

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya penting dalam rangka persiapan menuju generasi bangsa yang berguna dan dapat beradaptasi dalam kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Pendidikan memerlukan adanya pelaksanaan yang harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi dalam pembentukan karakter dan juga ilmu pengetahuan yang tentunya disertai dengan meningkatnya kualitas kecerdasan manusia. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi salah satu hal yang patut untuk diprioritaskan. Hal tersebut bergantung pada pengembangan teknologi dan guru sebagai pendidik yang berperan dalam membantu agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan sebaik-baiknya.

Menghadapi abad ke-21, proses pembelajaran yang terjadi saat ini sangat berbeda dengan pembelajaran saat dulu. Guru harus mampu menginovasi perangkat pembelajaran yang telah ada menjadi sesuatu diperbaharui yang relevan dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika siswa menilai terkait apa yang ditampilkan oleh guru itu menarik maka mereka akan termotivasi atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga dari hal tersebut proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Proses pembelajaran dapat dimaksudkan sebagai suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa yang terjadi atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Ihsana (2017) belajar dapat terjadi akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dapat dianggap telah belajar akan sesuatu jika seseorang itu dapat menunjukkan perubahan dari sikap atau perilakunya sedangkan dalam proses pembelajaran kedudukan dari guru tidak dapat dipandang sebagai penguasa tunggal, akan tetapi dapat dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang senantiasa harus selalu siap membimbing dan membantu para siswa. Menurut Hamalik (2015), pembelajaran merupakan suatu gabungan yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, material, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran adalah menjadikan siswa belajar aktif, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Perubahan kurikulum dari kurikulum K-13 menjadi Kurikulum Merdeka merubah beberapa lingkup materi pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa salah satunya yaitu dalam penerapan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial atau IPAS. Pembelajaran IPAS tersebut telah menjadi ciri khas dalam Kurikulum Merdeka saat ini. Adanya perubahan kurikulum tersebut tentu memiliki dampak khususnya terhadap seorang guru ketika melaksanakan penerapan pembelajaran ilmu pengetahuan dan sosial atau IPAS. Agustina et al., (2022) berpendapat bahwa dalam penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka tentu sangat diperlukan kesiapan guru yang maksimal, selain berupa buku pegangan yang berupa buku guru dan buku siswa, guru diharuskan dapat mengembangkan

pendamping lainnya yang dapat digunakan sebagai penunjang pelengkap, terutama pada aspek kegiatan pembelajaran, guru dapat secara mandiri dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam pembelajaran.

Peneliti telah melakukan observasi pada salah satu Sekolah Dasar di Bangkalan, yaitu SDN Demangan I pada hari senin tanggal 4 September 2023 terkait kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPAS kelas IV dan peneliti mendapatkan hasil yaitu: (1) Proses pembelajaran IPAS materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” siswa hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa yang dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru tanpa adanya inovasi alat bantu yang lain, (2) Siswa kurang antusias dalam menerima penjelasan dari guru serta dalam mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan melalui gambar yang terdapat pada buku siswa.

Berdasarkan data dokumentasi, hasil belajar sebagian siswa kelas IV-A pada pembelajaran IPAS memiliki nilai hasil belajar yang rendah yaitu sebanyak 23 siswa dari total 34 siswa atau 68% siswa kelas IV-A belum mencapai nilai 66 sebagaimana KKTP yang ditetapkan sekolah. Hasil belajar ini dilihat dari nilai ulangan harian siswa pada pembelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan yang terlihat paling rendah dari pada beberapa ulangan harian pembelajaran IPAS materi lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada lampiran 2.

Peneliti juga telah melakukan wawancara di dua waktu yang berbeda. Wawancara pertama dilakukan pada hari Rabu 6 September 2023 terhadap guru kelas IV-A terkait kegiatan pembelajaran khususnya pada materi IPAS. Menurut bapak Rudi Hendarto S.Pd., M.Pd. selaku guru kelas IV-A mengatakan bahwa: (1) Terkait metode, guru sering menggunakan metode ceramah, siswa terkadang juga

diberikan tugas untuk dikerjakan baik untuk dikerjakan ketika di kelas maupun di rumah. Pada akhir kegiatan, siswa akan diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang sudah dipelajari, (2) Khususnya dalam pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan guru tidak menggunakan alat bantu khusus seperti media pembelajaran dan sejenisnya selain buku guru dan buku siswa dalam menunjang kegiatan pembelajaran tersebut, namun pada materi IPAS yang lain guru mulai menggunakan beberapa media pembelajaran dan kadang juga melakukan beberapa praktik.

