

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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, 2019). Modernisasi bidang pendidikan menghasilkan revolusi baru dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada prosesnya. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan paradigma dalam pembelajaran.

Perubahan kurikulum pendidikan dari yang semula Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka menyebabkan paradigma baru dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memulihkan pendidikan dari dampak pandemi covid-19. Kurikulum Merdeka dibuat untuk memberikan kemerdekaan kepada peserta didik dalam pembelajaran. kemerdekaan yang dimaksud merupakan keleluasaan diberikan kepada peserta didik, guru dan sekolah untuk berkreativitas secara mandiri sehingga dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik dan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Paradigma pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka bersifat memberikan kemerdekaan atau kebebasan kepada peserta didik untuk belajar pengetahuan serta kemampuan dan bakat alami (Rahayu *et al*, 2022). Dalam kurikulum merdeka, peserta didik 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 peserta didik sebagai bentuk adaptasi dengan perkembangan zaman (Fazilla & Muthmainnah, 2022). 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, 2022) Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh penyampai pesan, ide atau gagasan sehingga pesan tersebut tersampaikan kepada penerima pesan secara lengkap dan jelas (Madona, 2018) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan, dalam hal ini bahan pembelajaran, sehingga merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar demi mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka, salah satunya dalam pembelajaran IPAS.

Mata Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mengembangkan peserta didik pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya dan mengembangkan pengetahuan serta konsepnya pada pembelajaran (Sugih *et al*, 2023). Mata Pelajaran IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS (Alimuddin, 2023). Mata pelajaran IPAS memiliki karakteristik yakni adanya keterampilan proses berupa praktik dan proses pemahaman IPAS tentang pengetahuan alam dan sosial di lingkungan sekitar (Rosarina *et al*, 2016). Dalam mata pelajaran IPAS muatan IPA terdapat salah satu materi yakni materi perubahan wujud benda. Materi perubahan wujud benda dalam kurikulum Merdeka diajarkan pada fase B kelas IV (Kemendikbudristek, 2022). Materi perubahan wujud benda mempelajari tentang jenis-jenis zat/benda, proses perubahannya serta contoh dalam kehidupan sehari-

hari (Amalia *et al*, 2022). Hakikat pembelajaran IPAS adalah sebagai produk yang mana melalui pembelajaran IPAS peserta didik dapat menghasilkan sesuatu, baik karya atau ilmu pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dari proses selama pembelajaran IPAS (Rosarina *et al*, 2016). Namun, dalam implementasinya, pembelajaran IPAS belum sesuai dengan apa yang seharusnya dilaksanakan.

Permasalahan lain dalam pembelajaran IPAS muatan IPA berkaitan dengan media pembelajaran, sumber dan bahan ajar yang berdampak pada proses pembelajaran IPAS di sekolah menjadi kurang bermakna dan rendahnya hasil belajar peserta didik (Rosarina *et al*, 2016). Begitu halnya pada materi perubahan wujud benda, Kecenderungan implementasi materi ini peserta didik diminta untuk menghafal konsep teori melalui buku-buku sehingga kurang melibatkan keterampilan proses peserta didik (Pinatih & Putra, 2021). Sebagai Solusi, implementasi pembelajaran IPAS seharusnya dilaksanakan dengan melibatkan media pembelajaran atau bahan ajar inovatif sebagai sumber belajar yang beragam dan bervariasi, untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya (Rahayu *et al*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Tanjung 3 Kabupaten Pamekasan pada hari Senin, tanggal 11 September 2023, diperoleh data jumlah peserta didik kelas IV sejumlah 26 anak. Guru menyampaikan bahwa pihak sekolah telah menggunakan Kurikulum Merdeka, menggunakan modul, memiliki fasilitas yang cukup lengkap, yaitu memiliki LCD proyektor di setiap kelas, Wi-Fi sekolah, akses listrik, buku cetak dan lainnya. Meskipun terdapat fasilitas teknologi yang memadai, guru menyampaikan bahwa jarang dilakukan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, padahal

