

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia di era digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk di kembangkan mau di tingkatkan, guna terciptanya masyarakat global yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas. Usaha sadar yang perlu dilakukan untuk pengembangan sumber daya manusia tercapai dari berbagai aspek salah satunya adalah Pendidikan. Pendidikan sebagai landasan utama yang mengarah untuk membentuk watak dan karakter yang positif di setiap individu. Artinya Pendidikan bukan hanya sekedar dalam memberikan suatu tujuan melainkan banyak tujuan yang dicapai, misalnya dari pengetahuan, prilaku, norma, keterampilan yang di miliki siswa.

Menurut Lazwardi, 2017 Pendidikan adalah suatu proses secara kontinu yang mengarahkan manusia menjadi dewasa, yaitu dalam arti kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan kemampuan, keterampilan, mengubah prilaku serta kemampuan menuntun diri sendiri, baik di bidang pengetahuan, keterampilan, serta dalam menerapkan proses pendewasaan itu sendiri. Dengan demikian melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu menjadi dewasa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik sehingga dapat berguna bagi kemajuan diri sendiri. Kurikulum 2013 (K-13) adalah

kurikulum yang sedang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia saat ini. Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan formal di Indonesia untuk mempersiapkan peserta didik mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut (Dasi & Putra, 2022).

Beranjak dari pernyataan di atas, melalui tujuan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu perlu adanya inovasi untuk menunjang keberhasilan mutu pendidikan. Inovasi yang digunakan adalah suatu perubahan untuk lebih baik, sehingga mampu membuat pendidikan menuju ke arah yang lebih baik dan berkembang sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Kemudian Pendidikan yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, sehingga menuntut kurikulum pendidikan harus diperbaharui menyesuaikan keadaan zaman. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memiliki peranan yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan, maka kurikulum harus diperbaharui sesuai perubahan zaman dan kemajuan teknologi demi menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi. (Dasi, 2022). Kemudian dalam bidang Pendidikan adalah sebuah ide dan pokok dalam metode yang dirasakan dan diamati sebagai pedoman yang digunakan dalam memecahkan masalah-masalah Pendidikan, seiring dengan berjalannya waktu, pendapat tersebut memiliki inovasi yang dimaksudkan bukan hanya pada proses pengajaran menggunakan media yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilannya suatu pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu perantara dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang di sampaikan sehingga lebih mudah diserap dan dipahami siswa (Rohani, 2018) Menurut Jonashen, Campbell dan Davidson (1994) mengatakan bahwa media sebagai penyampai pesan pembelajaran yang juga di pengaruhi oleh konteks dimana ia digunakan. Pembelajaran antara media pembelajaran dan konteksnya berikutnya berpendapat bahwa media adalah bagian dari konteks lingkungan dimana siswa belajar yang berfungsi dalam konteks sosial yang lebih besar (Hamid et al., 2020). Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam berkomunikasi untuk menyampaikan informasi yang dirancang semenarik mungkin sebagai alat bantu berbentuk cetak maupun audiovisual sehingga mudah dipahami pada saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran edukasi atau game edukasi merupakan sebuah media edukasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran (Citra & Rosy, 2020), maka Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti mengembangkan media edukasi yang menarik siswa dan guru tentang pengembangan media komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air yang digunakan dalam penelitian sehingga diharapkan dapat mengedukasi terhadap guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran (Risma 2019).

Menurut hasil wawancara yang dilakukan ditemukan permasalahan yaitu pada saat proses pembelajaran motivasi siswa dalam belajar masih sangat rendah dan minat baca siswa kurang atau belum sepenuhnya di lakukan dengan baik. di karenakan pada saat proses pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan atau memanfaatkan media dengan baik permasalahan ini timbul dikarenakan

penggunaan media dalam proses pembelajaran hanya menggunakan sumber dari buku yang mencakup terbatas dan tampilan buku yang bikin membosankan atau dapat dikatakan dalam proses pembelajaran dikelas lebih dominan menjelaskan materi tanpa bantuan media pembelajaran nah maka dari itu pengejar membuat media komik berbasis digital agar siswa menambah atau meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Bersama guru wali kelas V SD N 1 Tumbu menyatakan bahwa materi buku siswa kelas V pada muatan IPA masih terbatas, khususnya pada topik siklus air isi materi masih terbatas. Pernyataan ini didukung oleh hasil yang dikatakan kepada wali kelas V tahun pelajaran 2022/2023 menyatakan bahwa guru menyatakan bahwa cakupan materi di buku ajar IPA yang tersedia terbatas, guru menyatakan bahwa tampilan buku materi ajar kurang menarik, dan guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang tersedia di sekolah dasar terbatas

