

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami berbagai transformasi. Salah satu bentuk perubahan tersebut adalah transisi dari kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka. (Sa'diah et al., 2023:699). Sa'diah dkk., (2023:699) mengatakan perubahan yang terjadi bukan hanya dalam sistem pendidikan, melainkan sebuah perubahan yang berpotensi merubah proses belajar. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum prototipe yang menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan Indonesia, yang dirancang untuk memberikan keleluasan dalam proses pembelajaran (Rahmadayani & Agung, 2022:7186). Beliau mengatakan kurikulum merdeka mengharapkan guru dan kepala sekolah saling bekerja sama dalam menyusun menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat mendorong pengembangan potensi siswa sesuai kebutuhan dalam pembelajaran, minat, serta bakat individu. Pada kurikulum merdeka pembelajaran dilakukan dengan fokus pada siswa, agar setiap siswa mempunyai kesempatan dalam belajar secara mandiri dan lebih aktif, Dalam hal ini guru menjadi pendamping untuk siswa supaya tidak keluar dari konteks materi yang dipelajari (Tunas et al., 2024:22035). Selain itu, dalam pengimplementasian kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran baru yaitu IPAS.

Mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS (Zakarina et al., 2024:50). Tujuan IPAS dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih memahami ilmu-ilmu alam

dan sosial di lingkungan sekitar sebelum memasuki jenjang SMP maupun SMA yang pembelajarannya lebih kompleks. IPAS juga bertujuan untuk mempelajari fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya yang saling berkaitan (Wijayanti & Ekantini, 2023:2106). Dalam pembelajaran IPAS siswa akan dibiasakan dalam hal memahami dan mengamati masalah-masalah sosial yang ditemui di lingkungannya. Dengan pembiasaan tersebut, siswa dapat menumbuhkan keingintahuan dalam menemukan fenomena di lingkungan sekitarnya (Suhelayanti et al., 2023:38). Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS dapat di dukung dengan teknologi untuk membantu proses pembelajaran.

Teknologi berperan penting dalam penerapan proses pembelajaran kurikulum merdeka. Pembelajaran efektif dan inovatif dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Isti'ana, 2024:305). Dengan adanya dukungan fasilitas teknologi di sekolah, akan memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, Sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Salsabila & Agustian, 2024:128).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPT SDN 284 Gresik pada Selasa, 7 Januari 2025, Dalam implementasi, pembelajaran IPAS muatan IPS di UPT SDN 284 Gresik menghadapi beberapa kendala, salah satunya kurangnya media pembelajaran yang efektif, diketahui juga dalam proses pembelajaran siswa belum sepenuhnya aktif, meskipun sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka. Pada pengimplementasiannya siswa hanya berperan sebagai pendengar karena guru lebih banyak memberikan materi dan berbicara. Padahal dalam kurikulum merdeka, pembelajaran seharusnya berfokus pada siswa, agar

mempunyai kesempatan dalam belajar secara mandiri dan lebih aktif, dalam hal ini guru menjadi pendamping untuk siswa supaya tidak keluar dari konteks materi yang dipelajari (Tunas et al., 2024:22035).

Pada pembelajaran IPAS muatan IPS guru hanya memberikan materi dan setelah itu memberikan soal yang ada pada buku bacaan. Seharusnya dalam pembelajaran IPAS, siswa dibiasakan dalam hal memahami dan mengamati masalah-masalah sosial yang ditemui di lingkungannya (Suhelayanti et al., 2023:38). Disamping itu, Berdasarkan pada Kamis, 8 Mei 2025 dengan guru kelas V mengatakan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi peta disebabkan kurang minatnya siswa untuk mempelajari materi. Dibuktikan dengan hasil belajar pada ulangan harian siswa pada materi peta menyatakan rata-rata siswa belum memenuhi KKTP yang telah ditentukan, sebanyak 13 siswa tidak memenuhi KKTP serta 8 siswa yang memenuhi KKTP, dengan rata-rata 61,90% tidak tuntas. Kemudian guru tidak menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga menjadi kendala siswa kurang berminat membaca materi tersebut.

Di sisi lain, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Januari 2025, saat pembelajaran IPAS muatan IPS, peneliti menemukan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung membuat siswa cepat bosan terutama dalam membaca materi yang diberikan. Seharusnya pengimplementasian pembelajaran IPAS dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Neteria et al., 2020:83).

Selain itu, UPT SDN 284 Gresik sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap, yaitu akses listrik, *WI-FI* pribadi sekolah, LCD/proyektor yang

bisa digunakan siswa maupun guru sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, sekolah memperbolehkan siswa untuk belajar menggunakan ponsel apabila memang diperlukan. Namun dalam pengimplementasiannya, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran masih kurang. Padahal pembelajaran efektif dan inovatif dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Isti'ana, 2024:305).