guru menyampaikan bahwa kecakapan digital penting dan diharapkan dapat dilaksanakan di kelas. Guru juga menyampaikan terdapat mata pelajaran khusus di dalam Kurikulum Merdeka, yaitu IPAS. Guru menyampaikan bahwa terdapat kendala pada mata pelajaran IPAS, yaitu peserta didik tidak antusias, kurang tertarik dan kurang berminat terhadap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui belum tersedia media pembelajaran digital yang menunjang mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru menyampaikan bahwa terdapat materi yang sulit dipahami peserta didik, yaitu materi perubahan wujud benda. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan terbatas pada model pembelajaran langsung dengan metode ceramah sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, variasi media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas, yaitu hanya berupa media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton. Media pembelajaran ini memiliki keterbatasan visual yang terbatas, mudah rusak, kurang melibatkan peserta didik secara aktif serta ilustrasi gambar yang kurang menarik, sehingga berdampak pada keterlibatan antusias peserta didik yang kurang selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran tidak bermakna dan tidak efektif. Selain itu, guru juga kesulitan apabila mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan materi. Kondisi pembelajaran ini menyebabkan 16 peserta didik belum tuntas secara KKTP, yaitu ketuntasan belajar yang tercapai adalah 61,53%.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil angket kebutuhan awal peserta didik, diketahui bahwa 76,93% peserta didik bosan terhadap pembelajaran IPAS yang telah terlaksana, 80,76% bosan terhadap buku bacaan cetak yang tersedia,

57,69% sulit memahami materi, 100% peserta didik menyukai cerita gambar berwarna dan 100% peserta didik mudah memahami materi yang dikemas dalam cerita gambar berwarna. Berdasarkan angket kebutuhan awal peserta didik juga diketahui bahwa, 76,93% peserta didik telah memiliki *smartphone* pribadi dan sebanyak 23,07% peserta didik masih menggunakan milik orang tua. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar peserta didik masih belum ada, padahal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melalui *handphone* dapat diterapkan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran IPAS muatan IPA. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diperoleh solusi, yaitu perlu adanya media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai macam gambar, memiliki bermacam warna dan teks yang ringkas seperti yang diharapkan peserta didik, yakni melalui media pembelajaran komik digital.

Komik merupakan media grafis untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui bahasa gambar dan bahasa yang dimilikinya untuk menyampaikan pesan (Khadar *et al*, 2022). Komik digital merupakan komik cetak yang diubah ke dalam bentuk digital untuk kemudian dibaca melalui perangkat digital (Khadar *et al*, 2022). Komik digital dapat digunakan untuk memfasilitasi pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran serta efektivitas penggunaannya sehingga komik digital banyak disenangi oleh berbagai kalangan (Darlis *et al*, 2021). Hal ini dikarenakan komik digital memiliki tampilan visual yang menarik dan bisa diakses dengan mudah di *smartphone*. Dengan demikian, penggunaan komik digital mampu mengakomodir pemanfaatan teknologi di sekolah sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SDN Tanjung 3 Pamekasan.

Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan di sekolah dasar karena komik mampu mendorong minat belajar peserta didik serta membantu peserta didik mempermudah memahami materi pelajaran (Payanti, 2022). Kelebihan komik digital dapat diakses dimanapun peserta didik berada dengan menggunakan *smartphone*, serta lebih efektif dan menarik. Hal ini didukung oleh Senjaya dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital efektif meningkatkan antusias minat peserta didik dalam belajar (Senjaya, 2022). Penelitian serupa oleh Oktaviana & Ramadhani juga mengatakan bahwa penggunaan komik digital sangat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan serta permasalahan yang telah ditemukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komika (E-Komik IPA) materi perubahan wujud benda kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid berdasarkan validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif

berdasarkan observasi aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik?

3. Bagaimana mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik berdasarkan angket respon guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid berdasarkan validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif berdasarkan observasi aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengembangkan media E-Komika (E-Komik IPA) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik berdasarkan angket respon guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah komik berbasis digital yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Produk komik memuat mata pelajaran IPAS muatan IPA kelas IV materi perubahan wujud