Problematika lainnya yang sering dijumpai adalah masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran dimasa pelaksanaan asistensi mengajar, terutama untuk pembelajaran yang bersifat abstrak seperti halnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil kuesioner di SD N 1 Tumbu Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem terungkap guru wali kelas V menyatakan media yang tersedia di sekolah tidak begitu efektif untuk digunakan selama mengikuti kegiatan asistensi mengajar ini dan semua guru menyatakan sangat kekurangan media dalam proses pembelajaran. Akibat cakupan materi IPA yang luas maka diperlukannya sebuah media yang digunakan dalam mempermudah atau menunjang proses pembelajaran. Terutama pada muatan IPA ketersediaan media

pembelajaran masih terbatas, Khususnya materi di kelas V SD pada topik siklus air yang sulit dipahami dan bersifat abstrak berpengaruh pada penerimaan materi yang menjadi kurang maksimal.

Materi siklus Air merupakan materi yang dijelaskan bagaimana proses terjadinya siklus air, kegiatan manusia yang didapat mempengaruhi siklus air, dan bagaimana cara menjaga siklus air. Materi ini sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui dan paham tentang bagaimana seharusnya bersikap dan sangat peduli terhadap alam. Mengarah pada siswa tidak mungkin mengamati proses siklus air yang terjadi secara langsung, sehingga sangat diperlukan adanya media yang menunjang kegiatan belajar siswa (Rohmah, 2020). Proses siklus hidrologi ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: proses penguapan, proses evapotranspirasi, proses hujan, proses aliran air, proses pengendapan air tanah, dan proses air tanah ke laut. Mengajarkan konsep teoritis hidrologi akan terasa sulit bagi guru sehingga seringkali tidak mendapatkan perhatian dari pelajar. Untuk meningkatkan minat dan pemahaman dari setiap proses yang terjadi dalam siklus hidrologi, sebuah alat peraga edukatif yang menggunakan teknologi augmented reality dikembangkan. (Syahputra & Arifitama, 2018b). Melihat fakta tersebut, maka media pembelajaran sangat perlu di kembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran IPA pada materi siklus air. Maka dari itu peristiwa diabaikan begitu saja tanpa adanya Tindakan lebih lanjut maka pemahaman IPA atau sains siswa di sekolah dasar akan mengalami pemerosotan dan semakin tertinggal jauh dari apa yang diharapkan (Sastrawan. 2020).

Merujuk pada permasalahan yang dihadapi, maka sangat perlu adanya perubahan dan inovasi baru dalam sistem pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan bermakna dilihat oleh siswa akan mendorong siswa dalam menganalisis dan memahami materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran di era digitalisasi dengan berkembangnya teknologi dapat memanfaatkan situasi untuk menginovasikan proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang tepat dalam mendukung dapat dipandang membuat pembelajaran jadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan, tidak membuat bosan murid tersebut di Sekolah Dasar di masa sekarang yaitu media komik.

Media edukasi komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar dalam bentuk komik yang mengedukasi cara penggunaan sebuah benda atau alat agar mengetahui cara penggunaannya, hampir serupa media belajar fotografi. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar. Adapun kelebihan dari media komik adalah memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, educational comic dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bersifat permanen, dan dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dan budaya populer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sangat digemari siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Dengan penggunaan komik guru dapat memanfaatkan dalam proses pembelajaran dan memberikan kontribusi

tinggi terhadap daya ingat bagi siswa. Komik edukasi merupakan media potensial untuk kegiatan pendidikan dan komunikasi. (A. Siregar & Siregar, 2021).

Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk model pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan. Gambar – gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun tetap sekedar sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkritkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal. Konsep pembelajaran berbasis komik adalah menyajikan gambar-gambar dengan deretan alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Cerita akan muncul dari pengertian berdasarkan gambar komik yang dilihat oleh siswa sehingga siswa mendapat ide dan mengolah atau mengembangkan kreatifitas siswa. Sebelum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik serta karakteristiknya. Komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi

unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, handy, berfokus pada manusia. Dengan kata lain komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik dapat menjadi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui bermain peran. Dengan demikian media komik akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan imajinasi dan dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik. Siswa akan mudah menanggapi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang dituangkan dalam bentuk dialog (A. Siregar & Siregar, 2021). Namun media komik memiliki kelemahan dan kelebihan, kelemahan media tersebut yaitu komik yang dicetak dalam media cetak dalam bentuk kertas akan mudah rusak dan robek, selain itu media komik seperti ini membuat siswa mudah menjadi bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks sehingga visual yang disajikan kurang menarik. Cara mengatasi hal tersebut adanya inovasi dan kreativitas berupa pengembangan materi pembelajaran menggunakan media secara menarik, kelebihannya menjadi inovasi baru yang digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran dapat menciptakan minat siswa, materi yang disajikan lebih menarik, membantu siswa lebih cepat memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, selain itu adanya pengembangan media komik digital ini memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri (Kanti, 2018).

