

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan penelitian, (6) Manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk pengembangan, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan zaman dalam kehidupan kita sangatlah pesat. Globalisasi telah menyebar luas dan berkembang terus menerus sehingga mampu membawa dampak positif bagi kemajuan suatu negara, tetapi seiring dengan berjalannya globalisasi yang membawa dampak positif, tidak jarang ditemui dampak negatif yang mengiringinya. Dampak negatif dari suatu globalisasi akan mempengaruhi segala bidang di dunia, dimana masyarakat akan semakin berat dalam menghadapi suatu tantangan dari globalisasi, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Saat ini dunia pendidikan terus melaju dan berkembang sehingga mampu menuntun manusia pada suatu perubahan dalam berbagai aspek kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar dan menjadi pondasi utama dalam diri manusia yang secara sadar sangat dibutuhkan oleh setiap individu di muka bumi untuk menjamin keberlangsungan hidupnya (Asvira, 2021). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu cara atau jalan dari setiap individu untuk memanusiakan dirinya sehingga menjadi individu yang bermartabat dan berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini dibuktikan dengan

adanya perubahan dan perkembangan dalam diri manusia melalui pendidikan yang dapat diukur dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga transformasi tersebut diharapkan mampu membawa manusia menuju kehidupan yang lebih baik (Zuina, dkk., 2020). Sejalan dengan hal tersebut pendidikan merupakan suatu jalan yang ditempuh setiap individu untuk memupuk kualitas dan kuantitas sumber daya manusia (Adnyana, 2020). Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 (2003:1), menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Definisi ini menekankan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan, siswa digembleng untuk menemukan dan menggali potensi dalam diri mereka secara mandiri serta guru hanya berperan sebagai *fasilitator* yang mendampingi serta membimbing siswa selama proses pembelajarannya. Namun, pada kenyataannya kondisi pembelajaran di Indonesia saat ini dapat dikatakan belum ideal dan berada pada masa kritis. Dimana, pada saat pembelajaran tatap muka pasca pandemi *Covid-19* seperti saat ini, guru banyak menemui hambatan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nurcahyani (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Pembelajaran Tematik Kelas IV Pada Pembelajaran Tatap Muka di Sekolah Dasar menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami guru maupun siswa saat pembelajaran tatap muka pasca pembelajaran *online* seperti dalam proses pembelajaran tatap muka siswa terkadang masih bermalas-malasan, dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan keadaan saat ini yang

menggunakan sesi serta pembelajaran menjadi dipercepat dan hanya sekedar menuntaskan materi.

Semestinya pada saat dunia sedang bergelut dengan globalisasi, bidang pendidikan hendaknya mampu mencetak individu dengan pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi derasnya arus globalisasi saat ini melalui pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Salah satu keterampilan yang hendaknya dimiliki siswa dalam menghadapi globalisasi adalah keterampilan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis dalam penyelesaian masalah merupakan suatu hal penting bagi siswa karena siswa dapat menemukan suatu permasalahan yang nyata atau sesuai dengan pengalaman mereka sehingga siswa dapat mengambil keputusan dari berbagai sudut pandang secara cermat dan logis (Nurbaya, 2021). Sejalan dengan hal tersebut (Changwong, dkk., 2018) mengemukakan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan mendapatkan hasil akademik yang lebih baik, siap untuk belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya dan siap menghadapi segala bentuk permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang sangat memerlukan keterampilan berpikir kritis adalah pembelajaran IPS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan serta keterampilan siswa dalam kehidupan sosial di lingkungan mereka yang bertujuan untuk menumbuhkan dan melatih kepekaan siswa terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di lingkungan masyarakat serta melatih siswa dalam memecahkan dan mencari solusi dari setiap permasalahan yang ada (Alfianiawati, dkk., 2019). Meskipun demikian, masih

banyak persepsi yang menyimpang mengenai pembelajaran IPS yang dianggap sangat mudah dan hanya sebatas teori tetapi berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan, yang mana pembelajaran IPS memerlukan penanaman konsep yang justru akan dibawa siswa sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Untuk menanamkan konsep tersebut secara maksimal dalam diri siswa tentunya dalam proses pembelajaran IPS diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dalam diri siswa misalnya dengan model pembelajaran berbasis masalah seperti model *problem based learning*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Setyowati dan Fimansyah (2018) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPS model yang paling tepat digunakan oleh guru adalah model *problem based learning* karena terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa dengan memadukan materi yang tepat terkait dengan permasalahan sosial di lingkungannya.

