

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu bagian penting dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik kepada siswa mengenai alam dan masyarakat. Pada konteks pendidikan yang semakin kompleks, diperlukan pendekatan yang ideal dalam pembelajaran IPAS agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran IPAS yang ideal harus mampu mengaitkan materi ajar dengan konteks sosial dan kondisi alam sekitar. Maka dari itu, siswa dapat memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi pendidikan yang inovatif juga menjadi kunci untuk memperkaya pengalaman belajar dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, dengan menerapkan pendekatan holistik, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas dalam memecahkan masalah.

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru. Media ini berfungsi sebagai sarana yang membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Secara etimologis, istilah media dalam bahasa Arab berasal dari kata *wasaila* yang berarti penyampai pesan, sedangkan dalam bahasa Latin berasal dari kata *medium* yang bermakna perantara (Aspia et al., 2024). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, sehingga mampu menumbuhkan minat, perhatian, pemikiran, dan emosi

siswa selama proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.(H Malik dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Saat ini, kurikulum yang berlaku di sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar, adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberi guru keleluasaan penuh untuk merancang dan menciptakan pembelajaran yang bermutu sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk senantiasa adaptif dan kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa. Penggunaan media tersebut bertujuan agar siswa tidak mudah merasa jenuh karena mereka belajar melalui benda konkret. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa.

Perancangan media pembelajaran yang menarik, diperlukan perencanaan yang matang. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan adalah pemilihan jenis media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Bagi siswa sekolah dasar, media pembelajaran yang paling diminati adalah media visual, karena berhubungan erat dengan indera penglihatan. Media ini membantu mempercepat pemahaman, memperkuat daya ingat, memperjelas penyajian materi, memberikan pengalaman langsung, serta mengonkretkan konsep yang dianggap abstrak oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Juli 2025 kepada kelas VI SDN Pudak Kulon yang beralamatkan di Dukuh Pudak, Pudak Kulon, Kec. Pudak, Kab. Ponorogo, Prov. Jawa Timur. Diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan buku paket dan buku penunjang. Akibatnya, siswa tidak dapat menyimak materi secara optimal. Sebagian peserta didik didapati

sedang bermain, menggambar dan mengobrol yang menyebabkan peserta didik lain mudah terdistraksi oleh situasi kelas selama proses pembelajaran, sebagian besar dari mereka antusias mengikuti pembelajaran, selebihnya hanya mengikuti pembelajaran dikelas dan ragu untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Bapak Huda. Beliau memaparkan bahwa SDN Pudak Kulon saat ini sedang menerapkan Kurikulum Merdeka, dengan jumlah peserta didik kelas IV terdapat 19 anak. Mayoritas siswa di kelas IV ini tergolong pasif, kemudian pada saat proses pembelajaran beliau menggunakan metode pembelajaran ceramah yang diselingi dengan tanya jawab. Metode tersebut kurang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Sehingga membuat suasana kelas cenderung monoton dan siswa merasa jenuh. Pada situasi tersebut, siswa tidak sering memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, atau bekerja berbasis kelompok sehingga siswa kesulitan untuk mengaitkan konsep yang diajarkan oleh guru.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa beliau menyampaikan adanya kendala dalam proses pembelajaran, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi. Mata pelajaran yang paling sering menjadi tantangan adalah IPAS dan Matematika. Beliau juga jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan minimnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hal ini juga terbukti pada saat peneliti melakukan observasi di kelas. suasana kelas tidak kondusif, ada yang berbicara sendiri, menggambar dan bermain. Beberapa siswa terlihat kesulitan memahami konsep-konsep dasar akibat minimnya alat peraga atau media visual yang dapat membantu mereka mendapat gambaran secara nyata. Terbukti melalui saat guru bertanya mengenai materi sebagian besar dari

mereka diam dan mengikuti jawaban temannya. Pada saat proses belajar, guru hanya menggunakan buku teks tanpa dukungan visual seperti gambar, atau video. Hal ini juga mengakibatkan ketidakmampuan siswa untuk mengaitkan teori yang diajarkan dengan fenomena alam yang mereka temui sehari-hari. Selain itu, kurangnya akses terhadap teknologi informasi juga menghambat siswa dalam mencari informasi tambahan yang relevan

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan wawancara dan observasi, peneliti melaksanakan penyebaran angket kepada siswa kelas IV. Hasil angket menunjukkan bahwa 16 siswa tidak memiliki buku tambahan selain buku pelajaran yang disediakan sekolah. Sebanyak 10 siswa merasa jenuh apabila proses belajar hanya menggunakan buku paket, sementara 13 siswa menyatakan lebih senang belajar melalui buku yang banyak memuat gambar, seperti komik. Selain itu, 13 siswa menyetujui penggunaan media komik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung keberhasilan proses belajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Menurut Maulana, komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan hingga membentuk suatu alur cerita. (Untari Mei Fita Asri & Saputra, 2016) Sementara itu, McCloud mendefinisikan komik merupakan ilustrasi dan simbol yang ditata bersebalahan atau berdekatan membentuk suatu alur tertentu guna menyampaikan isi pesan cerita. Scott juga berpendapat bahwa komik merupakan media yang menarik perhatian khalayak segala usia, dikarenakan komik memiliki keunggulan karena

bentuknya sederhana dan dilengkapi dengan penggunaan kata-kata yang akrab dalam bahasa sehari-hari (McCloud dalam Zuriel & Wardaya, 2023).

