

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang dengan beragam kegiatan intrakurikuler serta materi pembelajaran yang lebih optimal, sehingga memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai ide dan pemahaman (Anggraini, 2022). Guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai alat pembelajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, proyek dirancang berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan oleh pemerintah. Proyek ini tidak difokuskan pada pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada materi pelajaran tertentu. Dhira (2023) menyatakan bahwa kurikulum merdeka mempunyai keleluasaan dalam memilih media pembelajaran, bahan ajar, strategi pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, bakat, dan minat mereka masing-masing. Sedangkan menurut Nuryani (2023) kurikulum merdeka diperbarui dari kurikulum sebelumnya dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan memperkuat konsep yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Selain itu, kurikulum ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena dunia nyata. Agustina (dalam Windayanti, 2023) mengatakan pembelajaran IPAS sendiri diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia sekolah dasar atau dengan madrasah

ibtidaiyah yang cenderung memandang segala sesuatu secara apa adanya dan terpadu. Pada tahap ini, siswa masih berpikir secara konkret dan menyeluruh. Oleh karena itu, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu karena keduanya dapat dikaitkan dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS didasarkan kepada keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022, bahwa IPAS merupakan keterpaduan ilmu yang mengkaji dan menelaah tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di antara keduanya dalam alam semesta (Kemendikbud, 2022). Selain itu, IPAS juga mempelajari peran manusia sebagai makhluk hidup yang berinteraksi secara individu maupun sosial dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS memiliki karakteristik dalam melatih siswa untuk bersikap ilmiah dan bijaksana. Dalam proses pengembangannya, konsep IPAS disesuaikan dengan karakteristik siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar yang cenderung melihat segala sesuatu secara konkret, terpadu, dan apa adanya. Pada usia ini peserta didik belum terbiasa berpikir secara abstrak atau terpisah-pisah. Oleh karena itu materi IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan praktis, dengan fokus pada bagaimana Peserta didik mampu mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam aktivitas kesehariannya. Manurung (2024) menyatakan bahwa IPAS memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sains untuk menyelesaikan masalah. Sains dapat menjadi cara bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di era global. Oleh karena itu, diperlukan kurikulum yang tepat dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menjadi cerdas secara ilmiah dan teknologi, memiliki kemampuan berpikir kritis, imajinatif, serta mampu berdiskusi dan bekerja sama.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi aspek penting yang memberikan fleksibilitas bagi guru dalam memilih pendekatan ataupun metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kurangnya penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mengakibatkan metode penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran belum maksimal (Widyawati, 2018). Beragam inovasi dalam media, kurikulum, dan metode pengajaran untuk peserta didik telah dirancang tidak hanya sebagai gagasan, tetapi harus diwujudkan secara efektif. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, terutama guru, memiliki peran besar dalam memengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik. Menurut Sukadari (2023) pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi ini terutama bermanfaat dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang cepat, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, tentunya dalam mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar berperan penting dengan membentuk pengetahuan dan pemahaman dasar peserta didik untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah ialah mata pelajaran IPAS memiliki nilai lebih rendah apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini juga sejalan dengan wawancara guru, yang menyatakan bahwa dari semester 1 nilai IPAS cenderung rendah dan belum memenuhi KKTP. Dibuktikan

dengan rata-rata nilai sebesar 59,20 dengan presentase ketuntasan 30,76% dan yang tidak tuntas mencapai 69,23%. Adapun KKTP yang ditetapkan di sekolah adalah 70. Selain itu, pembelajaran IPAS selama ini hanya sekedar teori tanpa memahami secara bermakna. Hal ini disebabkan karena terbatasnya alat bantu atau sebuah media yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya dan sekaligus efektif dalam menyampaikan konsep-konsep dasar materi pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Nurfadillah dkk., 2021).

Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses belajar dan mengajar karena penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam belajar (Pratiwi, 2018). Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi pada tanggal 1 Oktober 2024 di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan, mengetahui bahwa guru ketika mengajar dengan menggunakan metode ceramah, diskusi tanya jawab, dan pemberian tugas. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, guru lebih sering mengandalkan buku ajar peserta didik serta buku guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, membuat catatan di buku. Selain itu, peserta didik kelas V lebih tertarik pada media visual, terlihat saat guru menggunakannya dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih antusias. Sebaliknya jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media visual, sebagian besar peserta didik kurang fokus, sering mengalihkan perhatian, dan menunjukkan tanda kebosanan seperti