Menurut Arends dan Kilcher (2010:41), *problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang membawakan berbagai jenis suasana permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan makna kepada siswa sehingga berguna sebagai batu loncatan untuk eksplorasi dan penyelidikan. Sedangkan menurut Shoimin (dalam Septiana, dkk., 2019), *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan serta mencari solusi dari setiap permasalahan di lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut model pembelajaran *problem based learning* merupakan model

pembelajaran yang dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pemecahan masalah sehingga siswa menyadari bahwa mereka membutuhkan informasi dan pengetahuan yang lebih serta siswa mampu mengukur sejauh mana kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan, dimana masalah-masalah yang dihadirkan oleh model *problem based learning* dalam proses pembelajaran merupakan masalah nyata yang ada di kehidupan sehari-hari (Setyawan & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu permasalahan dalam kehidupan nyata sebagai awal dari pembelajaran. Dimana permasalahan tersebut diberikan kepada siswa dan harus diselesaikan oleh siswa sebelum siswa mempelajari materi sehingga dengan memecahkan suatu permasalahan tersebut siswa akan menyadari bahwa mereka membutuhkan informasi dan pengetahuan yang baru dan lebih banyak untuk dipelajari. Sehingga model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini mampu menolong siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Selain penerapan model pembelajaran diperlukan kombinasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mendukung keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan berupa isi/materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk mamancing pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya proses pembelajaran yang

bermakna, kaya informasi dalam diri siswa serta tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal (Marlina & Wahab, 2021). Kemendikbud (2016:2), menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran hendaknya mengandung aspek-aspek pendukung seperti gambar, audio, bersifat efektif dan fleksibel yang bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam diri siswa sehingga siswa mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tingginya.

Dari hasil observasi dan wawancara pada tanggal 26 Juli 2022 dengan wali kelas VI SD No. 4 Bena, Bapak I Wayan Wita, S.Pd yang menyatakan bahwa guru sangat terbatas untuk menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajarannya khususnya pembelajaran dengan muatan IPS karena materi yang sangat padat akan teori dan keterbatasan pengetahuan serta kreativitas guru dalam merancang media yang tepat untuk memuat konsep abstrak dari materi yang akan diajarkan menjadi sebuah konsep yang nyata kedalam suatu alat perantara yang efektif dan menarik. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa sangat rendah yang tentunya berdampak juga pada kurangnya pemahaman konsep, kemampuan kompetensi akademik dalam diri siswa dan rendahnya hasil belajar siswa. Khususnya pada pembelajaran tematik Tema 2 muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas VI yang mana pada saat observasi berlangsung

terlihat guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Selain itu, materi yang disampaikan hanya berpatokan pada buku pengangan guru dan siswa.

Semestinya, jika guru menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik dan efektif seperti komik digital tentunya akan mempermudah guru dalam penyampaian materi, mampu menggali minat literasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami konsep dan materi tersebut. Selain itu, dengan komik digital kebiasaan siswa dalam bermain *gadget* yang berdampak negatif justru dapat dialihkan kedampak positif yang bersifat mendidik yaitu dengan menuangkan materi pembelajaran IPS dalam bentuk cerita berisikan gambar dan musik yang dapat diakses dengan *gadget* mereka sehingga siswa menjadi tertarik dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Siregar dan Melani (2018) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi atau pesan secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dikarenakan komik mengkombinasikan kekuatan gambar dengan tulisan, yang disusun dalam sebuah alur cerita yang mampu membuat informasi lebih mudah diresapi oleh pembaca. Komik adalah suatu karya sastra yang didalamnya berbentuk panel-panel berisikan dialog antar tokoh pada setiap balon kata dan gambar diam yang disusun sedemikian rupa menjadi sebuah alur cerita.

Sedangkan menurut (Mudopar, dkk., 2022) komik digital merupakan komik yang berbeda dengan komik pada umumnya, dimana komik digital mampu memadukan tiga unsur sekaligus yaitu gambar, suara, dan musik yang dapat

dituangkan kedalam multimedia. Ini berarti bahwa komik digital adalah komik yang bersifat interaktif dengan cerita fiksi yang diolah secara digital serta dikemas dan disajikan melalui media elektronik visual yang mana didalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik dan dapat disimpan secara digital sehingga mampu bertahan dalam jangka waktu yang panjang.