Menurut, (Jumadi, 2003) dalam (Zakiah, 2019). Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran

dengan konteks kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar dan dunia kerja, sehingga siswa mampu memiliki kemampuan untuk membuat koneksi antara pengetahuan yang diperolehnya dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu memahami tentang arti belajar, manfaat belajar, dan bagaimana mencapainya. Sehingga siswa akan mengerti tentang kegunaan materi pembelajaran dengan kehidupannya (Zakiah, 2019). Dilihat dari hal tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual pada topik materi siklus air. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Edukasi Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan IPA Pada Topik Siklus Air Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Ketersediaan Media pembelajaran yang digunakan terbatas sehingga dapat mengakibatkan kurangnya minat baca siswa sehingga pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sangat rendah
- 1.2.2 Pada saat proses pembelajaran motivasi siswa masih sangat rendah berdasarkan hasil wawancara.
- 1.2.3 Media yang tersedia di sekolah tidak efektif untuk digunakan selama pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa
- 1.2.4 Media yang sudah tersedia kurang menarik untuk digunakan selama pembelajaran untuk mengembangkan minat baca siswa
- 1.2.5 isi pada materi buku ajar yang kurang menarik.

- 1.2.6 Media komik digital belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
- 1.2.7 Kurangnya pengintegrasian khususnya pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, dilakukan pembatasan masalah agar peneliti yang dilakukan terfokus pada permasalahan dan tidak meluas lebih jauh lagi, sehingga mendapatkan hasil yang optimal. 1) rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan kurangnya pengembangan media yang di lakukan 2) kurangnya minat baca siswa dalam proses pembelajaran 3) isi buku ajar yang kurang menarik dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas isi pengembangan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD?
- 1.4.3 Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan, Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan produk media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD
- 1.5.2 Untuk menghasilkan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD yang teruji validitas isinya.
- 1.5.3 Untuk menghasilkan media edukasi komik berbasis pendekatan kontekstual muatan IPA pada topik siklus air kelas V SD yang praktis berdasarkan respon guru dan respon siswa

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dipilah menjadi dua jenis manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis maupun praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari adanya pengembangan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual yaitu dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang dapat memberikan prilaku yang positif terhadap ilmu Pendidikan khususnya Pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan bagaimana tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA di SD. Selain

penggunaan media dalam pembelajaran IPA mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya konsep pendekatan kontekstual dalam kehidupan yang sekarang dalam bidang bermasyarakat, serta dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Oleh karena itu media komik digital berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan memberikan hasil yang positif terhadap pembelajaran dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu Pendidikan yang sangat berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yang dapat ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual secara tidak langsung mendorong siswa akan lebih mudah untuk memahami dan mendidik untuk mengaitkan dengan materi. Dengan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual, dalam penyampaian materi akan lebih menarik dan siswa memperoleh pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pada mata pelajaran IPA.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan masukan yang berharga bagi para guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran khususnya media edukasi komik digital. Selain itu dapat memberikan suatu tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya

lebih memahami materi siklus air melalui media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual sehingga memberikan motivasi belajar IPA akan cepat meningkat.

(3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya media edukasi komik digital pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang banyak dan bisa menyenangkan melalui media pembelajaran yang ditampilkan.

(4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media tersebut dalam pembelajaran IPA khususnya media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah sebuah media edukasi dalam bentuk komik digital. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian tersebut yaitu media edukasi komik digital. Produk media pembelajaran komik digital dalam bentuk video, Ketika di putar akan menampilkan komik dan mengasihkan suara percakapan dalam bentuk media komik.
2. Materi yang di sajikan dan dikembangkan dalam media edukasi komik digital adalah materi muatan IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar dengan

berbasis Pendekatan kontekstual. Pendekatan Kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya kehidupan sehari-hari.

