

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemandirian belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam suatu aktivitas belajar secara mandiri atas dasar motivasi dalam diri sendiri untuk dapat memahami suatu materi tertentu sehingga mampu dipakai untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Sehingga dalam kemandirian belajar, seorang siswa harus bisa aktif dan tidak tergantung pada guru saja ataupun orang lain. Kemandirian mempunyai dampak yang sangat positif dalam pencapaian hasil belajar (Egok, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian (Afriani, 2019; Ariah, 2015) bahwa karakter yang saat ini dianggap lemah adalah kemandirian, hal ini terlihat pada banyak orang yang masih sering bergantung pada orang lain untuk masalah hidupnya, misalnya belajar, masih banyak anak yang belum mampu memenuhi tanggung jawabnya sendiri. Siswa yang memiliki kemandirian belajar dapat menyusun dan bisa menetapkan tujuan belajarnya sendiri karena siswa sudah mampu mengendalikan dirinya sendiri dalam kegiatan belajar. Kemandirian merupakan sikap yang diperoleh secara kumulatif melalui proses yang dilalui manusia dalam perkembangannya dimana dalam proses kemandirian, individu belajar menghadapinya berbagai situasi dalam lingkungan sosialnya hingga ia mampu berpikir dan mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasi situasi tersebut (Sa'diyah, 2017; Wijaya, 2015). Sejalan dengan pendapat (Nasution, 2018) Kemandirian juga dapat diartikan sebagai “*independence*”, yang diartikan sebagai

keadaan tidak bergantung pada orang lain untuk pengambilan keputusan dan mengambil sikap percaya diri.

Siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi cenderung dapat belajar lebih baik dalam pengawasan dirinya, mampu memantau, mengawasi, dan mengatur kegiatan belajarnya dengan efektif, mengatur dalam mengerjakan tugasnya, dan mengatur kegiatan belajar dan efisien mengatur waktu. Mandiri dalam belajar adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran karena mandiri dalam dalam pembelajaran memberikan efek positif terhadap hasil prestasi belajar siswa (Rahmayani, 2019). Begitu juga sebaliknya jika kemandirian belajar siswa rendah dapat menurunkan hasil belajar siswa. Hal yang mempengaruhi kurangnya kemandirian belajar adalah siswa yang tidak betah belajar lama, belajar hanya menjelang ujian saja, membolos, menyontek dan menerima bocoran soal (Tasaik & Tuasikal, 2018). Kurangnya kemandirian belajar siswa juga disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan tidak membiasakan siswa untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan pendekatan *teacer center* dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru yang lebih banyak menyiapkan konsep berupa hafalan dan penjelasan yang membuat siswa menjadi tergantung dengan guru.

Berdasarkan hal tersebut menyebabkan banyak siswa yang belum mampu mandiri dalam proses pembelajaran, padahal jika dilihat dari konsep belajar mandiri sebenarnya berasal dari konsep pendidikan orang dewasa. Namun demikian berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh para ahli mengatakan bahwa mandiri belajar cocok untuk semua tingkatan usia. Dengan kata lain, belajar mandiri sudah dapat mulai dilakukan dari sekolah dasar dimana hal ini bertujuan

untuk meningkatkan prestasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Tasaik & Tuasikal, 2018). Kemandirian belajar sejalan dengan profil pelajar pancasila dimana siswa dituntut untuk mandiri sebagai suatu proses siswa mampu berinisiatif, tanpa bantuan orang lain mendiagnosis kebutuhan belajar mereka, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi siswa dan materi belajar, memilih dan menggunakan strategi atau metode belajar yang tepat, serta mengevaluasi hasil belajarnya (Daga, 2021). Dengan demikian, guru adalah pelaksana pelajaran di lingkungan sekolah, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan atau mengembangkan pelajaran klasik yang membuat pelajaran yang menarik (Khairi, 2016).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purwaningsih & Herwin, 2020) yang menyatakan bahwa penyebab rendahnya kemandirian belajar siswa yaitu karena faktor kedisiplinan dan faktor regulasi diri sendiri dimana jika siswa sudah memiliki dan menunjukkan sikap yang disiplin dan regulasi yang baik maka permasalahan kemandirian belajar tersebut akan menjadi berkurang. Begitupun sebaliknya jika kedisiplinan dan regulasi diri masih menjadi masalah utama bagi siswa maka kemandirian belajar akan susah tercapai. Meskipun banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk belajar mandiri seperti faktor internal dan eksternal peserta didik diantaranya teman sebaya, orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah dan lingkungan masyarakat yang sangat mempengaruhi bagaimana kepribadian prang tersebut (Tasaik & Tuasikal, 2018)