Selain dari pemaparan di atas peneliti juga bertumpu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Puriasih (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* sangat efektif dan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari penelitiannya yang menerangkan bahwa berdasarkan uji validitas, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, komik digital berbasis *problem based learning* berpredikat sangat baik serta dari hasil respon siswa mendapat skor 4,93 dengan predikat sangat baik. Menurut Syahmi (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* untuk Siswa Sekolah Dasar, menyatakan bahwa telah teruji penggunaan media komik digital berbasis *smartphone* dalam materi runtuhnya kerajaan Kediri layak dipergunakan dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dalam simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan uji reliabilitas dengan kriteria *Percentage Agreement (PA)* mendapat skor 100% dengan kategori sangat *reliabel*, sehingga data yang didapatkan dalam validasi kelayakan media komik digital berbasis *smartphone* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari tanggapan peserta didik terhadap media komik

digital berbasis *smartphone* memperoleh rata-rata 96% dengan kategori sangat baik sehingga mampu memberikan kemudahan, rasa ketertarikan dan termotivasi dalam proses pembelajaran dikelas. Adapun menurut Iskandar (2019) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik di Sekolah Dasar menyatakan bahwa penggunaan media komik pada pembelajaran IPS memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran serta merangsang minat literasi dalam diri siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa penilaian kelayakan komik dari ahli materi sebesar 96,36%, ahli media sebesar 97,78%, ahli bahasa sebesar 80% serta hasil uji efektivitas yang menunjukkan H_0 ditolak sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang signifikan antara sebelum dan setelah diberi media pembelajaran berbasis komik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif, efisien dan fleksibel yang harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa, perkembangan siswa, kompetensi yang harus dicapai dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi lebih melekat dan bermakna dalam diri siswa. Salah satu upaya menumbuhkan suasana belajar yang kreatif, efektif dan mandiri yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa dimana dan kapan saja. Penggunaan komik digital berbasis *problem based learning* membantu siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri. Komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru untuk merangsang minat belajar dan interaksi siswa selama proses pembelajarannya. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan komik digital berbasis masalah dengan

mengangkat judul penelitian “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Bagi Siswa Kelas VI SD No. 4 Bena Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat identifikasi masalah, sebagai berikut:

- 1.2.1 Variasi media pembelajaran IPS yang digunakan guru masih belum optimal, sehingga siswa kekurangan akses dalam proses pembelajaran untuk membantu mereka belajar secara mandiri.
- 1.2.2 Kurang tepatnya model dan sarana pembelajaran yang membuat siswa menjadi pasif.
- 1.2.3 Waktu pembelajaran yang sangat singkat.
- 1.2.4 Sumber belajar yang digunakan hanya berpatokan pada buku yang didapatkan dari sekolah yang menyebabkan kurangnya minat belajar dan pemahaman konsep siswa sehingga hasil belajar IPS siswa menjadi rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak masalah yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus dan mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk diperoleh hasil yang optimal. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Bagi Siswa Kelas VI SD No. 4 Bena Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023.

1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Bena tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pengembangan teori-teori pembelajaran dari aspek media dan model pembelajaran untuk diberbagai jenjang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan akan memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Siswa

Pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Bena tahun ajaran 2022/2023 diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, mampu menumbuhkan dan menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa serta membiasakan siswa untuk berliterasi, karena dengan menggunakan komik digital pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa akan semakin meningkat.

b. Bagi Guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru khususnya guru di SD No. 4 Bena dalam menyampaikan pembelajaran dengan muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas VI. Disamping itu, dengan media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media dan model pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan kurikulum, kebutuhan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan informasi, referensi, motivasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan dan memadukan media pembelajaran komik digital dengan model pembelajaran *problem based learning* yang kreatif, efektif, efisien, mandiri dan fleksibel sesuai dengan kurikulum, kebutuhan-kebutuhan dalam pembelajaran, materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar tahun ajaran 2022/2023.
- 1.7.2 Komik digital berbasis *problem based learning* dikembangkan dengan memadukan gambar animasi, teks dan suara.
- 1.7.3 Komik digital yang dirancang memiliki \pm 20 halaman.
- 1.7.4 Komik digital berbasis *problem based learning* dirancang dengan berbantuan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Microsoft Office Power Point 2021* dan *Google Drive*, dimana ketika diputar komik digital akan menghasilkan musik dan suara tokoh sesuai dengan isi percakapan pada balon kata.
- 1.7.5 Komik digital berbasis *problem based learning* ini akan diunggah secara *online* dan dapat diakses melalui *link* agar pembelajaran menjadi fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses komik ini kapan saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan pada kenyataan yang terjadi di lapangan. Dari hasil observasi dan wawancara di SD No. 4 Benoa, materi yang disampaikan guru masih berpatokan pada buku guru dan siswa saja, guru masih kesulitan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat

