

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia hidup di dunia tidak bisa lepas dari kata belajar. Manusia mulai belajar ketika mereka masih berada di dalam kandungan ibunya, seperti belajar menendang. Ketika bayi sudah dilahirkan ke dunia maka banyak hal yang akan dipelajarinya. Mulai dari belajar membuka mata sampai belajar berbicara. Hal ini sejalan dengan ahli Arief Sadiman (1990:1) menyatakan belajar adalah suatu kegiatan berproses yang di alami oleh manusia dan berlangsung secara lama atau seumur hidup, sejak manusia masih bayi hingga menuju ke akhir usianya. Belajar merupakan hubungan antar manusia terhadap segala hal yang ada di sekitar lingkungan manusia (Ubabuddin, 2019:19). Dengan melakukan suatu kegiatan berinteraksi maka seseorang akan memperoleh suatu pengalaman melalui beberapa proses, yaitu melihat, mengamati, mendengar, dan memahami sesuatu.

Slameto (2003:2) mengatakan kegiatan belajar adalah kegiatan seseorang yang dilakukan dalam memperoleh suatu pengalaman baru pada perilaku secara keseluruhan sebagai hasil terhadap kegiatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Husamah (2016) belajar adalah kegiatan interaksi seseorang dengan lingkungan berdasarkan kesadaran untuk mendapatkan sebuah perubahan dalam keterampilan, nilai-nilai dan sikap, serta pengetahuan dan pemahaman. Jadi, belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha atau upaya manusia dalam memperoleh suatu pengalaman baru dengan melakukan interaksi dengan

lingkungannya sehingga manusia memperoleh perubahan pada pengetahuan dan tingkah lakunya.

Anak-anak yang umurnya sudah cukup untuk memasuki dunia pendidikan akan mulai belajar di lingkungan sekolah. Anak-anak tidak hanya akan belajar di lingkungan keluarga saja, namun anak-anak juga bisa mengembangkan pengalaman mereka belajar di luar lingkungan keluarga yaitu lingkungan sekolah. Seperti yang terkandung dalam UU Sidiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 (10), yang menyatakan bahwa “belajar dapat dilakukan di lingkungan sekolah dalam pendidikan formal, pendidikan non formal di masyarakat, dan pendidikan informal di keluarga”.

Proses pembelajaran di sekolah akan mengajak siswa dalam membentuk tingkah laku dan memperoleh pengetahuan baru. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan siswa yang sudah dibentuk, diterapkan, dan dinilai secara terstruktur agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2010). Susilana & Riyana (2016) menyatakan ”pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Lingkungan belajar di sekolah terdapat peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai pihak fasilitator. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan siswa baik secara akademik maupun nonakademik.

Pendidikan tidak akan terlepas dengan adanya kurikulum. Khoirurrijal, dkk (2022) menyatakan kurikulum adalah penjabaran dari program dan tujuan

Pelaksanaan pendidikan pada suatu lembaga pendidikan. Perubahan akan dilakukan pada kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman. Perancangan kurikulum baru terjadi karena adanya perkembangan di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, sosial budaya, sistem nilai, kebutuhan masyarakat, dan politik.

Pada tahun 2020, terjadi penyebaran virus Corona yang menyebabkan seluruh wilayah di dunia mengalami pandemi Covid-19. Hal ini menyebabkan banyak perubahan, salah satunya perubahan akibat adanya pandemi ini yaitu perubahan pada pendidikan. Dampak yang sangat besar karena adanya pandemi Covid-19 ini juga dialami oleh negara Indonesia. Khoirurrijal, dkk (2022) menyatakan bahwa “masa pandemi Covid-19 merupakan sebuah kondisi khusus yang menyebabkan ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yang berbeda-beda pada ketercapaian kompetensi peserta didik”. Karena adanya kasus ketertinggalan pembelajaran ini maka Kemendikbudristek melakukan suatu langkah atau upaya dalam pemilihan pendidikan. Langkah atau usaha yang dilakukan oleh Kemendikbudristek yaitu menerapkan “Kurikulum Merdeka” (Khoirurrijal, dkk., 2022).