mengobrol dengan teman sebangkunya, oret-oretan kertas dilemparkan pada temannya. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa media visual, peserta didik menjadi kurang tertarik dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sarana dan prasarana di UPTD SDN Mljah 2 Bangkalan cukup memadai seperti tersedianya jaringan WIFI yang dapat diakses oleh guru selaku tenaga pendidik, dan ditemukan LCD proyektor yang sudah disediakan oleh pihak sekolah jarang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 Oktober 2024 terhadap Bapak Mohammad Anwar selaku wali kelas dan guru kelas V menyampaikan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lain. Penyebab utamanya pada pelajaran IPAS lebih banyak teori-teori, Hal ini juga dibuktikan melalui penilaian sumatif dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 59,20 dengan presentase peserta didik yang memenuhi KKTP mencapai ketuntasan sebesar 30,76% atau sebanyak 12 peserta didik, sedangkan yang tidak tuntas belum mencapai ketuntasan sebesar 69,23% atau sebanyak 27 peserta didik. Guru menyampaikan terdapat kendala saat mengajar yaitu, peserta didik merasa bosan, dan kurang semangat dikarenakan tidak adanya sebuah media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar peserta didik. Minimnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan berkurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selain itu, materi IPAS juga dianggap kurang menarik, sehingga kurang memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap permasalahan ini adalah kurangnya potensi guru dalam mengembangkan sebuah media, terutama media digital. Guru menyatakan bahwa dirinya mengalami kesulitan dalam mengembangkan media

pembelajaran berbasis digital karena keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki dalam mengembangkan media digital. Sebelumnya, guru pernah menggunakan media poster, namun saat ini media tersebut sudah tidak layak pakai karena sobek dan berdebu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perawatan, seperti tidak disimpan dengan baik serta tempat penyimpanan media yang kurang memadai. Sehingga media tersebut menjadi rusak. Dengan kondisi demikian, media poster tidak lagi efektif digunakan dalam pembelajaran dan perlu diganti dengan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan hasil angket kebutuhan dari jumlah 39 peserta didik, diketahui bahwa 71,79% peserta didik merasa pembelajaran IPAS di kelas kurang menyenangkan. Sebanyak 84,61% guru menggunakan buku cetak sebagai sumber utama dalam mengajar IPAS. Sebanyak 92,30% atau 36 dari 39 peserta didik merasa lebih mudah memahami materi jika disertai gambar. Selain itu, 89,74% peserta didik menyukai cerita gambar berwarna, 94,87% peserta didik menyukai komik, dan 87,17% peserta didik merasa senang belajar melalui cerita dengan gambar berwarna. Dari angket tersebut juga diketahui bahwa 76,92% peserta didik menggunakan *hanphone* di sekolah, 92,30% peserta didik memiliki *hanphone*, dan 94,87% peserta didik lebih antusias belajar menggunakan *hanphone*. Berdasarkan hasil angket dapat disimpulkan bahwa belum ada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, teknologi khususnya *handphone*, bisa diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka ditemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu perlunya media pembelajaran yang

memuat banyak gambar dan warna yang beragam yang sesuai dengan harapan peserta didik yaitu media pembelajaran *E-Komik*.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pengguna media digital dalam pembelajaran semakin menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi digital akan memungkinkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran secara interaktif dan menarik. Menurut Khadar (2022) *E-Komik* digital adalah versi komik cetak yang telah diubah ke format digital sehingga dapat diakses melalui perangkat digital seperti *handphone*, tablet, laptop atau komputer. Salah satu manfaat media *E-Komik* mudah menarik perhatian anak karena menyajikan bacaan yang ringan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka (Muhaimin, 2023). Dengan menggunakan media *E-komik* dapat memberikan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang lebih sulit dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang digunakan. Media *E-Komik* lebih merangsang peserta didik secara visual (Meirisa, 2022). Oleh karena itu, media *E-Komik* dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media *E-komik* ini diharapkan mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar lebih menyenangkan dan efektif. Menurut Gene (dalam Wuriyanto, 2019) media komik mempunyai banyak kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran, kelebihan media ini adalah selain mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah karena bersifat konkret, media ini juga cenderung menarik minat

baca peserta didik karena menyajikan bacaan yang menarik lengkap dengan gambar berwarna dan beragam yang disukai oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Selaras dengan penelitian terdahulu terkait *E-Komik* yang dilakukan oleh Krisna dan Semara (2022) membuktikan bahwa sebelum adanya media *E-Komik* peserta didik cenderung menjadi bosan dan kurang semangat. Media *E-Komik* dikembangkan dengan tujuan membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami. Media *E-Komik* membantu meningkatkan pemahaman, dan membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Pada penelitian terdahulu memiliki kekurangan dari media ini tidak dilengkapi dengan elemen alternatif seperti barcode atau tautan yang dapat mengarahkan peserta didik pada konten tambahan, serta tidak terdapat kuis yang dapat menguji pemahaman peserta didik.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Artika dkk., (2022) menunjukkan media *E-Komik* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar. Sebelum menggunakan media *E-Komik* minat belajar peserta didik rendah dan hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Namun dengan adanya media *E-Komik* hasil belajar peserta didik meningkat karena media ini mampu menarik minat peserta didik dan penyajian materi yang mudah dipahami. Guru merespon positif terhadap media *E-Komik* ini karena dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu, guru merasa media ini akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Penelitian terdahulu memiliki kekurangan dari media ini tidak adanya kuis sebagai sarana