Materi yang disajikan dalam komik ini merupakan perpaduan antara ilustrasi berwarna dan materi yang dikemas dalam bentuk kalimat percakapan. Tujuannya adalah memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Kehadiran media pembelajaran berbasis komik diharapkan mampu menghadirkan suasana baru dalam kegiatan belajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar melalui media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana dan Rifai dalam Solihat et al., 2020) yang menyatakan bahwa komik dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar karena mampu mengefektifkan proses belajar-mengajar, meningkatkan minat belajar, serta mendorong apresiasi siswa

Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan studi terdahulu dan dimaksudkan untuk memperbaiki sekaligus melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya, sebagaimana yang telah dilakukan oleh Wardana (2018) dengan judul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI. Hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh tiga validator ahli media menunjukkan persentase sebesar 92,91%, sedangkan penilaian dari validator ahli materi mencapai rata-rata 87,87%. Respon pendidik terhadap media memperoleh persentase 92,59%. Berdasarkan rata-rata skor tersebut, penilaian dinyatakan sangat layak untuk diterapkan. Selain itu, tanggapan siswa terhadap komik cerita anak juga tergolong sangat layak, ditinjau dari hasil angket yang diberikan, yaitu dengan rata-rata 96,27% pada kelompok kecil dan 95,98% pada kelompok besar. Temuan penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Lailiyah & Istianah (2020) dengan judul Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi media sebesar 95,31%, validasi materi 92,5%, dan validasi bahasa 93,75%. Data mengenai kepraktisan mencapai 91,07%, sedangkan keefektifan media komik “Siklus Air” terlihat dari peningkatan signifikan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata *n-gain* sebesar 0,71 yang tergolong dalam kategori “tinggi”. Maka dari itu, penggunaan media komik dalam penelitian ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar serta tingkat kreativitas siswa.

Berdasarkan pemaparan uraian dan data yang telah diperoleh peneliti diatas, peneliti menyadari bahwa urgensi tersebut perlu adanya media yang menjadi solusi untuk membantu siswa dalam mengoptimalkan hasil belajarnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berencana melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa serta menghasilkan capaian belajar yang lebih optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana kevalidan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang ditinjau dari angket validasi ahli?

- b. Bagaimana keefektifan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang ditinjau dari hasil observasi proses pembelajaran dan hasil belajar?
- c. Bagaimana kemenarikan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang ditinjau dari angket respon guru dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hal-hal sebagai berikut.

- a. Mengembangkan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- b. Mengembangkan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang efektif ditinjau dari hasil observasi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
- c. Mengembangkan media komik IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Pudak Kulon Ponorogo yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1.4.1 Tampilan

- a. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk komik.
- b. Pengembangan dalam bentuk buku cetak dengan ukuran kertas A4 berisi gambar berwarna supaya siswa tidak mudah bosan.
- c. Memiliki unsur dua dimensi yang dapat memvisualisasikan gambar yang menarik.
- d. Media pembelajaran komik terdiri dari beberapa bagian, diantaranya sampul, daftar isi, pengenalan tokoh, materi inti, profil penulis dan penutup

1.4.2 Isi

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran komik ini berasal dari mata pelajaran IPAS dan dapat diterapkan baik dalam pembelajaran kelompok kecil, kelompok besar, maupun secara mandiri.

1.4.3 Bahasa

- a. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik ini adalah bahasa Indonesia agar mudah dipahami oleh siswa.
- b. Bahasa dan ejaan yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian dapat tersusun dengan baik serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan, peneliti perlu menetapkan batasan masalah pada aspek yang akan diteliti, yaitu:

- a. Penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk berupa komik yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa di SDN Pudak Kulon.

- b. Komik petualangan si hijau yang akan dikembangkan peneliti hanya berisi tentang mata pelajaran IPAS pada materi perubahan bentuk energi. sehingga tidak mencakup komik fiksi atau genre lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
- c. Penelitian ini akan terbatas pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.
- d. Pelaksanaan penelitian hanya akan dilakukan terhadap siswa kelas 4 SDN Pudak Kulon.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Komik *IPAS* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pudak Kulon antara lain :

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah. Selain itu, keberadaan penelitian ini diharapkan membantu sekolah dalam merancang strategi serta metode pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa.
- b. Bagi guru, temuan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberi manfaat bagi guru, khususnya dalam mempermudah proses pembelajaran dan membantu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa, sehingga dapat menunjang peningkatan hasil belajar mereka.
- c. Bagi siswa, penelitian ini ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi mengenai fotosintesis. Selain itu, melalui kehadiran komik *IPAS*, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk membaca serta terbebas

dari kejenuhan terhadap materi yang hanya terdapat pada buku cetak atau buku penunjang, karena komik ini memiliki keunggulan berupa ilustrasi menarik dan penjelasan yang mudah dipahami.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, sekaligus mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperluas wawasan peneliti mengenai proses pengembangan media pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menyelaraskan berbagai kemungkinan penafsiran terhadap arti atau makna suatu kata dalam penelitian. Tujuannya adalah memberikan pemahaman yang jelas dan tepat mengenai istilah yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, berikut disajikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Media pembelajaran adalah sarana yang berisi informasi dan digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar. Informasi tersebut berupa materi pelajaran yang bertujuan mengasah pikiran, perasaan, serta minat siswa, sehingga mempermudah mereka dalam menerima dan memahami materi yang diajarkan.
- b. Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk media edukatif yang memanfaatkan format komik untuk menyampaikan informasi, konsep, maupun cerita secara menarik dan mudah dipahami. Perpaduan antara gambar dan teks

pada komik membantu memperjelas gagasan serta mempermudah siswa mempelajari materi, terutama yang bersifat kompleks.

- c. Hasil belajar adalah seperangkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar. Kemampuan ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan memperoleh data sebagai bukti tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