Kurikulum merdeka dirancang oleh pemerintah sebagai usaha untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) di Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dirancang sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka akan dikembangkan untuk berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik sehingga peserta didik mampu belajar lebih mendalam, lebih bermakna, dan lebih menyenangkan.

Konsep dari kurikulum merdeka adalah “merdeka belajar”. Suyanto (dalam Daga, 2021:1075) menyatakan bahwa merdeka belajar adalah suatu

keputusan yang disusun oleh pihak pemerintah guna menciptakan perubahan dalam aspek kualitas pendidikan agar mampu menjadikan siswa atau pelajar yang unggul dan menjadi lulusan yang berguna bagi bangsa dan negara. Menurut Daga (2021) merdeka belajar dapat mendorong siswa dalam membentuk karakter pelajar pancasila di mana pendidik dan peserta didik diberikan kemerdekaan saat melaksanakan pembelajaran menyenangkan untuk menjelajahi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dari tempat belajarnya.

Implementasi merdeka belajar mulai diujicobakan di setiap sekolah di Indonesia. Penerapan merdeka belajar mulai diterapkan di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran yang diterima oleh siswa tidak lagi berbasis Tema namun sudah dibagi permata pelajaran. Dalam implementasi kurikulum merdeka, terdapat perubahan yaitu pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran IPAS awalnya dipisah yaitu IPA dan IPS, kemudian setelah diterapkannya kurikulum merdeka menjadi IPAS.

Pengembangan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka didukung dengan adanya media untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Alat bantu pembelajaran digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri khusus penggunaannya (Susilana & Riyana, 2016). Media merupakan alat pembantu penyampaian materi dan informasi oleh pendidik dengan begitu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Taufiq, 2014). Media pembelajaran digunakan oleh guru dalam mengajar dan penyampaian informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan rangsangan dan minat siswa dalam belajar (Karo-Karo & Rohani, 2018).

IPAS adalah mata pelajaran yang memerlukan pengembangan media pembelajaran di dalamnya. Salah satu media yang bisa dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS adalah media komik digital. Kebanyakan guru memberikan pembelajaran untuk siswa masih berpaku pada buku pembelajaran. Penerapan teknologi dalam pembelajaran sudah diterapkan namun kebanyakan guru hanya memberikan pembelajaran berupa video pembelajaran dan PPT saja. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD Negeri 2 Belantih pada tanggal 9-15 September 2023, keberagaman media pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Belantih, kurang beragam 50% guru menggunakan *power point* dan gambar, 30% guru menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *Youtube*, dan 20% tidak menggunakan media yaitu menggunakan buku paket saja.

Dari hasil observasi tersebut, terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran di SD Negeri 2 Belantih belum dilaksanakan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran, namun masih terkendala. Kegiatan pendidik di sekolah tidak hanya mengajar, namun terdapat proses administrasi wajib dilaksanakan. Guru-guru akan memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembantu guru dalam mengajar di dalam kelas. Jika guru hanya menggunakan media yang sama setiap mengajar di kelas maka akan berdampak pada minat belajar siswa. Siswa akan cepat merasa bosan, karena setiap belajar guru menggunakan jenis media yang sama disetiap pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran saat ini tidak terlepas dari tuntutan pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 mengharuskan pendidik menguasai teknologi dalam mengajar. Perkembangan zaman yang semakin pesat juga

