kognitif berupa ujian tulis yang berisi pemahaman teori dan materi. Tentang media pembelajaran ini juga berdampak pada hasil belajar

siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 62,5% tidak tuntas (15 siswa) dan 37,5 % yang tuntas (9 siswa).

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan oleh peneliti dan temuan observasi, wawancara dan penyebaran angket yang telah dilakukan, mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka hal ini perlu adanya sebuah inovasi atau pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan dalam proses belajar di kelas VB UPTD SDN Kamal 2. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti dalam hal ini yaitu mengembangkan media pembelajaran E-komik Perubahan di Bumi pada pembelajaran IPAS BAB 8 Kelas V UPTD SDN Kamal 2. Media Pembelajaran e-komik sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai ilustrasi gambar dari hasil angket siswa, dan sesuai dengan perkembangan abad 21 yang semua berbasis teknologi sehingga dapat mempermudah untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi IPAS Bab 8 Topik A. Penggunaan media dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pemanfaatan literasi digital saat ini, maka dapat memikat minat siswa belajar sebagai akibatnya bisa tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018: 172).

Penggunaan media yang dapat memikat minat belajar siswa yang memiliki paduan antara gambar dan susunan cerita yang runtut dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pemanfaatan literasi digital saat ini, maka dari hal tersebut peneliti memberikan solusi terkait permasalahan yang ditemukan dengan mengembangkan e-komik. Media e-komik bisa memudahkan siswa untuk mengerti materi yang abstrak, bisa menaikkan daya ingat karena alur cerita yang berurutan, menambah kosakata pembaca, dan e-komik dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Media pembelajaran E-komik merupakan komik cetak yang diubah ke dalam bentuk digital untuk kemudian dibaca melalui perangkat digital (Khadar, 2022). Media pembelajaran E-komik memiliki kelebihan banyak disenangi oleh berbagai kalangan, tak terkecuali anak-anak kerana memiliki tampilan visual yang menarik karena bisa diakses dengan mudah di *smartphone* dan PC. Media pembelajaran E-komik didesain dengan gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat e-komik dapat dibaca oleh semua orang. Kelebihan dan keunikan dari e-komik ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan hal audio visual.

Media e-komik sangat cocok untuk materi pada Bab 8 Topik A. Berdasarkan hasil analisis materi IPAS pada Bab 8 Topik A kelas V merupakan sebuah materi yang cenderung sulit dipahami siswa yang banyak teori yang berorientasi pada hafalan, akan memudahkan siswa apabila dibantu gambar dengan dialog antar tokoh. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran e-komik. Media komik yang dikembangkan akan menarik perhatian siswa sebagai menyampaikan materi yang dapat merangsang, mengalihkan perhatian siswa, dan menumbuhkan minat belajar di dalam kelas (Sumiharsono, 2017: 9) karena komik terdapat jalan cerita yang berurutan yang disertai gambar dan tidak banyak text yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat kembali (Riwanto, 2018: 15). Komik ini akan didesain dengan campuran antara visual gambar dengan sebuah percakapan yang terdiri dari interaksi setiap tokoh serta gambar yang bisa menarik minat baca siswa.

Sejalan dengan hal itu, penelitian yang dilakukan oleh Indaryanti (2015) dalam hasil penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran komik sangat

efektif digunakan di sekolah dasar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) juga mengungkapkan media komik efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Rohmanurmeta(2019) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan E-Komik sangat sangat valid dengan kategori baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah dan penelitian sebelumnya, peneliti berusaha mengembangkan suatu media yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik dengan mengembangkan media berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Perubahan di Bumi pada Pembelajaran IPAS Bab 8 Kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah media pembelajaran E-komik sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran E-Komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?
- 1.2.2 Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran E-Komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?
- 1.2.3 Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran E-komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran E- Komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran E-Komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran E-Komik perubahan di bumi pada pembelajaran IPAS bab 8 kelas V UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa.

1.4 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan oleh peneliti memuat materi bumi berubah mata Pelajaran IPAS pada Bab 8 Topik A. Dengan spesifik produk sebagai berikut.

- 1.4.1 Media pembelajaran e-komik ini dirancang untuk pembelajaran IPAS bab 8 topik A kelas V sekolah dasar.
- 1.4.2 Media e-komik berbasis digital dengan bagian awal dilengkapi fitur cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi, kuis untuk menguji pemahaman siswa, Rangkuman dan profil pengembang.
- 1.4.3 Media e-komik berbasis digital ini mengindikasikan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

- 1.4.4 Media pembelajaran E-komik ini dapat di akses berupa *link* <https://bit.ly/E-KomikIPAS> melalui *Handphone* maupun PC.
- 1.4.5 E-komik ini dibuat melalui aplikasi *canva* yang diimport dan diupload ke *website anyflip*. Ukuran e-komik 130×190 piksel, memiliki 19 halaman, berwarna cerah agar menarik perhatian siswa, jenis tulisan yang digunakan pada komik menggunakan *gochi hand*, *bree serif*, *ampel display*, ukuran huruf pada balon kata dan penjelasan e-komik 1,3 cm, gambar cerita e-komik disajikan dalam bentuk kolom kotak-kotak di setiap kolom terdapat percakapan dan penjelasan, dan cara membacanya dari kiri ke kanan, dan berbagai gambar yang digunakan dalam e-komik kita dapat mencarinya di elemen yang ada di *website/aplikasi canva*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan E- Komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- 1.5.1 Media hanya terbatas pada lingkup kelas V Bab 8 Topik A sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi lain.
- 1.5.2 Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V UPTD SDN Kamal 2 tahun ajaran 2023/2024 kec.Kamal, kab.Bangkalan.
- 1.5.3 Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini melalui website dengan menggunakan link <https://bit.ly/E-KomikIPAS>.
- 1.5.4 Membutuhkan paket data dalam penggunaan media e-komik.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah. Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Siswa

- a. Menumbuhkan antusiasme siswa khususnya dalam mempelajari materi perubahan bumi melalui media pembelajaran E-komik.
- b. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif dengan media pembelajaran E-Komik.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya aspek kognitif(pengetahuan).

1.6.2 Guru

- a. Guru dapat memakai media E-Komik tersebut sebagai media pembelajaran yang inovatif
- b. Guru termotivasi agar bisa membuat media pembelajaran yang inovatif.

1.6.3 Sekolah

- a. Menambah produk pengembangan bahan belajar berupa media pembelajaran E-Komik.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam Upaya pengembangan media pembelajaran di sekolah.
- c. Hasil penelitian ini dapat juga meningkatkan kualitas sekolah semakin maju.

1.6.4 Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan E-Komik sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan sebagai referensi.

1.7 Definisi Istilah

- 1.7.1 Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi agar terciptanya sebuah interaksi positif antara pendidik dan siswa didalam pembelajaran sehingga dapat menstimulus siswa dalam menerima materi.
- 1.7.2 E- Komik merupakan media komik cetak yang diubah ke dalam bentuk digital untuk kemudian dibaca melalui perangkat digital yang dapat diakses melalui *smartphone* dan PC secara *online*.
- 1.7.3 Media Pembelajaran E-Komik adalah media atau perangkat komik elektronik yang dimana terdapat gambar dan deskripsi materi dimana media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan juga dapat digunakan baik oleh guru dan siswa sebagai media belajar dan bermain dengan cara yang menyenangkan.
- 1.7.4 Perubahan Bumi adalah kejadian-kejadian yang terjadi di bumi, kejadian tersebut disebabkan oleh faktor alam dan faktor manusia yang menyebabkan terjadinya perubahan yang ada di bumi.