

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang baik. Sumber daya manusia yang baik menjadi salah satu modal utama dalam kemajuan suatu bangsa baik dalam bidang ekonomi, IPTEK, politik, budaya, maupun karakter bangsa (Imran et al. 2020). Melalui pendidikan diyakini dapat meningkatkan taraf hidup manusia. Hal ini termuat dalam Pendidikan Nasional menurut Sisdiknas UU No. 20 yaitu Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi-potensi positif dan membentuk manusia yang berkarakter untuk mencerdaskan bangsa (Yusutria & Febriana, 2019). Sejalan dengan itu Susanto (2014) mengatakan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai peningkatan potensi yang dimiliki serta mampu memahami realita kehidupan sekitar. Selain pendidikan yang baik, karakter yang terbentuk dengan baik juga melatarbelakangi manusia dalam mencapai tujuan hidupnya. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa berkembangnya potensi yang ada dalam diri siswa tentunya dipengaruhi oleh faktor pendidikan.

Pendidikan karakter harus ditanamkan sejak anak usia dini. Menurut Lestari & Mustika (2021) pendidikan karakter merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan di Indonesia. Karakter apabila sudah tertanam pada diri

seorang sejak usia dini tentunya akan menanamkan nilai-nilai kebaikan agar dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya (Cahyaningrum, 2017). Pendidikan karakter adalah upaya untuk mewujudkan generasi bangsa yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*) atau memiliki ahlak mulia dan berkepribadian Indonesia (Santika 2020). Sebagaimana tercantum dalam edaran Kemendiknas, terkait dengan 18 nilai karakter yang harus dikembangkan dalam Kurikulum 2013 salah satunya adalah karakter peduli lingkungan (Purwanti 2017). Karakter peduli lingkungan wajib diimplementasikan di sekolah setiap jenjang pendidikan.

Namun, kualitas dari pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini sangat memprihatinkan. Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan yang saat ini hangat diperbincangkan rendahnya karakter peduli lingkungan yang dimiliki siswa. Rendahnya sikap peduli lingkungan peserta didik diakibatkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan belum memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang terjadi. Sesuai dengan pendapat Junita (2018) peserta didik belum diajak untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lingkungan. Sikap peduli lingkungan peserta didik harus ditanamkan sejak dini, karena kita hidup di lingkungan, melakukan aktivitas di lingkungan sehingga harus dijaga kelestariannya (Setyowati et al., 2013). Pada zaman sekarang pendidikan karakter kepedulian lingkungan menjadi sangat penting dikarenakan pola hidup masyarakat sekarang ini yang cenderung mengabaikan lingkungan sekitar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Amirudin (2010) bahwa karakter yang saat ini dianggap lemah yaitu karakter peduli lingkungan, hal ini dilihat dari bentuk kenakalan yang dilakukan siswa SD yang berhubungan dengan

lingkungan diantaranya seperti membuang sampah sembarangan, bentuk kenakalan tersebut dilakukan dengan sengaja yang menunjukkan sikap tidak disiplin dan tidak peduli lingkungan. Permasalahan lain yang ditemukan seperti siswa mencoret-coret bangku, tembok sekolah, membuang sampah di laci meja.

Fakta-fakta tersebut telah menunjukkan bahwa kesadaran manusia akan pentingnya menjaga lingkungan masih sangat kurang. Dalam hal ini semua warga sekolah diharapkan mempunyai sikap peduli terhadap lingkungan dengan cara meningkatkan kualitas lingkungan hidup, meningkatkan kesadaran warga sekolah tentang pentingnya peduli lingkungan serta mempunyai rasa inisiatif untuk mencegah kerusakan lingkungan. Tujuan dikembangkannya karakter peduli lingkungan adalah untuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dalam rangka ikut serta menjaga kelestarian alam (Fajar and Putra 2021). Melihat banyaknya permasalahan lingkungan terkait krisis karakter juga menjadi salah satu latar belakang pentingnya penanaman nilai karakter khususnya pendidikan karakter peduli lingkungan melalui proses pendidikan.

