

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada tingkat Sekolah Dasar, terdapat salah satu mata pelajaran yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan. Namun, dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka yang baru, terjadi perubahan signifikan di mana mata pelajaran IPS dan IPA yang sebelumnya disampaikan secara terpisah, kini disatukan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam IPAS, materi dari kedua mata pelajaran ini diajarkan secara bersamaan, menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih terintegrasi. Penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka dipandang sebagai metode pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Menurut pandangan Rohman, jika kita meninjau inti dari IPAS, dapat dilihat bahwa hal tersebut erat kaitannya dengan lingkungan alam dan interaksi sosial di antara individu (sebagaimana disampaikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Septiana dan Winangun pada tahun 2023). Oleh karena itu, metode pengajaran IPAS harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan alam dan sosial siswa. Tujuannya adalah agar materi IPAS dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, membantu meningkatkan

kemampuan membaca dan berhitung mereka, serta mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPS mengikuti ketentuan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pelajaran, yang dimaksudkan untuk membantu perkembangan berbagai kemampuan pada siswa. Hal ini mencakup kemampuan analisis, pemahaman konsep-konsep sosial, dan keterampilan berpikir kritis yang penting bagi pemahaman mendalam tentang masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan ini melibatkan pemahaman tentang ide-ide terkait interaksi sosial dan ekologi, kemampuan untuk berpikir secara logis dan kritis, serta keinginan yang kuat untuk mengeksplorasi lebih dalam. Hal ini juga mencakup kemampuan untuk melakukan penyelidikan dan menyelesaikan masalah, serta keterampilan yang relevan dalam konteks masyarakat. Selain itu, tujuan ini juga meliputi upaya untuk mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan, dan juga untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan bersaing dalam berbagai konteks masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Terkadang, materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap memerlukan penghafalan, sehingga tidak selalu mendorong siswa untuk menjadi pribadi yang kreatif. Bagi siswa yang melihat IPS hanya sebagai pelajaran yang membutuhkan hafalan dan membosankan, hal tersebut dapat mempengaruhi semangat belajar mereka dan berujung pada pencapaian hasil belajar yang rendah.

Salah satu pendekatan yang umum digunakan oleh pendidik saat memberikan materi di kelas adalah metode ceramah karena dianggap efisien untuk mengalihkan pemahaman dan mendorong dialog antara instruktur dan peserta

didik. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rahmawati dan Zidni, pada tahun 2019 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi, antara lain ketersediaan sarana prasarana yang kurang memadai, seperti kekurangan media pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru seringkali kurang beragam, lebih sering mengandalkan metode ceramah. Dampaknya, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran dapat menghambat interaksi yang aktif antara siswa dan materi pelajaran, serta membatasi kesempatan untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam dan beragam. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Komar dan Winarsih (2020), dalam pembelajaran IPS, cara penyampaian materi oleh guru yang terbatas pada penggunaan buku teks tanpa variasi, terlihat monoton, dan mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dapat menyebabkan kebosanan bagi siswa. Di samping itu, kurangnya efektivitas dalam pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan faktor yang berkontribusi terhadap menurunnya minat belajar siswa. Jika keadaan ini terus berlanjut, ada kemungkinan bahwa siswa akan menjadi kurang aktif, dan hal ini dapat menghasilkan dampak negatif terhadap pencapaian akademis mereka karena kurangnya partisipasi dalam proses belajar-mengajar. Menerapkan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan efisien. Hal ini dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah menyebabkan transformasi signifikan dalam berbagai segi kehidupan manusia,

salah satunya dalam bidang pendidikan. Hal ini mencakup beragam perubahan yang telah terjadi dalam sistem pembelajaran dan metode pengajaran sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara substansial berdampak pada sektor pendidikan dengan memberikan peluang kepada murid untuk mengakses berbagai informasi pendidikan secara lebih efektif. Hal ini juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Teknologi telah memberikan kemudahan akses kepada sumber-sumber belajar yang beragam, memungkinkan para siswa untuk lebih efisien dalam memperoleh pengetahuan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pendidikan, sebagaimana diuraikan dalam regulasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merujuk pada sebuah proses yang diselenggarakan secara sengaja dan terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan berbagai aspek potensi diri mereka. Aspek tersebut meliputi dimensi spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, pembentukan moralitas, serta penguasaan keterampilan yang penting bagi kelangsungan hidup pribadi dan kontribusi sosial mereka. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk menjadi anggota masyarakat yang berdaya guna dan berkontribusi positif. Pendidikan dianggap sebagai suatu kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia, di mana melalui proses ini, individu dapat mengeksplorasi dan mengembangkan bakat, minat, dan keinginan mereka sesuai dengan konteks dan tantangan lingkungan mereka. Pentingnya pendidikan dalam memajukan sebuah bangsa tidak dapat disangkal. Melalui proses pendidikan, sebuah masyarakat dapat menciptakan individu yang dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, dan