berdampak pada pendidikan. Pengembangan media berbasis teknologi saat ini sudah semakin beragam. Media komik digital adalah contoh pengembangan media digital. Media komik merupakan media berbasis percakapan antar tokoh yang berisi gambar ilustrasi yang mampu menarik minat siswa untuk membaca. Media komik digital saat ini bisa digunakan sebagai media interaktif dimana dalam pengembangan komik digital bisa dilengkapi dengan kombinasi teks, video, suara, musik pengiring, dan simulasi sederhana berupa kuis interaktif. Pengembangan media pembelajaran perlu adanya pendekatan. Pendekatan yang sesuai digunakan dalam pembelajaran adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik memiliki 5 (lima) tahapan. Dyer, Gregersen & Cristensen (dalam Hasyim & Sahade, 2019) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik memiliki 5 (lima) tahapan, yaitu (1) Tahap mengamati (observasi); (2) Tahap menanya; (3) Tahap mengumpulkan informasi; (4) Tahap mengasosiasikan/menalar; dan (5) Tahap mengkomunikasikan.

Pertama, tahap mengamati (observasi). Pada tahap mengamati, siswa akan diajak mengamati suatu objek oleh guru. Kedua, tahap menanya. Siswa akan memberikan pertanyaan tentang informasi yang masih belum dimengerti dari objek yang diamati. Ketiga, tahap mengumpulkan informasi. Siswa akan diajak melakukan sebuah eksperimen dan membaca berbagai sumber yang dapat mendukung kegiatan eksperimen yang dilakukan. Keempat, tahap mengasosiasikan/menalar. Guru akan memberikan pendalaman informasi agar dapat mendukung sumber informasi yang ditemukan oleh siswa. Kelima, tahap mengkomunikasi. Siswa akan menyampaikan hasil temuan yang mereka lakukan pada saat kegiatan eksperimen.

Umumnya media pembelajaran komik digital dikembangkan untuk siswa yang memiliki tipe gaya belajar membaca (visual). Namun, setelah adanya perkembangan teknologi, pengembangan komik digital bisa digunakan untuk siswa dengan gaya belajar mendengar (audiotori) dan praktek (kinestetik) yaitu menambahkan suara pada setiap percakapan komik dan menambahkan kegiatan yang dapat mengajak siswa melakukan percobaan di dalam penggunaan media komik, seperti mengajak siswa mengamati daun yang di jemur di atas air. Dalam percobaan ini akan mengajak siswa melakukan percobaan mengamati gelembung-gelembung udara yang keluar pada daun karena kadar karbon dioksida di dalam air lebih besar menyebabkan laju fotosintesis menjadi lebih tinggi sehingga menghasilkan gelembung-gelembung udara.

Menurut S. Nasution dalam Mufidah (2017: 249) menyatakan cara atau langkah yang diterapkan peserta didik dalam menerima informasi, mendengar dan mengingat, berpikir dan mengatasi masalah disebut sebagai gaya belajar. Dalam pembelajaran di kelas, guru diharapkan mampu menganalisis gaya belajar setiap siswa agar dapat membantu mengembangkan media yang sesuai untuk siswa. Gaya belajar ada 3 (tiga) tipe, yaitu tipe belajar visual, tipe audiotori, dan tipe kinestetik. Berdasarkan kegiatan observasi, diperoleh jenis tipe belajar siswa kelas IV (empat). Jumlah siswa kelas IV (empat) di sekolah ini terdiri dari 17 orang siswa. Adapun hasil analisis gaya belajar siswa, yaitu 9 orang memiliki tipe belajar visual dengan persentase 53%, 6 orang siswa memiliki tipe belajar audiotori dengan persentase 35%, dan 2 orang siswa memiliki tipe belajar kinestetik dengan persentase 12%.

