

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memegang kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas tentunya akan berpengaruh juga pada peningkatan kualitas bangsa. Tujuan pendidikan sendiri tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tuntutan pendidikan saat ini bukan hanya berfokus pada tingkat intelegensi namun juga mengarah ke pendidikan sosial dan karakter. Pribadi yang berkarakter tersebut tentunya dinilai akan mampu membentuk manusia yang berkualitas. Salah satu bidang pendidikan yang mampu menanamkan nilai social serta membentuk karakter yaitu pendidikan IPS. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Megawati & Ningsih, (2020) yaitu materi IPS memegang peranan yang penting dalam pembentukan karakter anak terlebih lagi pada usianya di jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu bidang pendidikan yang memuat ilmu-ilmu sosial yang erat kaitannya dengan manusia dan

interaksinya beserta aspek kehidupan lainnya. Selain itu IPS sendiri juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai sangat dekat dengan manusia karena objek pembelajaran dari pendidikan IPS ini sendiri adalah manusia dan dunianya. Pendidikan IPS memuat dasar-dasar dari ilmu-ilmu sosial yang menjadi suatu bekal yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik guna mampu beradaptasi pada lingkungan sosialnya kelak. Pendidikan IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dan penting untuk diterapkan sejak pendidikan dasar. Disamping itu, dibelajarkannya pendidikan IPS ini diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan karakter yang baik dan berjiwa sosial yang tinggi, sehingga pembelajaran IPS ini harus dapat terlaksana dan tertanam dengan baik pada masing-masing diri peserta didik untuk bekal kehidupannya di kemudian hari. Bukan hanya berupa ilmu pengetahuan namun juga suatu keterampilan sosial perlu dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut yang menjadi salah satu indikasi ketercapaian pelajaran IPS itu sendiri.

Pendidikan IPS ini merupakan suatu pendidikan sosial yang tentunya dekat dengan kehidupan para peserta didik. Proses interaksi dan sosialisasi pertama di lingkungan formal berlangsung pada proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan menanamkan pengetahuan peserta didik mengenai suatu masalah sosial yang terjadi di sekitarnya serta diharapkan mereka memiliki sikap terampil dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam proses pembelajaran pendidikan IPS ini adapun tantangan bagi guru yaitu pemilihan metode serta cara untuk dapat tetap mengkondisikan peserta didiknya agar berkonsentrasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran IPS dianggap

terlalu membosankan, tidak begitu penting, terlalu banyak materi, kurang menarik, dan relatif mengandung hafalan saja. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pelajaran IPS rendah dan siswa kurang semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, hal ini tentunya akan memengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran IPS akhirnya belum tercapai secara optimal.

Tak jarang ditemukan para pendidik dalam mengajarkan materi-materi IPS masih sebatas menggunakan gambar-gambar pada buku teks saja. Penggunaan gambar-gambar ini dirasa belum cukup dan kurang mampu untuk menstimulasi minat serta motivasi siswa secara maksimal terhadap pelajaran IPS. Sajian materi yang termuat dalam buku teks yang dijadikan sumber belajar utama dalam pembelajaran masih sangat kuno dan membosankan. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang digunakan berupa gambar yang cukup realistik namun media gambar ini kurang memberikan gambaran lengkap mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri tanpa adanya kesinambungan satu sama lainnya. Selain itu, media gambar ini belum dapat dengan jelas memberikan informasi deskriptif dan bersifat statis. Kesulitan yang sering ditemukan dengan penggunaan media ini contohnya siswa masih sering kesulitan mengingat peristiwa sejarah, membaca peta, ataupun materi lain yang terdapat pada mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa juga relatif masih kurang memuaskan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk melihat pelajaran IPS ini karena masih dirasa kuno dan berbelit-belit.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar khususnya pada kelas VB. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Juni 2022, peserta didik masih kurang aktif dalam setiap mata pelajaran khususnya IPS karena mata pelajaran tersebut dirasa sangat membosankan dan terlalu kompleks (banyak hafalan). Karakteristik siswa disana juga kurang kondusif dan sulit berkonsentrasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa baik terhadap pelajaran dan juga metode pembelajaran yang digunakan guru di sekolah tersebut. Pembelajaran yang berlangsung hanya terpaku pada buku pedoman umum saja. Pemanfaatan media pembelajaran dalam membelajarkan IPS di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar ini juga masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan sudah menggunakan teknologi masa kini namun masih hanya sebatas penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* saja. Sebagian besar peserta didik kurang memahami materi apabila tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan, dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik peserta didik di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar dalam belajar harus menggunakan suatu alat bantu yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Selain mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, bantuan sebuah media pembelajaran yang relevan secara tidak langsung melibatkan peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Keterlibatan peserta didik tersebut akan mengarahkan pembelajaran yang bersifat konstruktivis, dengan begitu hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS sangat efektif dan dapat dicoba guna meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