Kemandirian belajar memiliki peran yang sangat penting dan perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Siswa dengan kemandirian belajar memiliki tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dalam segala hal, baik untuk mencapai

tujuan atau kemauan untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu (Ningtiyas & Surjanti, 2021). Siswa dengan melakukan pembelajaran secara mandiri merupakan suatu kebebasan kepada siswa dalam menemukan bagaimana kehidupan akademik akan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang mandiri akan membuat siswa mampu dalam mengatur, menyesuaikan dan lain sebagainya. kemandirian belajar siswa merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Uki & Ilham, 2020). Berdasarkan hasil observasi SD Negeri 1 Kaliuntu pada tanggal 31 Mei 2023, diperoleh informasi yang menunjukkan siswa di SD Negeri 1 Kaliuntu masih ada yang memiliki karakter kemandirian yang rendah hal ini bisa dilihat dalam wawancara tersebut, siswa-siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah menunjukkan beberapa pola perilaku yang mencerminkan tantangan dalam proses belajar mereka. Pertama, siswa-siswa ini cenderung mengandalkan bantuan dari orang tua atau guru untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, menunjukkan kurangnya inisiatif dalam memulai dan mengejar pembelajaran secara mandiri. Kedua, mereka sering merasa kebingungan dan tidak memiliki strategi belajar yang efektif, terutama dalam mengatur waktu dan sumber daya mereka. Ketiga, motivasi intrinsik untuk belajar terlihat rendah, yang tercermin dalam ketidakberanian mereka untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Keempat, siswa-siswa rendah dalam kemandirian belajar cenderung cemas dan tidak percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit, sehingga sering menghindari tantangan akademik. Kelima, mereka kurang mampu mengatur diri sendiri dan kurang disiplin dalam mengikuti jadwal belajar, yang menyebabkan masalah dalam menyelesaikan pekerjaan rumah atau mempersiapkan diri untuk ujian. Terakhir, siswa-siswa ini seringkali tidak

memiliki kesadaran yang cukup mengenai tujuan belajar dan tidak memiliki kegiatan belajar yang disukai.

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari di Sekolah Dasar. IPAS memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. IPAS merupakan dua gabungan materi yaitu IPA dan IPS. Pembelajaran IPA terdapat pada semester ganjil sedangkan IPS terdapat pada semester genap. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya (Rofifah, 2020). Mata pelajaran IPS di sekolah dasar terdiri dari berbagai disiplin ilmu, yaitu geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pendidikan IPS bertujuan untuk mengetahui sejarah dan warisan budaya. Siswa akan belajar tentang peristiwa masa lalu yang penting, tokoh sejarah, dan perkembangan masyarakat. Tujuan ini adalah untuk mengembangkan pemahaman dan penghargaan siswa terhadap warisan budaya dan sejarah bangsa yang mereka miliki (Rahmad, 2016). Mengingat pembelajaran IPS menjadi salah satu pembelajaran yang cukup penting bagi siswa di sekolah dasar, maka sudah sepatutnya pembelajaran IPS dapat dibelajarkan dengan baik sehingga tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian (Pratiwi, 2018) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS masih didominasi oleh pembelajaran yang masih monoton hanya terpusat pada guru saja. Pembelajaran yang dilakukan juga masih tradisional yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya pemahaman daya serap serta tingkat pemahaman siswa tentu saja akan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa rendah karena cara mengajar guru

monoton (*Prestasi Belajar, Media Visual*, 2017). Proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku saja, sehingga pembelajaran di dalam kelas sangat pasif (Utami et al., 2019). Kurangnya interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa lainnya, akan mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal ini sangat mempengaruhi pada kemandirian belajar siswa dimana yang berperan penting dalam pembelajaran ini hanya guru saja.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS yaitu dapat di implementasikan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Nurrita, 2018) merupakan sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas sehingga makna pesan yang akan disampaikan jelas lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan isi pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media yang tepat menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik dan proses pembelajaran yang efektif (Herliana & Anugraheni, 2020). Media pembelajaran juga dapat menjadikan siswa untuk belajar dengan mandiri dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Hernawan et al., 2012). Selain itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat, tentu hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti pengembangan komik digital. Perkembangan teknologi diharapkan mampu membantu guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di