Kemudian dari hasil angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa 71,42% siswa merasa kurang senang terhadap pembelajaran IPAS yang terlaksana, 71,42% siswa kesulitan memahami materi IPAS, 85,71% siswa menyukai cerita bergambar berwarna, dan 95,23% siswa lebih mudah memahami materi yang dikemas dalam bentuk gambar. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa juga diketahui bahwa 100% siswa tertarik belajar IPAS dengan menggunakan media pembelajaran, 76,19% siswa tertarik belajar IPAS dengan menggunakan media digital.

Berdasarkan hasil penelitian awal dan studi pendahuluan, diperoleh permasalahan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran siswa masih terbatas, padahal pemanfaatan teknologi LCD/proyektor, laptop, maupun *handphone* dalam pembelajaran dapat diterapkan oleh guru, terutama pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan pemaparan permasalahan diperoleh solusi, yaitu perlu adanya media pembelajaran digital yang di dalamnya memuat gambar dengan beragam warna dan teks singkat yang menarik seperti yang diharapkan siswa yaitu media pembelajaran komik digital.

Media adalah alat perantara dalam menyalurkan pesan atau informasi (Hasan et al., 2021:4). Media juga banyak digunakan dalam dunia pendidikan

sebagai alat bantu menyampaikan informasi. Media pembelajaran merupakan alat bantu menyampaikan materi saat proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi (Mayasari et al., 2021:174). Media pembelajaran menjadi salah satu alat dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Hasan et al., 2021:46). Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran komik.

Komik adalah suatu media visual berbentuk cerita sederhana yang dituangkan melalui gambar dan teks yang mudah ditangkap isinya dan dipahami (Muhaimin et al., 2023:402). Muhaimin dkk. (2023:402) berpendapat bahwa komik yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat penyampaian pesan informasi berupa materi belajar. Di era teknologi sekarang komik tidak hanya berupa cetak, tetapi juga dalam bentuk komik digital.

Komik digital adalah media berupa gambar yang dapat di baca melalui media digital atau elektronik dengan urutan bacaan yang tertata sebagai media penyampai informasi kepada pembaca (Payanti, 2022:468). Komik digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan teknologi (Hanifah et al., 2023:3), Menurut Nawawi dalam Hanifah dkk. (2023:3) mengatakan komik digital dapat digunakan menjadi media pembelajaran dengan menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan dan mengubahnya dalam bentuk gambar. Tampilan visual yang berwarna dan menarik sebagai sarana penyampai materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran (Urip et al., 2023:99). Maka demikian, penggunaan komik digital menjadi salah satu

pemanfaatan teknologi di sekolah sesuai dengan kebutuhan siswa di UPT SDN 284 Gresik.

Penelitian ini didukung oleh beberapa peneliti terdahulu yang menunjukkan hasil positif dalam pengembangan komik digital. Penelitian oleh Syilviana, I. S. & Qurrotaini, L. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD” Menunjukkan tingkat keberhasilan tinggi dengan penilaian dari ahli media sebesar 91%, dari ahli materi sebesar 92%, dan dari ahli bahasa sebesar 81%. Kemudian pada uji kepraktisan oleh siswa dan guru mendapatkan presentase tinggi. Menunjukkan bahwa Komik Digital ini efektif dan layak diterapkan.

Selanjutnya, penelitian oleh Fraftasari dkk (2024) dengan judul “Media Pembelajaran Komik Digital tema kemerdekaan muatan ilmu pengetahuan sosial bagi siswa sekolah dasar” menemukan bahwa komik digital valid dan praktis digunakan dengan penilaian dari ahli media sebesar 94,5%, dari ahli materi 92,5%, serta dari angket respon guru pada uji coba skala kecil yang memperoleh presentase sebesar 94,44% dengan kategori sangat layak, dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Mulia, Y. A & Kristin, F. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD” menemukan bahwa komik digital ini layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan

memperoleh hasil validasi ahli bahasa sebesar 74%, dari ahli media sebesar 88%, dari ahli desain sebesar 76%, dari ahli materi sebesar 82%, dan kepraktisan yang baik dari perspektif siswa, sehingga menunjukkan bahwa komik digital ini memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dengan baik. Dari penelitian-penelitian diatas menunjukkan bahwa komik digital praktis, efektif, dan valid dalam meningkatkan kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas inovasi pengembangan media pembelajaran dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Komdis (komik digital IPS) materi peta kelas V UPT SDN 284 Gresik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital IPS sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik berdasarkan dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik berdasarkan observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar klasikal siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik berdasarkan angket respon guru dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital IPS sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik yang valid berdasarkan validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik yang efektif berdasarkan observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar klasikal siswa.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran Komdis (Komik Digital IPS) Materi Peta Kelas V UPT SDN 284 Gresik yang menarik bagi peserta didik berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran. Produk komik berisi mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V materi peta. Produk komik nanti akan di sajikan dalam bentuk digital sehingga dapat di gunakan dimana saja dan kapanpun melalui *handphone* maupun laptop. Berikut spesifikasi produk yang akan di kembangkan.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik digital berbentuk *flipbook*.
2. Produk dapat di akses melalui *handphone* maupun laptop yang dapat terhubung ke jaringan internet. Produk dapat di akses melalui tautan atau *link*.