Sesuai dengan penelitian 5 tahun terakhir tentang pengembangan media komik berbasis digital untuk membantu kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Pinatih & Putra (2021) dalam penelitian tersebut menyatakan pengembangan media pada mata pelajaran IPA berbasis digital masih kurang sehingga pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA perlu dilakukan. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dengan berpendekatan saintifik pada muatan IPA memperoleh hasil sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji kelayakan yang menunjukkan bahwa media komik bersifat praktis karena mudah diakses. Penelitian oleh Syahmi & Susilaningih (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Smartphone* pada mata pelajaran IPS SD dapat memberikan kepraktisan, kemenarikan, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di masa pandemi Covid-19. Selain itu, penelitian oleh Saputra & Pasha (2021) dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *scientific method* memberikan banyak dampak positif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tentang pengembangan media komik digital belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) sekolah dasar yang dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Jika melihat uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Penyediaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS masih kurang.
- 2) Kurang beragamnya media pembelajaran IPAS dengan 50% guru menggunakan *power point* dan gambar, 30% guru menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *Youtube*, dan 20% tidak menggunakan media yaitu menggunakan buku paket saja.
- 3) Penyediaan media pembelajaran interaktif komik digital berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih masih belum ada.
- 4) Penggunaan media komik digital belum digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Belantih dengan persentase 100% guru belum pernah menggunakannya.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, ditemukan ada empat permasalahan. Agar masalah penelitian tidak meluas dan lebih terarah, maka penelitian ini membatasi beberapa masalah. Adapun batasan pada penelitian ini yaitu: 1) Media pembelajaran IPAS kurang beragam dengan 50% guru menggunakan PPT (*power point*) dan penggunaan gambar, 30% guru menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *Youtube*, dan 20% tidak menggunakan media yaitu menggunakan buku paket saja. 2) Media pembelajaran

interaktif komik digital berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih belum tersedia. 3) Pendidik belum pernah menggunakan media komik digital.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu :

- 1) Bagaimanakah *Prototype* media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih?
- 2) Bagaimanakah keberterimaan (*acceptability*) media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih?
- 3) Bagaimanakah respons siswa terhadap media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui *Prototype* media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih.

- 2) Untuk mengetahui keberterimaan (*acceptability*) media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih.
- 3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

#### 1) Manfaat Teoretis

Ditinjau dari segi teoretis, penelitian ini dikembangkan dengan harapan pengembangan media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan materi fotosintesis siswa kelas IV (empat) ini bisa menjadi bahan bacaan dan sumber referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis.

#### 2) Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS pada topik fotosintesis melalui media komik digital interaktif yang bisa diakses oleh siswa dengan mudah dan cepat.

## 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu mengembangkan pembelajaran yang bermakna dan menarik untuk siswa.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah dan guru-guru yang ada di SD Negeri 2 Belantih. Media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis diharapkan dapat membantu guru proses pembelajaran untuk siswa kelas IV (empat) di sekolah ini.

## 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi dan dapat digunakan sebagai acuan pada pengembangan produk pembelajaran yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat). Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah komik digital interaktif. Produk ini berupa media komik digital interaktif berbasis

pendekatan saintifik dalam bentuk PDF dan diubah menjadi e-komik menggunakan bantuan aplikasi *Flip Pdf Professional*. Pada saat siswa membuka komik digital interaktif ini, siswa akan diberikan pilihan. Pilihannya yaitu jika siswa yang gaya belajarnya auditori maka siswa dapat mengaktifkan suara setiap tokoh. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar visual maka siswa boleh membaca komik secara manual tanpa mengaktifkan suara setiap tokoh. Untuk siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik akan mengikuti suatu praktik atau percobaan yang akan disajikan di dalam komik. Percobaan tidak hanya dilakukan oleh siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik saja, siswa dengan gaya belajar visual dan auditori juga bisa mengikuti percobaan tersebut.