evaluasi pembelajaran, serta tidak dilengkapi elemen alternatif seperti barcode atau tautan menuju konten tambahan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan media *E-Komik* layak digunakan dan sejalan dengan masalah yang peneliti temui di lapangan, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media *E-Komik* dengan dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran *E-Komik* atau berbasis digital ini sangat penting karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini disebabkan bahwa media pembelajaran *E-Komik* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan minat belajar yang dilakukan peserta didik dan guru serta hasil belajar peserta didik dapat tercapai. Berdasarkan pengkajian masalah dan temuan dari penelitian sebelumnya, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Komik* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan diatas, penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari

hasil belajar peserta didik, hasil observasi aktivitas peserta didik dan hasil observasi aktivitas guru?

3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari angket respon peserta didik dan respon guru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
2. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar peserta didik, hasil observasi aktivitas peserta didik dan hasil observasi aktivitas guru?
4. Mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-Komik* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari angket respon peserta didik dan respon guru?

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital yang berisi materi "Daerahku Kebanggaanku" (Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku) untuk mata pelajaran IPAS, muatan IPS. *E-Komik* ini menyajikan cerita mengenai materi "Daerahku Kebanggaanku" yang divisualisasikan dengan gambar berwarna yang menarik untuk memudahkan peserta didik memahami isi materi.

Komik ini disajikan dalam format digital, sehingga dapat diakses melalui *handphone*. Spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Komik* disajikan secara digital dan dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, tablet, laptop, maupun komputer yang terhubung ke jaringan internet atau WIFI.
2. Peserta didik dapat mengakses media *E-Komik* kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.
3. Media *E-Komik* didesain dengan aplikasi *canva*.
4. *E-Komik* dirancang dengan ilustrasi yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan warna dan animasi untuk meningkatkan daya tarik visual. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi.
5. Media *E-Komik* dibuat menggunakan *Anyflip* yang mengubahnya menjadi buku digital.
6. Media *E-Komik* dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka untuk kelas V yang menyajikan informasi berupa mata pelajaran IPAS, materi “Daerahku Kebanggaanku” (Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku) yang berfokus pada budaya daerah peserta didik yaitu Jawa Timur. Berikut keberagaman budaya yang ada di Jawa Timur ada kesenian, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas.
7. Media pembelajaran *E-Komik* dilengkapi dengan tautan kuis sebagai evaluasi pembelajaran.

8. Media pembelajaran *E-Komik* berbentuk portrait dengan ukuran kertas A4 dengan $P \times L = 8,27 \times 11,69$ inci atau (21,0 x 29,7 cm).
9. Isi komik terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengenalan toko dalam cerita, isi cerita, profil pengembang dan rangkuman materi.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Komik* diantaranya adalah:

1. Mata pelajaran yang diambil adalah IPAS muatan IPS materi Daerahku Kebanggaanku (Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku).
2. Tempat penelitian pelaksanaan media *E-Komik* ini hanya dilakukan satu sekolah UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.
3. Sasaran penelitian adalah semua peserta didik kelas V di UPTD SDN Mlajah 2, yang berjumlah 39 orang peserta didik.
4. Uji coba penggunaan produk dilakukan 2 uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1 Bagi Sekolah

Media pembelajaran *E-komik* ini diharapkan dapat menjadi tahap referensi baru kepada semua pihak guru tentang pentingnya media pembelajaran terhadap peserta didik, sebagai pandangan bagi semua guru agar lebih meningkatkan pola pikirnya kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta menjadi solusi dari permasalahan di sekolah.

2 Bagi Guru

Media pembelajaran *E-Komik* yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi guru serta menciptakan materi pembelajaran yang menarik agar peserta didik cenderung lebih aktif selama belajar serta membantu mengatasi permasalahan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran di kelas.

3 Bagi Peneliti

Peneliti berharap adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik dan menjadi bekal mengajar kepada peserta didik ketika sudah terjun ke sekolah. Selain itu media pembelajaran *E-Komik* ini diharapkan dapat menjadi media yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran serta menjadikan peneliti agar selalu kreatif menciptakan berbagai media pembelajaran selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Menurut Cahyani (2019: 3) Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan ide, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, tindakan, serta minat dan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif..

2. *E-Komik*

E-Komik adalah dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel/*handphone*, laptop atau komputer. *E-Komik* menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan teks yang terintegrasi, memberikan cara yang menarik dan interaktif bagi peserta didik untuk belajar melalui cerita bergambar.

3. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat di Kurikulum Merdeka (KURMER). Daerahku Kebangaanku (Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku) adalah bahan ajar IPAS muatan IPS yang dijadikan sebagai bahan penelitian pengembangan. Budaya yang diangkat dalam penelitian ini meliputi budaya kesenian, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, alat musik tradisional dan makanan khas.