3. Media edukasi komik digital dibagi menjadi pembuka isi dan penutup. Pada bagian pembuka akan nada penyampaian judul, pengenalan tokoh, dan penyampaian alur cerita pada bagian isi, berisi percakapan antara tokoh yang mengedukasi serta mendidik tentang membahas materi siklus air berbasis pendekatan kontekstual pada bagian penutup terdapat soal evaluasi uraian singkat dengan jawaban yang ditampilkan setelah beberapa waktu penyampaian soal.
4. Proses pembuatan media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual yaitu dengan merancang desain gambar, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain komik yang meliputi karakter, background, dll. Adalah aplikasi procreate dioperasikan pada iPad pro. Pada tahap penempatan karakter, background, ilustrasi-ilustrasi pendukung dan balon kata menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Powerpoint dan dilanjutkan dengan proses dubbing (pengisian suara) serta editing menggunakan sebuah aplikasi VN.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media edukasi komik digital diperlukan di sekolah karena dapat membantu sebagai alat media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru memiliki keterbatasan dari segi materi. Sehingga media ini dikaitkan dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi, dan akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan karena mampu memberikan audio-visual animasi dalam bentuk video dua dimensi dan dapat

memberikan pengalaman atau pembelajaran yang baru serta bisa menyenangkan karena penampilan video yang sangat menarik dengan muatan konsep pendekatan kontekstual yang dapat membelajarkan siswa dengan menyangkut kehidupan nyata untuk bisa menjalin keharmonisan yang dimulai dari diri sendiri dan segala sesuatu yang ada dilingkungannya. Oleh sebab itu media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, minat baca siswa meningkat, serta bisa menggantikan isi buku ajar pada saat proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan keterbatasan penelitian

Pengembangan media edukasi komik digital berbasis Pendekatan kontekstual didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.9.1 Keadaan di SD Negeri 1 Tumbu Kecamatan Karangasem sudah memiliki alat elektronik/digital berupa handpone, laptop, dan proyektor.
- 1.9.2 Guru di SD Negeri 1 Tumbu Kecamatan Karangasem sudah mampu menggunakan alat elektronik/digital handpone, laptop dan proyektor dengan baik.
- 1.9.3 Guru di SD Negeri 1 Tumbu kecamatan Karangasem sudah pernah menggunakan komik digital yang berbentuk audiovisual.
- 1.9.5 Guru di SD Negeri 1 Tumbu kecamatan Karangasem sudah memiliki pemahaman dalam bentuk pendekatan Kontekstual.
- 1.9.6 Pengembangan media edukasi komik digital berbasis Pendekatan kontekstual ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar

kelas V sehingga produk hasil pengembangan hanya di perlihatkan bagi siswa kelas V sekolah dasar

- 1.9.7 Pengembangan materi yang disajikan didalam edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual ini terbatas hanya pada muatan IPA dengan topik siklus air kelas V Sekolah Dasar.
- 1.9.8 Media edukasi komik digital berbasis Pendekatan kontekstual ini memiliki keterbatasan dalam penggunaanya harus memiliki alat elektronik/digital yang mendukung dalam pemutaran video.
- 1.9.9 Media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual ini belum melakukan uji efektifitas / tidak dilakukan uji efektifitas karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, dan finansial.
- 1.9.10 Media edukasi komik digital berbasis pendekatan kontekstual sudah dilakukan uji efektifitas melibatkan 6 orang siswa dan 1 guru wali kelas V

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalah pahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang meningkatkan kualitas pengetahuan pada proses pembelajaran dalam mengembangkan produk berupa media, materi, dan alat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan sangat bisa di gunakan oleh siswa.

- 1.10.2 Media edukasi merupakan sebuah alat perantara yang dapat digunakan menyampaikan pesan atau informasi dengan menggunakan media untuk menggunakan materi yang ada pada media kepada yang menerima
- 1.10.3 Media edukasi komik digital merupakan media edukasi dalam bentuk cerita bergambar yang dibuat ke dalam video animasi yang berisikan dialog suara, karakter yang menarik, dan masuk sebagai pengiring dalam pembuatan video, sedangkan strukturnya yaitu dua dimensi yang dapat disimak dan dapat diakses dimanapun melalui media elektronik
- 1.10.4 Media edukasi Komik digital berbasis pendekatan kontekstual merupakan media edukasi cerita bergambar yang terdiri dari beberapa komponen yaitu teks, grafis, foto, video dan animasi serta dalam penerapan materi pendekatan kontekstual dimana konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan dalam pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan sehari-hari yang merupakan konsep dari pendekatan kontekstual.
- 1.10.5 Model 4D merupakan model penelitian yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahapan, yakni *define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).