benda. Produk komik nantinya disajikan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik, yakni melalui *handphone* dan laptop. Berikut merupakan spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis *website*.
2. Produk komik merupakan komik digital atau e-komik. Produk komik dapat di akses melalui kode QR, tautan atau *link* pada peramban.
3. Spesifikasi *handphone* yang dapat digunakan yakni dapat terakses dan terhubung ke jaringan internet baik melalui data seluler atau *Wi-Fi* dan telah memasang peramban (seperti *chrome*, *google*, *mozilla*, dll) serta minimal memiliki RAM (*Random Access Memory*) 2 GB (*gigabyte*) dan ROM (*Read Only Memory*) minimal 16 GB (*gigabyte*) dan berbasis *android* 4.0.
4. Produk komik memuat mata pelajaran IPAS muatan IPA kelas IV materi perubahan wujud benda dan disajikan dengan tema kehidupan sehari-hari.
5. Komponen produk komik terdiri dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh komik, isi cerita, kuis, rangkuman materi, daftar pustaka, profil penulis, dan sampul belakang.
6. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
7. Jenis media pembelajaran merupakan media visual grafis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-komik atau komik digital dengan jenis media visual grafis.
2. Produk media pembelajaran e-komik yang dikembangkan terbatas pada basis *website* dan hanya dapat diakses melalui *handphone* dan laptop atau komputer dengan akses jaringan internet.
3. Produk media pembelajaran e-komik yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran IPAS muatan IPA kelas IV materi perubahan wujud benda.
4. Subjek penelitian pengembangan terbatas hanya pada guru dan peserta didik kelas IV SDN Tanjung 3 Pamekasan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebagai upaya dalam memfasilitasi media pembelajaran bagi guru dan peserta didik karena terbatasnya variasi media pembelajaran yang tersedia. Penelitian pengembangan ini memberikan memperbaiki serta memberikan inovasi baru dari pengembangan serupa yang sebelumnya sehingga dapat membantu proses kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan aktif. Berikut merupakan pentingnya penelitian pengembangan ini.

1. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran E-Komika dapat menjadi tambahan pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan ketertarikan, minat dan kualitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran E-Komika juga dapat menambah variasi media pembelajaran digital yang tersedia bagi pihak sekolah. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran E-Komika dapat digunakan sebagai referensi ataupun acuan bagi pihak sekolah apabila ingin melakukan pengembangan yang serupa guna meningkatkan kualitas media pembelajaran dan proses kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran E-Komika dapat digunakan sebagai sarana belajar bagi peserta didik, baik di rumah maupun di sekolah, baik secara mandiri maupun kelompok. Hal ini karena media pembelajaran E-Komika menggunakan basis *website* digital yang memungkinkan dapat digunakan di mana saja. Pengembangan media pembelajaran E-Komika juga memungkinkan peserta didik untuk belajar, menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik pada mata pelajaran IPAS, muatan IPA, materi perubahan wujud benda secara digital. Dengan demikian media pembelajaran E-Komika akan menambah pemahaman serta keterampilan penggunaan media digital bagi peserta didik.

3. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran E-Komika merupakan sarana yang bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi materi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran E-Komika memungkinkan guru untuk menarik peserta didik agar lebih tertarik untuk belajar. Media pembelajaran E-Komika juga dapat menjadi variasi media pembelajaran

bagi guru agar proses pembelajaran di kelas tidak monoton. Selain itu, media pembelajaran E-Komika juga dapat menambah keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

4. Bagi Pengembang

Pengembangan media pembelajaran E-Komika merupakan aktualisasi bagi pengembang selaku mahasiswa sebagai agen perubahan melalui ilmu pendidikan. Penelitian pengembangan ini bermanfaat sebagai kontribusi pengembang dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, penelitian pengembangan ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan bagi pengembang.

5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran E-Komika bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai sumber referensi atau acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Penelitian pengembangan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian selanjutnya dengan memperbaiki dan mengembangkan topik yang serupa. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga bermanfaat sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan bagi penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Produk hasil pengembangan selanjutnya akan diuji coba sehingga menghasilkan produk yang valid, efektif dan menarik. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang *output*-nya berupa suatu produk sesuai permasalahan yang diteliti.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau media sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran karena membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media atau sarana untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik dan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3. Komik

Secara singkat komik merupakan cerita bergambar. Namun, komik memiliki pengertian khusus, yaitu komik merupakan media komunikasi visual berupa gambar yang memiliki balon teks yang berada pada urutan alur cerita tertentu yang runtut dan memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Komik merupakan media visual grafis yang di dalamnya mengandung gambar, teks dan urutan di dalam panel-panel cerita.

4. E-Komika

E-Komika merupakan singkatan dari Elektronik Komik IPA. E-Komika adalah komik berbasis digital yang berisi susunan cerita berupa gambar dan balon teks yang tersusun pada panel cerita yang saling berurutan. E-Komika merupakan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka materi perubahan wujud benda. E-Komika merupakan produk pengembangan sebagai media pembelajaran yang berbasis *website* dan dapat diakses di *handphone* atau laptop.

5. Materi Perubahan Wujud Benda

Materi perubahan wujud benda merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS muatan IPA pada Kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar. Pada materi ini akan dibahas tentang konsep perubahan wujud zat, jenis-jenis perubahan wujud zat dan contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini terdapat 6 jenis topik utama yang akan dibahas, yaitu perubahan wujud zat mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim dan terdeposisi.