pemahaman yang diperlukan untuk mengatasi berbagai permasalahan zaman ini. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya investasi dalam sektor pendidikan guna mempersiapkan generasi masa depan yang kompeten dan adaptif.

Di dalam bidang pendidikan, terjadi perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang diintegrasikan untuk meningkatkan pengalaman belajar, yang dikenal sebagai edutainment. Pendekatan ini menekankan penggunaan media elektronik dalam sistem pendidikan. Dengan memanfaatkan media elektronik, kerangka kerja pendidikan bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara efektif melalui metode interaktif dan menghibur, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memperkaya. Pemanfaatan pengetahuan serta teknologi dalam lingkungan pendidikan akan menghasilkan sistem pembelajaran yang fokus pada penerapan teknologi, terutama dalam memaksimalkan penggunaan berbagai macam media pembelajaran. Dalam konteks ini, penekanan utama adalah pada integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar, yang memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan merupakan aspek penting dalam konteks pendidikan. Hal ini diperlukan untuk memastikan bahwa siswa dapat mengalami variasi dalam metode pembelajaran mereka dan merasakan dampak positif dari proses pembelajaran yang mereka ikuti. Dengan demikian, upaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran harus menjadi prioritas utama dalam pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar-mengajar dengan meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan dan membantu mencapai tujuan

pendidikan secara efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, dan memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan tidak dapat diabaikan. Seorang guru harus memiliki kreativitas dalam merancang media pembelajaran, termasuk mengintegrasikan teknologi, menciptakan beragam jenis media, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk siswa.

Hasil observasi di Sekolah Dasar (SD) Negeri Gugus 3 di Kecamatan Sukasada mengindikasikan adanya tantangan yang cukup mencolok terkait ketertarikan siswa terhadap bidang studi IPA dan IPS. Sebuah analisis menyatakan bahwa ada perhatian yang perlu ditingkatkan dalam hal ini. Penekanan pada upaya memahami dan mengatasi kendala ini dianggap penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh di sekolah tersebut. Mayoritas murid menunjukkan keterlibatan yang kurang dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini menimbulkan dampak negatif yang cukup signifikan terhadap pencapaian akademis mereka. Penggunaan metode pengajaran yang terbatas pada ceramah menjadi faktor utama, menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam mempelajari IPAS. Meskipun infrastruktur dan peralatan untuk proses belajar mengajar di sekolah telah memadai dengan adanya perangkat seperti proyektor dan laptop, namun ketersediaan sumber daya pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPS masih terbatas. Hal ini menandakan bahwa meskipun fasilitas fisik telah diperbaharui, namun aspek sumber daya untuk mendukung pembelajaran belum sepenuhnya terpenuhi, khususnya dalam konteks mata

pelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan usaha yang lebih maksimal dalam menyediakan beragam jenis media pembelajaran yang menarik dan memikat perhatian siswa agar dapat meningkatkan minat serta pencapaian belajar mereka dalam pelajaran IPAS. Hal ini penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai hasil akademik yang lebih baik.