monoton yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, proses pembelajaran menjadi pasif, rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, rendahnya pemahaman siswa mengenai suatu materi yang berdampak pada hasil belajar IPS siswa yang rendah. Untuk itu diperlukan media dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang bermakna, kreatif, efektif dan bervariasi. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa dipergunakan oleh guru dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru seharusnya sesuai dengan kondisi pembelajaran dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Mengingat pentingnya pengembangan media pembelajaran seperti pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI yang dapat membantu guru dalam memberikan dan menjelaskan materi yang akan diberikan kepada siswa. Melalui komik digital guru dapat menjadikan komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI sebagai referensi dalam mengembangkan media dan model pembelajaran. Dengan mengembangkan komik digital berbasis *problem based learning* diharapkan memudahkan siswa dalam memahami konsep dan materi pembelajaran dengan baik, membangkitkan semangat belajar siswa, menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dapat meningkatkan minat literasi siswa serta mampu meningkatkan kompetensi dan hasil belajar IPS siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dari pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023, sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan siswa di SD No. 4 Benoa sudah memiliki fasilitas memadai yaitu *gadget* yang dipergunakan saat proses pelaksanaan pembelajaran.
- b. Guru kelas VI SD No. 4 Benoa sudah memiliki pemahaman yang baik mengenai model pembelajaran *problem based learning*.
- c. SD No. 4 Benoa sudah memiliki sarana pembelajaran berupa laptop, LCD dan proyektor dan guru sudah menggunakan sarana tersebut.

1.9.2 Asumsi Keterbatasan

- a. Pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* terbatas hanya pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas VI SD.
- b. Komik digital berbasis *problem based learning* hanya berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa di kelas VI SD No. 4 Benoa tahun ajaran 2022/2023.
- c. Untuk dapat mengakses media pembelajaran komik digital ini harus menggunakan jaringan internet dan menggunakan *smartphone* atau laptop.

1.10 Definisi Istilah

Definisi digunakan untuk menghindari kesalahan dalam istilah-istilah yang digunakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Adapun beberapa istilah yang dipergunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini, yaitu:

- 1.10.1 Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan oleh guru dalam menunjang dan membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep dan isi materi yang diberikan.
- 1.10.2 Komik digital merupakan perkumpulan naskah bergambar yang memuat tulisan dan disajikan dalam bentuk media elektronik yang dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri untuk siswa dimana saja dan kapan saja.
- 1.10.3 Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa melalui suatu permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa sebelum siswa mempelajari suatu materi melalui kegiatan bertanya dan menjawab yang didampingi oleh guru sebagai *fasilitator*. Adapun sintaks dari model pembelajaran *problem based learning*, yaitu: (1) Orientasi siswa pada masalah, yang mana siswa akan melakukan analisis pada permasalahan tersebut, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, dimana siswa mulai merumuskan hipotesis, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, pada tahap ini siswa akan melakukan penyelidikan dan pengumpulan data dari berbagai sumber terpercaya, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana siswa mulai menguji hipotesis serta menarik kesimpulan dari hasil penyelidikan yang telah dilakukan, (5) Menganalisis dan mengevaluasi, pada tahap ini siswa akan mendapatkan solusi dari setiap permasalahan.
- 1.10.4 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan serta keterampilan siswa dalam kehidupan

sosial di lingkungan mereka yang bertujuan untuk menumbuhkan dan melatih kepekaan siswa terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di lingkungan masyarakat serta melatih siswa dalam memecahkan dan mencari solusi dari setiap permasalahan tersebut.

- 1.10.5 Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan materi dengan muatan IPS yang terdapat di kelas VI Semester 1 Tema 2 Persatuan dalam Perbedaan.