- 2) Materi dalam komik digital ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan buku IPAS siswa kelas IV (empat).
- 3) Dalam komik digital ini dilengkapi dengan kegiatan-kegiatan yang menimbulkan interaksi antara media pembelajaran dengan siswa. kegiatan tersebut berupa pemberian berbagai pertanyaan berupa kuis singkat disertai kegiatan mengamati (observasi) dan menanya. Dalam pendekatan saintifik ada tahapan mengamati (observasi) sampai dengan tahap mengkomunikasikan, sehingga komik ini akan mencakup enam tahapan dalam pendekatan saintifik.
- 4) Media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pembuka, isi, dan penutup. Penyampaian judul, tujuan pembelajaran, tata cara menggunakan komik, pengenalan tokoh, dan penyampaian alur cerita ada di pendahuluan. Percakapan tokoh yang membahas tentang materi fotosintesis ada di bagian isi. Tentang bagaimana

perasaan setelah membaca komik digital tersebut dan pada akhir komik juga dilengkapi dengan soal evaluasi pilihan ganda singkat yang bisa langsung dikerjakan siswa di dalam komik digital tersebut ada di akhir komik atau bagian penutup.

- 5) Media komik digital interaktif diproduksi dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Flip Pdf Professional*. Untuk membuat desain dan latar cerita komik agar lebih menarik menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian setelah komik digital sudah berbentuk Pdf maka komik akan diekspor ke aplikasi *Flip Pdf Professional*. Penggunaan aplikasi *Flip Pdf Professional* ini digunakan untuk menambahkan suara (*dubbing*) untuk setiap tokoh, menambahkan kuis, dan mengubah komik menjadi e-komik yang nantinya bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dari hasil kegiatan observasi dan penyebaran kuesioner, bahwa penyediaan media pembelajaran IPAS masih kurang beragam. Media pembelajaran interaktif komik digital berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih belum tersedia. Selain itu, analisis gaya belajar siswa kelas IV (empat) menunjukkan 9 orang memiliki tipe belajar membaca dengan persentase 53%, 6 orang siswa memiliki tipe belajar mendengar dengan persentase 35%, dan 2 orang siswa memiliki tipe belajar praktek dengan persentase 12%.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1) Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi mengenai dilaksanakannya pengembangan media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) sebagai berikut:

- a. Siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 memiliki kemampuan mendengar dan membaca yang sangat baik, sehingga siswa mampu mempelajari media komik digital ini.
- b. Media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) ini memberikan kesempatan untuk guru belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran yang interaktif.
- c. Siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih memiliki kemampuan yang bagus dalam menggunakan teknologi, sehingga dapat menggunakan dan mempelajari media komik digital ini dengan baik.
- d. Siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 2 Belantih memiliki kemampuan membaca dan menyimak yang baik, sehingga siswa menjadi tertarik untuk membaca komik digital ini serta siswa mampu memahami jalan cerita yang disajikan dalam komik digital.

### 2) Keterbatasan Pengembangan

Media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis siswa kelas IV (empat) memiliki keterbatasan dalam pengembangan, yaitu:

- 1) Media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik ini dikembangkan terbatas pada mata pelajaran IPAS dengan topik fotosintesis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan buku IPAS siswa kelas IV (empat).
- 2) Media komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik ini terbatas dalam pemakaian media yaitu alat elektronik harus memadai dan pengguna harus memiliki alat pendukung akses pada media ini.

### 1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah pada pengembangan media komik digital ini digunakan untuk mengatasi adanya kekeliruan, maka perlu dicantumkan beberapa istilah berikut ini:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan meneliti dengan tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru untuk siswa.
- 2) Media pembelajaran yaitu alat atau seperangkat pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat penyalur materi ajar dan informasi baru untuk peserta didik sebagai penerima materi.
- 3) Komik digital yaitu media berbasis percakapan antar tokoh yang berisi gambar-gambar ilustrasi yang mampu menarik ketertarikan peserta didik untuk membaca.
- 4) Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan yang mencakup enam tahapan, yaitu tahap mengamati (observasi), tahap menanya, tahap mengumpulkan



informasi, tahap mengasosiasikan/menalar, tahap menarik kesimpulan, dan tahap mengkomunikasikan.

- 5) Model ADDIE merupakan model yang mencakup lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