Melihat fakta tersebut, maka solusi yang didapatkan yaitu berupa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang difungsikan sebagai penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk dapat menyampaikan pesan instruksional dari pendidik ke peserta didik yang bermaksud sebagai sebuah pengajaran. Media pembelajaran sebagai sebuah medium untuk memudahkan penyampaian materi oleh pendidik yang dikemas secara menarik dan interaktif. Menurut Karo-karo & Rohani, (2018) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan serta menstimulus motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan suatu minat belajar baru karena peserta didik mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan bahkan mempengaruhi psikologis siswa. Media pembelajaran memiliki keunggulan yang cukup banyak dan efektif dalam menyampaikan informasi ataupun materi pembelajaran. Media pembelajaran mampu menarik minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahamannya melalui visualisasi yang konkret dan penyajian materi yang menarik dapat memotivasi siswa dalam mempelajari suatu materi yang disuguhkan oleh guru. Namun untuk memaksimalkan penyampaian informasi melalui media pembelajaran haruslah dilakukan penyesuaian media pembelajaran terhadap materi pelajaran yang akan dibelajarkan. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran akan berpengaruh pada ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu indikasi ketercapaian penyampaian informasi serta berhasilnya tujuan instruksional di dalam proses pembelajaran.

Di tengah era teknologi ini media pembelajaran bisa dirancang dalam bentuk digital dan harusnya dapat diakses oleh siswa secara mudah dengan memanfaatkan

teknologi yang memadai. Media pembelajaran digital sendiri dapat diartikan sebagai sebuah format konten yang telah dirancang dengan *software* berisi materi pelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital. Demi menunjang pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan modern serta dapat memberikan pengalaman belajar bermakna maka kehadiran media pembelajaran digital ini diperlukan. Adapun salah satu media pembelajaran menarik berbasis digital yang dapat diterapkan khususnya dalam pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran berupa komik edukasi berbasis digital. Komik digital dipilih dengan maksud dan tujuan untuk membantu menanamkan budaya literasi siswa. Adapun kelebihan yang dimiliki komik digital ini ialah mampu untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang sifatnya masih cukup abstrak. Dalam media pembelajaran komik digital ini, peserta didik dengan mudah dapat mengakses media ini dimana saja dan kapan pun mereka inginkan karena komik dapat diakses melalui gawai ataupun laptop. Kelebihan komik digital sebagai media pembelajaran yaitu komik digital ini mampu untuk memosisikan wajah manusia pada subjek melalui interaksi tertulis ataupun visual. Selain itu, komik visual ini juga mampu memuat segala materi pembelajaran, namun tergantung juga pada kreativitas perancangan materi oleh guru. Komik digital dapat menarik minat setiap orang disegala kalangan dan usia karena memberikan pengalaman yang baru dari membaca komik biasanya. Pemilihan ilustrasi komik yang memiliki keberagaman warna menciptakan dimensi yang menyenangkan dalam membacanya, dan gaya penulisan yang termuat dalam komik ini tidak serumit buku-buku pelajaran pada umumnya.

Penyajian materi IPS perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir semua anak yang duduk dibangku kelas V SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Demikian pula pada siswa di kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Komik dapat menyajikan cerita IPS lebih konkret bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berpikir operasional konkret. Pada tahapan ini tingkat berpikir siswa sudah dapat berkembang dan mereka dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Hal ini tentu nantinya akan menumbuhkan sebuah potensi untuk dapat mengembangkan komik digital sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Penggunaan komik sebagai sebuah media pembelajaran diharapkan mampu untuk memberikan sebuah warna dan variasi baru dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memicu motivasi serta minat siswa untuk belajar dengan memanfaatkan media tersebut. Melalui komik pembelajaran IPS dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Media pembelajaran berupa komik digital yang ingin dikembangkan ini merupakan komik digital berbasis proyek, dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek ini dirasa cukup efektif untuk membelajarkan pendidikan IPS yang cukup kompleks kepada peserta didik. Secara sederhana mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai suatu pembelajaran yang menggunakan sebuah media, dengan pendekatan ini, peserta didik akan dibimbing untuk dapat mengeksplorasi, menilai, dan diberikan kebebasan untuk dapat memahami dan

belajar sesuatu dengan menggunakan caranya sendiri. Ciri utama pembelajaran berbasis proyek ialah dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang berlangsung melalui sebuah proses penciptaan atau penyelesaian sebuah produk atau proyek oleh siswa yang tentunya memiliki relevansi dengan materi pelajaran yang dibahas.