Rendahnya karakter peduli lingkungan peserta didik diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2022 dengan guru kelas V atas nama Bapak Ida Bagus Putra Dwi Adnyana, S.Pd. di SD Negeri 4 Peguyangan, diperoleh informasi yang menyatakan untuk karakter peduli lingkungan belum sepenuhnya terealisasi. Dari masa peralihan pembelajaran daring ke luring, banyak hal yang berubah salah satunya perubahan sikap yang dimiliki siswa seperti rendahnya kepekaan siswa untuk senantiasa menjaga kebersihan lingkungan. Guru kelas juga menyatakan jika dipresentasikan sekitar 60% siswa masih kurang peka dalam melihat keadaan lingkungan disekitarnya.

Meskipun, sudah selalu dihimbau untuk menjaga kebersihan lingkungan, namun pada kenyataan di lapangan siswa masih bersikap acuh dengan kebersihan lingkungan tempat mereka belajar. Guru telah menghimbau siswa untuk merawat tanaman disetiap taman kelas dan membersihkan kelas dengan melakukan kegiatan piket harian. Namun, pada saat pelaksanaannya masih banyak siswa yang tidak melakukannya, ruang kelas tempat siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran terlihat sangat kotor. Kipas angin juga tidak dimatikan ketika pulang sekolah, itu berarti siswa tidak hemat energi listrik. Meja dan kursi terlihat berantakan ketika kegiatan pembelajaran selesai. Meja tampak penuh coretan beberapa perilaku siswa lainnya yang menunjukkan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan yaitu membuang sampah tidak pada tempatnya, misalnya di pot tanaman. Anak-anak juga sering membeli makanan di kantin, namun masih ada beberapa anak yang kurang kesadarannya untuk membuang sampah setelah makan atau minum di kantin. Hal tersebut terlihat ketika masih ada bungkus makanan dan minuman yang ditinggal begitu saja di atas meja. Meskipun, sudah disediakan tempat sampah, bahkan tempat sampahnya sudah dibagi berdasarkan jenisnya yaitu sampah organik dan anorganik.

Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media dan belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut dikarenakan oleh kurangnya pengoptimalan dalam menggunakan media serta guru belum fasih menggunakan teknologi yang ada. Guru kelas menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat jarang diterapkan karena terbatasnya alokasi waktu dalam membuat media dan padatnya cakupan materi pembelajaran, sehingga, pada kegiatan belajar mengajar guru

hanya berpedoman pada buku text pelajaran saja. Hal ini menjadi salah satu kendala dalam menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa yaitu melalui proses pendidikan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Potensi tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Pendidikan et al., 2016). Pembentukan karakter melalui pendidikan dapat dilakukan dengan pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Kesuma (2012) yang memaparkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang teritegrasi dengan pembelajaran pada semua mata pelajaran di sekolah.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran tematik terpadu. Melalui, pembelajaran IPA tersebut pendidikan karakter dapat diintegrasikan, karena dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik yang pada dasarnya pendidikan karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari IPA, berdasarkan salah satu hakikat IPA dijelaskan bahwa IPA merupakan nilai atau sikap ilmiah yang termasuk ke dalam pembentukan karakter. Pembelajaran IPA pada pelaksanaannya harus diupayakan dalam kondisi pembelajaran yang kondusif. Dalam artian bahwa pembelajaran harus bersifat aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Artinya peran dan fungsi guru dalam pembelajaran harus dapat memberikan warna dan bentuk terhadap proses pembelajaran dan dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Selain itu, guru juga diharapkan selalu menghubungkan materi dengan dunia

nyata sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak mudah dilupakan oleh siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa menjadi lebih baik. (Udayanti & Riastini, 2017)

Bagi anak usia sekolah dasar, mereka membutuhkan contoh riil agar mereka dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dalam rangka penanaman karakter peduli lingkungan kepada siswa dapat diimplementasikan melalui media pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang bersifat edukatif untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menanamkan nilai karakter peduli lingkungan kepada siswa.