Wawancara kedua dilakukan pada hari senin tanggal 29 April 2024 yang dapat diketahui bahwa: (1) Siswa di SDN Demangan 1 khususnya kelas tinggi diperbolehkan untuk membawa *handphone*. Beliau juga menjabarkan bahwa memang tidak semua siswa memiliki *handphone*. Namun jika dibutuhkan untuk membawa *handphone* maka bisa saja tergantung kebutuhan. (2) SDN Demangan 1 Bangkalan juga memenuhi kebutuhan penggunaan internet. Wifi sudah disediakan dengan kondisi sinyal yang cukup bagus.

Hasil angket kebutuhan siswa kelas IV-A SDN Demangan 1 Bangkalan yang dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2024, dalam pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan sebanyak 97,01% siswa merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran yang disajikan dengan gambar-gambar yang menarik untuk menunjang pembelajaran siswa terutama dalam mengidentifikasi gambar-gambar yang memvisualisasikan bagian tubuh tumbuhan. Selain itu penyajian materi dalam bentuk gambar yang berpanel-panel disertai dengan alur cerita dan percakapan-percakapan dari beberapa karakter juga diminati oleh siswa. Hasil angket ketersediaan *handphone* yang diisi oleh siswa kelas IV-A SDN Demangan

1 Bangkalan pada hari senin tanggal 29 April 2024 dapat diketahui bahwa sebanyak 31 siswa dari 34 siswa memiliki *handphone* dan siap untuk membawa *handphone* ke sekolah dan 3 siswa lainnya tidak memiliki *handphone* namun siap untuk membawa *handphone* jika dibutuhkan.

Berdasarkan data hasil dokumentasi, observasi, dan wawancara dan angket di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Demangan 1 Bangkalan. Permasalahan tersebut yaitu peneliti mendapatkan beberapa permasalahan yang ditemui seperti dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan yang hanya mengandalkan buku pegangan yakni buku guru dan buku siswa tanpa adanya alat bantu yang lain mengakibatkan kurangnya antusias atau minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran tersebut terutama dalam mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan melalui gambar yang terdapat pada buku siswa. Kegiatan pembelajaran terasa monoton dan akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi alat bantu yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar terutama media pembelajaran yang memvisualisasikan gambar yang menarik tentang bagian tubuh tumbuhan untuk merangsang semangat siswa dalam belajar.

Alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh Arsyad (2011) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran adalah media sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selaras dengan hal

ini Sukmawati (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi yang di dalamnya memuat maksud atau tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai permasalahan di atas adalah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan yang mengintruksikan siswa untuk dapat mengidentifikasi gambar-gambar dari bagian tubuh tumbuhan. Munir (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran yang memvisualisasikan gambar yang menarik dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.

Media pembelajaran e-komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan siswa dalam pembelajaran IPAS karena e-komik memvisualisasikan gambar-gambar berpanel yang menarik dan warna yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dan media ini sangat cocok diterapkan di kelas IV-A SDN Demangan 1 Bangkalan berdasarkan hasil angket siswa sebelumnya. E-komik biasa disebut dengan komik elektronik atau komik digital yang dalam hal ini menurut Maharsi (2011) mendefinisikan bahwa e-komik merupakan cerita dengan gambar yang bersifat paperless atau nir-kertas karena bentuknya sudah dalam bentuk digital, borderless karena tidak ada batasan ukuran maupun formatnya, dan juga timeless karena keawetan melintasi waktu yang dalam hal ini mungkin tidak bisa dilakukan oleh kertas yang mudah rusak, sobek dan termakan usia.

Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Dasi dan Putra (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis

Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD”. hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi Analize, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil uji para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sedana dkk., (2022) dengan penelitian terdahulu berjudul “Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi Analize, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil data yang diperoleh menjadi landasan media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV SDN Dauh Peken Tabanan

Ketiga, penelitian juga dilakukan oleh Huda dkk., (2021) dengan judul “Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa SD Kelas IV”. Langkah-langkah pengembangan ini dikembangkan dengan prosedur pengembangan Borg & Gall yang dilakukan dalam 7 langkah penelitian, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, tahap validasi, tahap revisi, uji coba produk, analisis dan revisi akhir. Hasil data yang diperoleh menjadi landasan media pembelajaran e-komik dalam pembelajaran IPA materi gaya efektif digunakan sebagai media praktis dan efisien.

E-komik yang digunakan sebagai media untuk mendukung tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang cara pemakaiannya bisa menggunakan bantuan *gadget* seperti laptop atau *handphone* sebab *gadget* di era saat ini telah menjadi bagian dari perkembangan teknologi, gaya hidup, serta alat bantu dalam beraktivitas. Isi cerita yang terdapat dalam e-komik ini bisa dikatakan hampir sama dengan komik pada umumnya hanya saja penyajiannya yang berbeda. Dalam mata pelajaran IPAS, salah satu materi yang dapat dimasukkan ke dalam cerita e-komik adalah cerita mengandung materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” yang menampilkan penjabaran terkait nama-nama dari bagian tubuh tumbuhan, fungsi-fungsi dari setiap bagiannya, dan sejenisnya.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media E-Komik Pembelajaran IPAS Materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” Siswa Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan”. Peneliti berharap penggunaan media pembelajaran e-komik ini dapat mengoptimalkan pembelajaran IPAS pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media e-komik yang valid pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli?

2. Bagaimanakah pengembangan media e-komik yang menarik pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimanakah pengembangan media e-komik yang efektif pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media e-komik yang valid pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media e-komik yang menarik pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
3. Untuk mengembangkan media e-komik yang efektif pada pembelajaran IPAS Kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan ditinjau dari hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran e-komik merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”.
2. E-komik disertai gambar yang berwarna.

3. *Barcode* untuk mengakses komik elektronik/digital dijadikan sebuah kartu berukuran 6 x 8 cm yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengakses e-komik melalui *barcode* tersebut.
4. E-komik secara khusus ditunjukkan untuk siswa kelas IV-A SDN Demangan I Bangkalan.
5. E-komik dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva* dan *Pixton* yang dibuat dengan desain semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
6. E-komik dapat diakses oleh siswa menggunakan *handphone* dengan cara *scan barcode* melalui *google lens*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran e-komik hanya terbatas pada pembelajaran IPAS Kelas IV bab 1 topik A.
2. Uji coba penggunaan media e-komik hanya kepada siswa kelas IV-A SDN Demangan 1 Bangkalan.
3. Penelitian berfokus pada hasil belajar siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-komik di SDN Demangan 1 Bangkalan pada pembelajaran IPAS materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah.
- b. Media pembelajaran e-komik diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif di Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru

- a. Pengembangan media pembelajaran e-komik akan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar.
- b. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran disajikan dengan alur cerita, gambar, dan video yang menarik sehingga dapat menstimulus minat belajar siswa dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman serta persepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada dalam upaya untuk

menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antar peneliti dengan pembaca. Istilah-istilah tersebut adalah:

- a. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang disampaikan merupakan pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah kegiatan/proses pembelajaran.
- b. E-komik merupakan wujud komunikasi visual dalam bentuk elektronik yang dapat memberikan pesan atau informasi yang mudah dipahami. Kolaborasi antara teks dan gambar yang terangkai menjadi alur cerita dengan tampilan yang menarik.
- c. Pembelajaran IPAS merupakan studi terpadu yang dapat membimbing siswa guna mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan juga rasional. Belajar dengan konsep IPAS yaitu berusaha dalam memberikan pengalaman serta meningkatkan kemampuan. Pada kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi pembelajaran IPAS. Pada kurikulum merdeka tujuan IPAS adalah mengembangkan minat, peran aktif, rasa ingin tahu, dan dapat mengembangkan pengetahuan serta keterampilan.