3. Spesifikasi *handphone* atau laptop yang dapat digunakan dalam membuka produk yaitu dapat terhubung ke jaringan internet baik *Wi-Fi* maupun data seluler dan sudah terpasang aplikasi (*google, chrome, browser, opera, mozilla*, dan lain-lain) serta memiliki minimal RAM minimal 4GB dan ROM minimal 16GB dan berbasis android 6.0.
4. Materi dalam produk berisi mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V materi peta.
5. Komponen produk komik digital seperti sampul depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pengenalan karakter komik, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, profil pengembang, dan sampul belakang.
6. Bahasa yang digunakan dalam produk adalah Bahasa Indonesia
7. Jenis media pembelajaran merupakan media visual grafis.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan agar penelitian tidak meluas dari fokus yang akan diteliti, maka ditentukan batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini. Batasan-batasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa Komdis dengan bentuk visual grafis.
2. Produk media pembelajaran Komdis terbatas hanya berbentuk *flipbook* serta dapat di akses melalui *handphone* dan laptop atau komputer yang dapat terhubung ke jaringan internet.

3. Produk media pembelajaran Komdis yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V materi peta.
4. Subjek penelitian pengembangan terbatas pada peserta didik dan guru kelas V UPT SDN 284 Gresik.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan komik digital ini dilakukan sebagai upaya dalam memberikan inovasi pada penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran bagi guru dan siswa, menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif. Pengembangan komik digital ini diperlukan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat penelitian pengembangan komik digital dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran Komdis dapat digunakan sebagai media tambahan untuk sekolah dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat menumbuhkan citra sekolah yang positif sebagai sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media pembelajaran Komdis dapat menjadi tambahan variasi media pembelajaran berbasis digital yang tersedia di sekolah serta dapat dijadikan acuan bagi sekolah ketika ingin mengembangkan media pembelajaran yang sama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran Komdis dapat digunakan sebagai media belajar bagi siswa ketika di sekolah maupun di rumah, dengan menggunakan

handphone, memungkinkan siswa dapat membuka Komdis di manapun karena mengaksesnya yang mudah melalui *link*. Media pembelajaran Komdis memungkinkan peserta didik lebih mudah mempelajari materi peta serta dapat menambah dalam memahami keterampilan penggunaan media digital. Media pembelajaran Komdis lebih menarik dan menyenangkan dengan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang akhirnya mampu merangsang kreativitas dan imajinasi siswa .

3. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran Komdis menjadi tambahan variasi media pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran tidak terasa monoton. Media pembelajaran Komdis digunakan sebagai media siswa untuk tertarik dalam membaca dengan lebih menyenangkan. Media pembelajaran Komdis sebagai sarana penyampaian materi dengan lebih mudah kepada siswa. Tak kalah penting media pembelajaran Komdis sebagai tambahan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran Komdis merupakan kontribusi baru bagi peneliti sebagai mahasiswa dalam aktualisasi agen perubahan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan berbasis digital. Pengembangan media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan serta pengetahuan bagi peneliti.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan. Media pembelajaran sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2. Komik

Komik secara singkat memiliki arti cerita melalui gambar. Sedangkan pengertian komik adalah media visual berisi informasi dalam bentuk cerita yang disusun dalam panel yang berurutan serta dilengkapi dengan teks dialog atau narasi sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca.

3. Komdis

Komdis merupakan singkatan dari komik digital IPS. Komdis adalah komik digital berupa cerita yang berisi gambar dalam panel-panel yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan teks dialog atau narasi dalam bentuk balon-balon teks. Komdis berupa media pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar kelas V pada mata pelajaran IPAS muatan IPS Kurikulum Merdeka pada materi peta. Komdis merupakan media pembelajaran yang berbentuk *flipbook* serta dapat di akses melalui *handphone* dan laptop. Komponen Komdis terdiri dari sampul depan, judul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pengenalan karakter komik, materi, rangkuman materi, profil pembuat, dan sampul belakang.

4. Materi Peta

Materi peta merupakan materi yang terdapat pada kelas V sekolah dasar mata pelajaran IPAS muatan IPS bab VI topik A di kurikulum merdeka. Materi yang dibahas berupa konsep peta, jenis-jenis peta, unsur-unsur pada peta, simbol-simbol pada peta, warna-warna pada peta, dan fungsi peta.