Saat ini pada kurikulum 2013 penggunaan media pembelajaran modern sangat diperlukan. Kurikulum merupakan sebuah komponen terpenting di dalam dunia pendidikan. Perkembangan pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran secara terpadu (Fatmawati et al. 2020). Pada pembelajaran saat ini, buku guru dan siswa merupakan bahan ajar utama yang dapat digunakan sebagai acuan keterlaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013. Adanya buku teks pelajaran berupa buku pegangan guru dan siswa biasanya berupa *textbook* yang setiap halamannya lebih didominasi oleh tulisan daripada gambar. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku guru dan siswa dianggap masih kurang memberikan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran menurut Herlina & Anugraheni (2020)

merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa guna mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Menurut Fatmawati et al. (2021) peran media pembelajaran bagi dunia pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting bagi proses pembelajaran. Sedangkan, menurut Azhar (2017) media pembelajaran adalah alat untuk berkomunikasi baik itu cetak, video, audio, dan audio visual sehingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca agar pesan-pesan yang disampaikan tercapai kepada pengguna media pembelajaran. Media yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, media yang didesain menarik akan membuat siswa tidak bosan dan siswa dapat termotivasi untuk semangat dalam belajar. Maka dari itu, pemilihan media yang tepat akan menciptakan kualitas pendidikan yang baik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SD N 4 Peguyangan terkait kebutuhan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan hampir 80% siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media dengan tampilan serta unsur gambar dan warna yang menarik untuk mendukung buku teks pembelajaran yang ada. Kemudian, ketika diajukan pertanyaan terkait dengan buku yang menjadi kesukaan siswa untuk dibaca, hampir 90% siswa menjawab tertarik membaca buku dengan banyak gambar didalamnya. Menurut Piaget pada umurnya siswa sekolah dasar berkisar 7-11 tahun berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk *E-Comic*, karena media

tersebut dirasa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret.

Media pembelajaran yang dikemas dengan menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa. Komik dikatakan menarik karena komik tersusun dari beberapa alur cerita yang dapat berfungsi untuk menarik perhatian pembacanya. Sudjana dan Rivai (dalam Suwarti, et al. 2020) mengatakan komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Selain itu, komik dipilih karena memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis (Rahmatullah et al. 2020). Komik memiliki kelebihan selain digunakan sebagai sarana hiburan komik juga dapat digunakan sebagai suatu alat untuk penyampaian informasi melalui pemberian contoh-contoh nyata yang dipadukan dengan dialog percakapan dan memberi pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Yunus (dalam Panjaitan & Titin, 2017) menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja, dengan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarkan komik dalam bentuk komik digital.

Komik yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran seperti komik edukasi yang di dalamnya memuat pesan-pesan moral dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dirasa

paling cocok dalam rangka pengembangan karakter peduli lingkungan, Guru kelas juga menyatakan bahwa sangat diperlukan media pendamping buku pelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk membaca buku. Guru juga berharap dengan peneliti mengembangkan *E-Comic* yang didalamnya disisipi pendidikan karakter peduli lingkungan ini dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan dapat menanamkan nilai karakter peduli lingkungan dalam diri siswa sejak dini.

Media komik sangat penting untuk dikembangkan karena memiliki karakteristik yang fleksibel, sehingga mudah untuk disisipi permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan sikap peduli lingkungan. Selain itu, media komik salah satu media gambar yang dapat menyalurkan energi dikarenakan gambar dapat menambah ragam baru dan mendorong siswa terlibat total dengan pengalaman pelatihannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro dan Soeharto (2015) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media komik mampu memberikan sumbangsih dalam pembentukan karakter siswa.