sekolah seperti pengembangan komik digital. Namun pada kenyataannya, belum semua guru memanfaatkan TIK dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang diampunya walaupun mereka telah memahami bahwa strategi pembelajaran yang seperti ini sangat menunjang atau membantu tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran (S. Lestari, 2015).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya adalah komik (Suwarti et al., 2020) menyatakan komik digital adalah contoh media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang tertata menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik, dimana banyak anak-anak dan orang dewasa masih suka membaca komik. Dapat dikatakan media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik karena menggunakan animasi kartun terdiri dari beberapa alur cerita yang dapat menarik perhatian pembaca, atau dilengkapi dengan gambar yang berisi tulisan untuk mengatasi kebosanan membaca anak. Sependapat dengan Sudjana dan Rivai (Suwarti et al., 2020). Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan. Seiring berjalannya waktu, bentuk media komik menjadi sangat beragam. Awalnya komik berbentuk buku (versi kertas), saat ini komik sudah bisa dinikmati dalam bentuk digital yang bisa dibaca di smartphone atau laptop (Utomo, 2021). Menurut Hafiz (Nurdianto, 2020) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dari komik digital dalam proses pembelajaran, dimana komik digital mampu menempatkan wajah manusia pada subjek melalui interaksi tertulis maupun visual, dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, komik digital mampu menarik minat untuk belajar

tanpa memandang usia, desain dari komik digital berwarna menarik, gaya penulisan yang digunakan tidak serumit pada buku.

Komik digital dapat digunakan untuk segala jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar di SD Negeri 1 Kaliuntu pada tanggal 31 Mei 2023, mengenai kebutuhan guru dengan penggunaan media pembelajaran komik digital di SD Negeri 1 Kaliuntu diperoleh hasil bahwa di SD Negeri 1 Kaliuntu terutama dikelas V yang masih baru dalam penggunaan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan oleh sekolah yaitu, berupa buku tema saja. Penggunaan perangkat tersebut cenderung menggunakan buku dimana ketika siswa tidak bisa hadir kesekolah maka siswa tidak dapat mempelajari materi yang sudah dijelaskan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Pembelajaran hanya berpusat kepada guru dan peserta didik hanya sebagai pendengar saja, belum tersedianya media pembelajaran yang fleksibel yang mengedepankan *student centered* yang sesuai dengan kurikulum dan pembelajaran abad-21. Selain itu juga fasilitas yang dimiliki SD Negeri 1 Kaliuntu dapat dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran, namun guru belum memanfaatkan secara maksimal dalam membuat media pembelajaran untuk siswa. Temuan lain di lapangan bahwa saat pembelajaran salah satunya yaitu muatan IPAS siswa cenderung menghafal materi pada buku namun siswa tidak memahami bagaimana isinya dan hanya memanfaatkan media seperti peta, bola dunia dalam pembelajaran IPAS. Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 1 Kaliuntu dengan



berkembangnya teknologi dan tuntutan kurikulum saat ini, guru tidak bisa menjadi satu-satunya sumber informasi. Maka dari itu diperlukan alternatif lain sebagai media pembelajaran untuk siswa.

Berdasarkan penelitian relevan terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran komik pada muatan IPAS kelas V SD, diketahui bahwa media pembelajaran komik sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, dengan kombinasi elemen visual dan naratif, memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Komik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, menciptakan keterlibatan emosional yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Andriani et al., 2022; Candrayani & Sujana, 2023; Kristin, Firosalia dan Mulia, 2023; Widhinata, 2022). Selain itu, kemudahan aksesibilitas komik digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka pilih. Komik digital dapat merangsang imajinasi dan kreativitas juga membantu siswa mengembangkan kemandirian belajar mereka. Dengan merancang komik yang bersifat adaptif terhadap gaya belajar siswa, para pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kemandirian siswa secara efektif. Peneliti lain menunjukkan bahwa adanya ketertarikan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media komik digital. Selanjutnya penelitian sejenis yang juga membahas tentang media komik menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik efektif untuk meningkatkan nilai karakter siswa (A. L. Sari et al., 2018; Sukmanasa et al., 2017).