Berdasarkan hasil interaksi dengan para pengajar kelas lima di SD Negeri Gugus 3, Kecamatan Sukasada, mayoritas dari mereka cenderung kurang menggunakan alat bantu elektronik saat menjelaskan materi. Mereka umumnya hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dalam mengajar. Meskipun para guru sudah memiliki kemampuan menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor di sekolah, namun penggunaannya masih terbatas dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya potensi untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap para pengajar kelas V, terungkap bahwa diperlukan suatu alat pembelajaran yang dapat merangsang ketertarikan belajar siswa. Ketika minat belajar siswa meningkat, hasil belajarnya nantinya akan mengalami peningkatan. Salah satu alat yang mampu membangkitkan minat belajar siswa adalah media e-komik. Komik merupakan sarana komunikasi visual yang menarik, disusun secara berurutan untuk menghantarkan pesan kepada pembaca. Media e-komik ini memiliki potensi untuk menghadirkan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penggunaan teknologi dan narasi visual yang menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosalinda dan rekan-rekan pada tahun 2019, disimpulkan bahwa media komik yang menghadirkan gambar/ilustrasi berwarna memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak, sehingga dapat memacu minat mereka dalam kegiatan membaca. Ditemukan pula bahwa e-komik, yang merupakan cerita bergambar dengan karakter-karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik, memiliki keunggulan sebagai sarana pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kanti dan rekan-rekan (dalam Dasi dan Putra, 2022), Media e-komik menjadi pilihan unggul dalam proses pembelajaran karena mampu memicu ketertarikan belajar siswa, mengemas materi pembelajaran dengan cara yang menarik, serta memberikan dukungan yang signifikan dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih baik bagi para siswa. Selain itu, keunggulan media e-komik juga terletak pada kemampuannya dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam bagi penggunanya, menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam memperkaya proses pendidikan di era digital ini. Ini terjadi karena kemampuannya mengintegrasikan unsur visual dan naratif secara dinamis, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan mempermudah pemahaman bagi para siswa. Pendekatan ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan memikat, serta mendukung proses pemahaman konsep yang lebih efektif.

Beriringan dengan studi yang dilaksanakan oleh Kurniawan dan rekannya (dalam Dasi dan Putra, 2022), dimana media pembelajaran e-komik dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran tidak terpusat pada guru, melainkan murid yang akan aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Menurut temuan yang diungkap dalam studi oleh Kurniawan dan rekan-rekannya (sebagaimana dikutip dalam Dasi dan Putra, 2022), penggunaan media pembelajaran berupa e-komik dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memungkinkan partisipasi aktif siswa, yang tidak lagi bergantung pada peran sentral guru dalam proses pembelajaran. Riset yang dilaksanakan oleh Angga (dalam Triwahyuni Ramadhani dkk., 2021), penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan e-komik sebagai alat pembelajaran menunjukkan efektivitasnya dan berpotensi meningkatkan prestasi akademis para siswa. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media e-komik telah terbukti membawa dampak positif yang signifikan pada pencapaian akademis siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wicaksana dan rekan-rekan pada tahun 2019 menyimpulkan bahwa penggunaan media e-komik memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Siswa memiliki akses ke media pembelajaran berbentuk e-komik melalui beragam perangkat, seperti ponsel atau komputer, serta memungkinkan proyeksi layar saat pembelajaran di kelas. Hal ini memfasilitasi penggunaan yang fleksibel dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan pemahaman terhadap situasi yang diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk menggali lebih dalam dengan menyusun riset dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari riset ini adalah untuk menciptakan sebuah platform pembelajaran berbasis e-komik yang dirancang untuk meningkatkan minat serta hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang pendidikan dasar. Ini dilakukan

dengan memanfaatkan teknologi e-komik sebagai alat yang inovatif dan menarik bagi siswa, dengan harapan dapat memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan konteks yang telah disebutkan, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains) pada siswa kelas V di sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa seringkali mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran IPAS.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran elektronik.
- 1.2.3 Para siswa kurang memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan meskipun guru telah memberikan kesempatan kepada mereka untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka mengerti.
- 1.2.4 Penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah.
- 1.2.5 Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, terutama dalam konteks pembelajaran IPAS, dapat membatasi keefektifan proses pembelajaran dan menyebabkan ketidakberagaman pengalaman belajar bagi siswa.
- 1.2.6 Hasil belajar IPAS dari siswa rendah, dikarenakan minat belajar siswa rendah.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dengan mempertimbangkan analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menetapkan batasan masalah untuk menyelidiki aspek tertentu dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-komik

sebagai media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dalam topik materi Indonesiaku kaya hayatinya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat membantu mereka dalam memahami materi IPA dengan lebih baik di kelas V sekolah dasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah keberterimaan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 1.4.3 Apakah media pembelajaran e-komik efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 1.4.4 Apakah media pembelajaran e-komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 1.4.5 Apakah media pembelajaran e-komik efektif untuk meningkatkan secara simultan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan keberterimaan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.5.4 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.5.5 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara konseptual, penelitian ini diantisipasi akan memberikan kontribusi penting dalam ranah pendidikan, serta dapat digunakan sebagai dasar konseptual dalam mengembangkan media pembelajaran berupa e-komik. Dengan demikian,

diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara interaktif dan menarik bagi siswa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Harapannya, pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran akan merangsang minat siswa serta membangkitkan semangat mereka dalam proses belajar, sehingga mereka tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Media pembelajaran berupa e-komik mampu mempermudah pengajar dalam menyajikan konten pembelajaran dan meningkatkan keefektifan serta keceriaan dalam proses belajar-mengajar.