Menanggapi permasalahan tersebut, media *e-comic* dapat dijadikan alternatif untuk memecahkan permasalahan terkait rendahnya karakter peduli lingkungan. Meskipun, media pembelajaran komik memang cukup banyak di pasaran, tetapi media pembelajaran komik untuk mata pelajaran IPA masih kurang. *E-Comic* yang dikembangkan berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 4 Peguyangan

Kecamatan Denpasar Utara. *E-Comic* yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan bantuan pada guru untuk memudahkan penyampaian materi sekaligus untuk menanamkan karakter kepedulian lingkungan pada diri siswa. Melalui, *E-Comic* ini juga diharapkan siswa dapat terbantu dalam menerima materi yang dijelaskan guru dan dapat menangkap pesan-pesan moral yang ingin disampaikan penulis untuk mengajak siswa agar memiliki kepekaan terhadap lingkungan disekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya kepedulian siswa terhadap lingkungan, hal tersebut dilihat dari kurangnya kesadaran untuk menjaga kebersihan lingkungan sekitarnya.
2. Pengoptimalan penggunaan teknologi belum dimanfaatkan sebagai sarana belajar
3. Terbatasnya alokasi waktu dengan padatnya cakupan materi dan pembelajaran yang monoton sehingga perlu dibantu dengan menggunakan media pembelajaran
4. Diperlukan media pendukung buku teks pembelajaran yang bersifat menarik disertai dengan banyak gambar yang dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa
5. Penggunaan media untuk mendukung pembelajaran yang berhubungan dengan sikap peduli lingkungan di sekolah kurang bervariasi.

6. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa *E-Comic* yang berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Muatan IPA di SD Negeri 4 Peguyangan
7. Pembelajaran yang mendorong siswa untuk menanamkan sikap peduli lingkungan di sekolah kurang maksimal
8. Pembelajaran di kelas cenderung hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada pelajaran IPA, serta kurangnya waktu yang dimiliki guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan, masalah penelitian ini dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan. Penelitian ini akan memfokuskan masalah yang ada yaitu: 1) Kepedulian siswa terhadap lingkungan dirasa masih sangat rendah, hal tersebut ditunjukkan dari rendahnya kesadaran siswa untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan di sekitarnya, 2) Belum adanya media pembelajaran berupa *E-Comic* yang berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Muatan IPA. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah mengembangkan media *E-Comic* yang berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Muatan IPA untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan siswa kelas V di SD Negeri 4 Peguyangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas muncul sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun dari *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara?
2. Bagaimana kelayakan dari *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara?
3. Bagaimana kepraktisan dari *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara?
4. Bagaimana efektivitas dari *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan rancang bangun *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara yang dikembangkan

2. Untuk menguji kelayakan *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara
3. Untuk menguji kepraktisan *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara
4. Untuk menguji efektivitas *E-Comic* berorientasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Muatan IPA Siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran guna mempermudah dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran khususnya di kelas V Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan penambahan bahan ajar khususnya media dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi permasalahan pendidikan di Indonesia khususnya pada bidang penelitian pengembangan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat terapan dan dapat segera digunakan untuk keperluan praktis, misalnya memecahkan suatu masalah,

membuat keputusan, memperbaiki suatu program yang sedang berjalan. Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari siswa, guru, dan pembaca. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci.

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat belajar menggunakan media yang dikembangkan dengan suasana belajar yang lebih baik. Sehingga siswa dapat menumbuhkan karakter peduli lingkungannya melalui kegiatan membaca