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS. Komik berbasis *virtual book* ini nantinya dapat digunakan secara fleksibel oleh siswa, dalam artian dapat digunakan dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Selain itu pada komik berbasis *virtual book* ini akan membuat siswa mampu belajar dimana saja karena dengan menggunakan komik digital berbasis *virtual book* siswa dapat mengakses kapan saja. Siswa juga dapat memilih apa yang siswa ingin pelajari serta dapat memahami materi dengan mudah tanpa menunggu penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga komik berbasis *virtual book* mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada didapatkan solusi, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menunjang dalam proses belajar mengajar khususnya pada muatan IPAS yaitu pengembangan media komik berbasis *virtual book*. Berdasarkan permasalahan yang ada guru menyatakan setuju apabila dilakukan Pengembangan Media pembelajaran Muatan IPS dengan memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas V. Pengembangan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* kelas V dipilih dengan rasional anak usia di atas 6 tahun otak kirinya mulai berkembang dan mulai berpikir logis. Selain itu, siswa kelas V dalam proses pembelajaran mampu belajar secara mandiri dan berada pada tingkatan kelas tinggi di jenjang sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas adapun identifikasi masalah yang didapat, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya kemandirian siswa saat pembelajaran, hal ini dibuktikan dari observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kaliuntu dimana siswa kurang

mandiri dalam proses pembelajaran yang diterapkan karena pembelajaran di kelas yang hanya terfokus pada guru saja, siswa hanya sebagai pendengar dan siswa juga hanya menunggu penjelasan dari guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang mandiri.

2. Kurangnya variasi media yang digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di Sekolah Dasar
3. Terdapat fasilitas mendukung pembuatan media pembelajaran, namun guru belum maksimal memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran.
4. Belum tersedianya media pembelajaran komik berbasis *virtual book* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas V yang memanfaatkan teknologi.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, sehingga diperlukanlah pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) kemandirian belajar siswa yang masih rendah, (2) kurangnya media pembelajaran berbasis digital. Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di Sekolah Dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun produk komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik berbasis *virtual book* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun produk komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik berbasis *virtual book* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi mengenai pengembangan produk-produk yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS materi budaya daerahku kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan komik berbasis *virtual book* ini dapat menarik perhatian dan minat siswa kelas V untuk lebih termotivasi aktif dalam belajar dan siswa mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa.

#### b. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran komik berbasis *virtual book* muatan IPAS siswa kelas V dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

#### c. Bagi Guru

Manfaat pengembangan media pembelajaran yang berupa produk pengembangan dari penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi guru

yaitu, dapat membantu guru mempersiapkan media pembelajaran yang praktis dan relevan dengan mengedepankan teknologi untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti lain

Media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS siswa kelas V dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis, penelitian lanjutan, studi komparasi, maupun pengembangan dalam topik dan jenjang yang berbeda.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS. Media pembelajaran ini yang akan membantu proses pembelajaran siswa kelas V sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Materi dalam media pembelajaran ini lebih memfokuskan muatan pelajaran IPAS yang ada pada bab 7 topik A dengan materi seperti apakah budaya daerahku? Kelas V di sekolah dasar. Untuk spesifikasi produk yang diharapkan akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Komik berbasis *virtual book* merupakan media pembelajaran elektronik yang menekankan unsur IT dan kemandirian siswa dalam belajar.
2. Media pembelajaran ini dirancang melalui PPT dan dikembangkan dengan memanfaatkan situs canva kemudian diunggah melalui *Flip PDF profesional*.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara fleksibel yang artinya dapat digunakan saat pembelajaran *online* maupun *offline*.

4. Media pembelajaran ini akan berupa buku digital yang dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang beragam.

5. Adapun spesifikasi tampilan dari komik digital berbasis *virtual book* ini yaitu

a. Tampilan Sampul

Pada tampilan awal sampul berisi cover, halaman judul (memuat judul media, bab yang akan dibahas, kelas, mata pelajaran, dan nama).

b. Identitas materi dan petunjuk

Pada bagian ini berisi identitas materi, tujuan kegiatan pembelajaran, petunjuk pemakaian komik berbasis *virtual book*

c. Pengenalan tokoh

Pada bagian ini berisi tentang mengenalkan tokoh yang ada di dalam komik berbasis *virtual book*.

d. Materi

Pada bagian ini media komik berbasis *virtual book* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu prolog atau sinopsis, dialog awal, dialog inti (pemaparan materi), dialog akhir, epilog. Dialog disesuaikan dengan materi Budaya daerahku.