Penggunaan model pembelajaran proyek selain mampu mengasah kreativitas siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, Pembelajaran berbasis proyek juga dianjurkan dalam kurikulum 2013. Pembelajaran berbasis proyek membuka peluang bagi siswa untuk dapat memperluas wawasan pengetahuan serta keterampilan mereka sehingga pembelajaran menjadi jauh lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada kurikulum 2013, peserta didik didorong untuk memiliki daya kreativitas yang tinggi, pemikiran kritis dan juga memiliki ide-ide yang inovatif dalam memecahkan permasalahan-permasalahan sosial yang ada baik itu di masyarakat atau permasalahan yang akan mereka temukan nantinya di kehidupan mereka sehari-hari. Model pembelajaran proyek dipilih karena sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 tersebut. Keunggulan penggunaan model pembelajaran proyek yaitu antara lain; (1) mengasah kreativitas dan meningkatkan motivasi serta antusiasme belajar pada siswa, (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis guna memecahkan sebuah permasalahan, dan (3) menumbuhkan sikap sosial, kerja sama, tanggung jawab dan kolaboratif (Yani & Taufik, 2020).

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V

Sekolah Dasar. Selanjutnya yaitu penelitian yang mengkhususkan pada upaya pengembangan media komik digital berbasis proyek yang memuat pengajaran mengenai nilai karakter layak dikembangkan karena akan menimbulkan dampak yang positif bagi peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Mengembangkan media komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang belum ada dikembangkan sebelumnya. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas komik digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran IPS yang dimiliki guru dalam bentuk digital masih kurang bervariasi sehingga guru masih kekurangan media untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Adanya keterbatasan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 3) Belum dikembangkannya komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kualitas komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

- 2) Untuk mengetahui kualitas komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan terhadap teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran khususnya pada komik digital berbasis proyek sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V ini mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

2) Bagi Guru

Penggunaan komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu inovasi dan bahan dasar pertimbangan oleh kepala sekolah dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya komik digital.

4) Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain dalam melakukan suatu pengembangan media pembelajaran khususnya komik digital.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran, dengan demikian adapun spesifikasi produk pengembangan komik digital ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dibuat yaitu komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Media ini memiliki 23 halaman yang dikembangkan dengan penggunaan aplikasi *Pixton* dan *Adobe Illustrator* serta dikemas dalam bentuk *PDF*.
- 3) Pada media ini berisikan alur cerita sederhana yang mengaitkan dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, cerita tersebut diperankan oleh tiga tokoh dan didukung oleh gambar lainnya agar terlihat menarik.
- 4) Komik digital berbasis proyek yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer, laptop maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh masing-masing siswa, sedangkan pada saat pembelajaran didalam kelas media pembelajaran komik digital ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adanya perkembangan teknologi yang pesat, guru harus mampu memberikan fasilitas kepada siswa dengan berbagai macam sarana dan prasarana agar mampu menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan secara maksimal. Guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan melakukan pengembangan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna. Dalam permasalahan ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu merangsang kemampuan siswa sehingga siswa dapat berpikir secara kritis.

Pengembangan komik digital berbasis proyek ini sangatlah penting karena dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada penelitian ini akan mengembangkan komik digital berbasis proyek pada muatan pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD. Komik digital ini berisikan alur cerita dengan bahasa sederhana yang mengaitkan dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh, dengan begitu siswa akan sangat mudah memahami isi dari komik digital tersebut. Selain itu, komik digital dikemas dengan berbagai gambar-gambar menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya sehingga siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan merangsang kemampuan berpikir kritis serta komik digital ini dapat diakses dimana saja oleh guru maupun siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Komik digital berbasis proyek pada muatan IPS jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mampu menarik semangat siswa untuk

belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Penggunaan komik digital berbasis proyek pada muatan IPS jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ini siswa dengan mudah memahami materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) Komik digital berbasis proyek pada muatan IPS jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran komik digital berbasis proyek ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan komik digital berbasis proyek dirancang khusus untuk siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah komik digital berbasis proyek terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
- 3) Produk komik digital berbasis proyek yang dikembangkan ini tidak dapat melakukan interaksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar tidak adanya kesalahpahaman sehingga terdapat kesamaan penafsiran. Maka istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah kajian yang biasanya digunakan untuk merancang dan mengevaluasi proses, program dan hasil pembelajaran yang masuk kedalam kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi ajar dari berbagai sumber secara terperinci dan terencana sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang beberapa konsep dan beberapa keterampilan seperti keterampilan sejarah, geografi, sosiologi dan ekonomi.
- 4) Proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat melakukan investigasi yang dalam terhadap topik-topik yang sedang dibahas.

Komik digital adalah cerita bergambar berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Komik digital merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.