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terkait media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam membantu penyampaian materi pembelajaran sekaligus dapat digunakan sebagai sarana penanaman pendidikan karakter.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk menambah media pembelajaran di sekolah dan sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi literatur dengan memberikan informasi tambahan yang bermanfaat bagi pembaca dan memberikan inspirasi bagi pihak-pihak yang memiliki masalah yang sama atau ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa *E-comic* yang memiliki banyak kelebihan bagi penggunaanya karena bersifat praktis dan fleksibel. Guru maupun siswa dapat mengakses komik ini dimana saja dengan sangat mudah menggunakan handphone ataupun perangkat teknologi lainnya. Produk ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan untuk mengatasi kejenuhan siswa dengan pembelajaran yang monoton, sehingga dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa. Produk yang dikembangkan berorientasi karakter peduli lingkungan siswa kelas V sekolah dasar ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media *E-Comic* digital yang dapat diakses dimana saja dan diperuntukkan bagi siswa kelas V sekolah dasar.
2. *E-Comic* yang dihasilkan disertai dengan gambar, dan dialog yang dimodifikasi dan dikembangkan sebagai media pembelajaran pendamping buku teks pelajaran
3. Media pembelajaran *E-Comic* ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran langsung dengan cara diakses secara online melalui handphone atau memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.
4. Media *E-Comic* ini menggabungkan unsur kata, gambar, dan contoh-contoh yang mampu menarik minat siswa untuk membaca
5. Media yang dikembangkan terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:
 - a. Judul yang tertulis pada halaman sampul.
 - b. Kata pengantar yang berisi tujuan pembuatan media *E-Comic*.

- c. Petunjuk penggunaan *E-Comic*
- d. Pengenalan tokoh yang ada dalam *E-Comic*.
- e. Media *e-comic* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *e-comic* yang berorientasi pendidikan karakter peduli lingkungan yang sesuai dengan kehidupan siswa. Komik ini berisi cerita yang dikemas dengan gambar-gambar tokoh, dialog, alur cerita yang ringkas dan bahasa yang sederhana. Komik ini bercerita tentang nilai karakter peduli lingkungan yang wajib dimiliki siswa di sekolah yang disesuaikan dengan indikator-indikator sikap peduli lingkungan siswa di kelas tinggi, diantaranya seperti, menghargai kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah, rutin berolahraga, dan mendukung penghijauan, sehingga dapat dijadikan sebagai model siswa untuk mencontoh tokoh dalam cerita komik.



Penulis : Ida Ayu Mas Utami Putri
Mahasiswa PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

Gambar 1.1 Desain Sampul *E-Comic*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa *e-comic* yang berorientasi pada pendidikan karakter peduli lingkungan, menjadikan pengembangan ini penting untuk dikembangkan. Selain itu, dalam kegiatan

pembelajaran guru hanya mengandalkan buku teks pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan tidak kondusif. Setelah dilakukan analisis pada buku siswa, materi yang termuat di dalamnya masih sedikit dan contoh-contoh yang diberikan terbatas. Dengan adanya, pengembangan *e-comic* berorientasi karakter peduli lingkungan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sekaligus menumbuhkan rasa kepedulian siswa terhadap lingkungan melalui kegiatan membaca, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pada pengembangan media *E-Comic*, yakni sebagai berikut:

1. Asumsi

Penelitian ini berpedoman pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran *E-Comic* dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa
- b. *E-Comic* dapat digunakan sebagai pendamping buku pembelajaran yang sudah tersedia, untuk lebih mengoptimalkan kemampuan siswa
- c. Melalui media *E-Comic* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *E-Comic* ini adalah:

- a. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* ini hanya terbatas pada materi pelajaran IPA Kelas V Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungannya.
- b. Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas V SD N 4 Peguyangan tahun ajaran 2022/2023 sehingga media terbatas pada kondisi lapangan
- c. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* ini hanya diterapkan di kelas V SD N 4 Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang sudah ada atau produk yang baru.
2. *E-Comic* adalah seperangkat media pembelajaran digital yang menyerupai buku di dalamnya berisi penjelasan dan menampilkan gambar-gambar
3. Karakter Peduli lingkungan adalah suatu sikap atau kewajiban yang dimiliki oleh seseorang yang berusaha untuk memperbaiki dan memelihara lingkungan sekitar secara benar sehingga lingkungan dapat dinikmati secara terus menerus tanpa mempengaruhi kondisinya.
4. IPA merupakan ilmu yang mempelajari alam dan berbagai fenomena atau karakteristik yang dilakukan dengan proses ilmiah yang dilakukan oleh manusia.