e. Penutup

Bagian ini berisikan kesimpulan, evaluasi, dan salam penutup.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemandirian belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk melakukan aktivitas belajar dengan cara mandiri atas dasar motivasinya sendiri untuk mampu menguasai suatu materi tertentu. Kemandirian belajar merujuk pada upaya individu untuk mengambil tanggung jawab penuh dalam melakukan aktivitas belajar. Hal ini

melibatkan inisiatif dan usaha untuk mengatur, mengelola, dan mengarahkan proses pembelajaran dengan cara yang mandiri. Siswa yang memiliki kemandirian belajar aktif terlibat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri tanpa bergantung sepenuhnya pada arahan atau bimbingan eksternal. Dengan demikian, kemandirian belajar mencakup tekad untuk terlibat dalam belajar dengan cara yang aktif dan produktif (Widodo et al., 2021). Fenomena di mana peserta didik (siswa) kurang mandiri dalam belajar bisa muncul karena beberapa faktor. Hal ini adalah tantangan yang umum dihadapi dalam dunia pendidikan dan dapat mempengaruhi hasil belajar serta perkembangan siswa. Adapun kebiasaan kurang baik yaitu siswa tidak betah dalam belajar lama, belajar hanya menjelang ujian, membolos, mencontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian (Tasaik & Tuasikal, 2018)

Salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam mengatasi kurangnya kemandirian belajar siswa yaitu, dapat dilakukan dengan memilih penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, misalnya komik berbasis *virtual book* dimana komik ini dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan menjadi lebih fleksibel. Komik digital berbasis *virtual book* merupakan media pembelajaran elektronik yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran *online* maupun *offline*. Pengembangan komik digital ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada muatan IPAS. Selain itu komik berbasis *virtual book* ini mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar. Tentunya hal ini sejalan dengan keterampilan abad-21 yang mengedepankan kemandirian siswa. Sehingga dalam penerapannya siswa dapat belajar secara mandiri dan menentukan



sendiri apa yang akan dipelajarinya. Oleh karenanya pengembangan media komik berbasis *virtual book* sangat penting di lakukan. Media komik berbasis *virtual book* akan melatih siswa dalam membaca, membantu guru dalam menyalurkan materi kepada siswa, menggunakan teknologi dengan cara yang bermanfaat dalam diri siswa, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung atau siswa dapat belajar dengan mandiri.

### 1.9 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini merupakan penjabaran asumsi dari pengembangan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliuntu

1. Guru-guru telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga mampu untuk mengimplementasikan komik berbasis *virtual book* pada saat aktivitas pembelajaran.
2. Siswa telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga mampu untuk menggunakan komik dalam proses pembelajaran.
3. SD Negeri 1 Kaliuntu sudah memiliki fasilitas yang mendukung dalam pembuatan perangkat pembelajaran berbasis digital seperti, media pembelajaran digital, fasilitas yang dimaksud seperti adanya komputer dan *proyektor*.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan mudah untuk dipahami sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa sekolah dasar.

Berikut ini merupakan penjabaran keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.

1. Media pembelajaran komik berbasis *virtual book* hanya memuat materi pada bab 7 topik A kelas V SD yang terfokus pada mata pelajaran IPS saja.
2. Media pembelajaran komik berbasis *virtual book* dirancang khusus untuk peserta didik dan guru kelas V di SD Negeri 1 Kaliuntu.
3. Media pembelajaran komik berbasis *virtual book* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD Negeri 1 Kaliuntu.
4. Media komik berbasis *virtual book* mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yakni wajib mempunyai peralatan elektronik atau digital yang mampu memutar video yang ada dalam komik berbasis *virtual book*.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Komik digital adalah sebuah cerita yang dirancang dalam bentuk sketsa kartun menarik yang di dalamnya terdapat berbagai karakter yang memiliki kaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dengan mudah menangkap dan memahami isinya serta pembaca merasa terhibur, memiliki format digital sehingga mampu dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, *proyektor*, dan sebagainya. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa

menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan baru kepada siswa untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam belajar.

3. *Virtual Book* berasal dari perkembangan teknologi digital dan internet. Dalam beberapa waktu terakhir, kemajuan teknologi telah mengubah cara orang mengakses, membaca, dan berinteraksi dengan buku.
4. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk memahami lingkungan sekitar, yang meliputi fenomena alam dan sosial.
5. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