#### c. Bagi Peneliti Lain

Temuan dari studi ini dapat memberikan wawasan berharga bagi peneliti lain yang tertarik untuk menggali lebih dalam dalam bidang yang serupa, memperluas pemahaman dan memperkaya basis pengetahuan yang ada.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Hasil dari upaya riset pengembangan ini adalah sebuah platform pembelajaran inovatif berbentuk komik elektronik (e-komik). E-komik tersebut telah dirancang sebagai sarana visual yang memuat konten yang mengangkat topik mengenai kekayaan hayati Indonesia. Berikut adalah harapan untuk spesifikasi produk yang diinginkan.

1. Satu halaman e-komik akan dibagi menjadi 3-4 kotak.
2. Tampilan awal akan berisikan judul.

3. Halaman selanjutnya berisikan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan e-komik, pengenalan tokoh, isi e-komik, pertanyaan, sumber materi dan profil pengembang.
4. Penggunaan kata dalam e-komik dipilih dengan mengutamakan kosakata yang simpel, serta menggunakan kalimat pendek dalam dialog.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan ini berdasarkan pada hasil pengamatan langsung di lapangan, dimana pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS, terutama dalam topik Indonesiaku Kaya Hayatinya. Materi ini menuntut siswa untuk melakukan banyak hafalan, namun penggunaan media pembelajaran elektronik oleh guru sangat jarang, menyebabkan siswa cenderung merasa bosan saat belajar IPAS. Selama ini, sebagian besar instrumen pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik terbatas pada sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran berupa e-komik sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara mendalam, sekaligus meningkatkan minat serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada topik mengenai kekayaan budaya Indonesia.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru belum pernah menggunakan media e-komik dalam proses pembelajaran.

- b. Jaringan internet sudah tersedia di sekitar tempat tinggal siswa dan sekolah.
- c. Siswa kelas V gugus III Kecamatan Sukasada sudah bisa membaca dan menulis.
- d. Media e-komik menarik minat siswa dalam belajar, karena media visual ini dapat dengan mudah diingat dan dimengerti oleh siswa.
- e. Sarana dan prasarana yang ada di SD gugus III Kecamatan Sukasada sudah lengkap seperti proyektor dan laptop.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Pendekatan penelitian dalam studi ini terfokus pada kerangka kerja ADDIE yang mencakup lima langkah utama: analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pembangunan (*development*), penerapan (*implementation*), dan penilaian (*evaluation*).
- b. Media yang dikembangkan terbatas pada topik materi Indonesiaku kaya hayatinya.
- c. Produk yang dikembangkan terbatas pada media e-komik.
- d. Hasil belajar yang diukur terbatas pada ranah kognitif.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kebingungan tentang konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan klarifikasi definisi istilah-istilah yang relevan dengan studi ini. Ini akan membantu memastikan bahwa semua pembaca memiliki pemahaman yang sama tentang istilah-istilah yang digunakan dalam analisis dan interpretasi hasil penelitian.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kategori penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada.
2. Media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai penghubung, alat bantu dalam proses pengajaran, alat pendukung bagi pengajar, sarana penyampaian informasi, sumber pengetahuan, serta alat untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.
3. E-komik adalah bentuk media yang disajikan dalam format audio visual dan bisa diakses melalui perangkat seperti laptop atau komputer.
4. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sangat umum digunakan dan telah dikembangkan secara terstruktur, dengan dasar pada teori-teori desain pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya.
5. IPAS, yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, adalah sebuah bidang studi yang menggabungkan elemen dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam kurikulum merdeka, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pemahaman tentang makhluk hidup, benda mati, serta hubungan dan interaksi di alam semesta.
6. Minat dalam pembelajaran merujuk pada kecenderungan alami seseorang untuk menikmati proses belajar tanpa tekanan eksternal, yang mendorong perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku mereka.
7. Hasil belajar atau pembelajaran merujuk pada transformasi yang terjadi pada siswa, mencakup perubahan dalam pola pikir, nilai-nilai, pemahaman, sikap,

penghargaan, dan keterampilan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dijalani.

