

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang yang memberikan kontribusi besar dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas pasti akan berdampak pada peningkatan kualitas negara. Kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan di zaman modern ini tidak dapat dicapai dengan instan, namun membutuhkan program pendidikan yang dipersiapkan serta pengembangannya yang menyesuaikan dengan perubahan sosial yang cepat (Silalahi dkk, 2022). Penyelenggaraan pendidikan harus terus dilakukan secara berkelanjutan, sehingga kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan terjamin juga meningkat dan dapat memberikan dampak positif terhadap segala aspek yang berpengaruh pada pembangunan bangsa. Kurniawan (2017), berpendapat bahwa pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri yang

dijabarkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tuntutan pendidikan saat ini tidak hanya menitikberatkan pada tingkat kecerdasan, tetapi juga mengarah pada pemahaman terhadap fenomena alam dan masalah sosial. Salah satu bidang pendidikan yang mampu menanamkan pemahaman terhadap fenomena alam dan masalah sosial, yaitu pendidikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rusilowati, dkk (2022) yang menyatakan bahwa dengan pembelajaran IPAS peserta didik dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks pembelajaran untuk memperkuat penguasaan kompetensi, serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan ilmu yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi antara mata pelajaran IPA dan IPS yang dipadukan menjadi satu yang bertujuan untuk memungkinkan anak-anak menguasai lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Perpaduan IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran adalah pengembangan kurikulum, yang merupakan salah satu solusi pembelajaran yang mendukung penumbuhan kompetensi dan karakter siswa. Pembelajaran IPAS

membantu siswa mengembangkan keingintahuannya tentang fenomena di sekitarnya sehingga mereka dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana ia berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini memungkinkan untuk mengidentifikasi berbagai masalah dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Pada pembelajaran IPAS, pola pendidikan yang diberikan perlu disesuaikan agar peserta didik dapat mengatasi dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru dalam pembelajaran, dikarenakan materi yang termuat dalam IPAS cukup kompleks. Guru juga harus mampu membangkitkan cara berpikir kritis siswa untuk memahami materi, memecahkan masalah, serta menerapkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat serta mampu menopang proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan capaian dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal. Namun tak jarang ditemukan para pendidik yang masih hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya terpaku pada buku pedoman umum saja. Hal ini tentu menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi kurang. Penggunaan buku pedoman yang berisikan gambar-gambar ini dirasa kurang mampu untuk menstimulasi minat serta motivasi siswa secara maksimal terhadap pelajaran IPAS. Apalagi cara penyampaian materi yang digunakan masih sangat kuno dan membosankan. Sehingga mengakibatkan hasil belajar yang dicapai siswa

kurang memuaskan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan kurangnya daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPAS.

Pada proses pembelajaran, untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam memahami pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu penilaian atau pengukuran hasil belajar yang harus berdasarkan patokan atau kriteria yang telah ditentukan. Pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP adalah suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik untuk mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Mengacu pada hal tersebut, maka peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Peserta didik akan mampu memiliki tingkat penguasaan yang baik, apabila peserta didik antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik untuk mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023 pukul 11:12 WITA dengan guru wali kelas VA bernama Ibu Cokorda Istri Krisna Adhi Udani, S.Pd., bahwa pemahaman siswa kelas VA terhadap materi Indonesiaku kaya hayatinya masih kurang. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, yakni dari 26 orang siswa hanya terdapat 8 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 90,00 pada kategori sangat baik, sedangkan 18 orang siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata

70,00 pada kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah, sehingga berdasarkan PAP sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian guru terhadap penerapan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran. Cakupan materi IPAS yang cukup luas, kompleks, dan mengandung banyak hafalan mengakibatkan kesulitan belajar pada siswa sehingga pemahaman siswa menjadi terhambat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Ubung Denpasar melalui pengamatan pada proses pembelajaran IPAS di kelas VA masih terdapat siswa yang kurang memahami materi Indonesiaku kaya hayatinya. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa pada proses pembelajaran, Ibu Cok Krisna selaku guru wali kelas VA masih merasa nyaman menerapkan pembelajaran secara konvensional, salah satunya dengan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Karakteristik siswa disana juga kurang kondusif dan cenderung sulit berkonsentrasi karena kurangnya ketertarikan siswa baik terhadap pelajaran maupun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar, sehingga hal tersebut dapat berdampak terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Faktor yang memicu terjadinya hal tersebut ialah guru kurang tepat dalam memilih dan menerapkan metode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan kebutuhan siswa. Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 3 Ubung Denpasar masih kurang sesuai dan kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah menggunakan teknologi masa kini namun hanya sebatas

menggunakan media berbasis *PowerPoint* saja. Sebagian besar peserta didik kurang memahami materi apabila dalam penyampaiannya tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik di SD Negeri 3 Ubung Denpasar dalam belajar harus menggunakan sebuah alat bantu belajar yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Melihat fakta tersebut, maka solusi yang dapat diberikan ialah berupa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang difungsikan sebagai penyalur informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk dapat menyampaikan informasi instruksional dari pendidik ke peserta didik yang bermaksud sebagai sebuah pengajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan sebuah pembelajaran karena dengan ketersediaan media pembelajaran memungkinkan siswa lebih berpikir secara konkret. Hal ini mengakibatkan siswa ataupun guru dapat memilih atau memanfaatkan media pembelajaran pada proses belajar (Lestari, 2018). Media yang digunakan sebaiknya berisikan hal-hal yang mampu menarik perhatian peserta didik, efisien, fleksibel sehingga dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik, mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Di tengah era modern ini, guru harus mampu meningkatkan dan mengembangkan diri secara aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya dengan menuangkan kreativitas dalam sebuah media pembelajaran digital.

Media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sebuah konten pembelajaran yang dirancang melalui perangkat lunak berisikan pelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media pembelajaran digital ini diperlukan guna menunjang pembelajaran yang efektif, modern dan menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS yaitu media pembelajaran berupa komik edukasi berbasis digital. Media komik digital dipilih dengan tujuan untuk membantu menanamkan budaya literasi siswa. Media komik digital juga dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran IPAS serta mampu mempermudah belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan meningkatnya penyerapan materi pembelajaran, nilai afektif siswa akan terbentuk dari tokoh-tokoh dalam cerita. Komik digital yang menjadi salah satu media pembelajaran juga dapat memberikan hiburan kepada siswa sehingga siswa tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa dapat dengan mudah dalam menggunakan media komik digital karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui *handphone* ataupun laptop. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang termuat didalamnya berisikan materi pengajaran, selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar karena dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Pemilihan ilustrasi komik yang memiliki keberagaman warna menciptakan dimensi yang menyenangkan dalam

membacanya, dan gaya penulisan yang termuat dalam komik ini tidak serumit buku-buku pelajaran pada umumnya.

Salah satu model pembelajaran yang diadopsi pada media komik digital mata pelajaran IPAS ini adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menuguhkan berbagai situasi masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa yang dapat berfungsi untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata sebagai awal dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yang sesuai dengan prinsip dasar proses pembelajaran IPAS, diantaranya membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, menjadi siswa yang mandiri untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, mengembangkan ketrampilan kreatif, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru (Nasrulloh dkk, 2017). Penggunaan pembelajaran berbasis masalah ini dirasa cukup efektif untuk membelajarkan pendidikan IPAS yang cukup kompleks kepada peserta didik. Masalah yang dihadapkan kepada siswa sebelum mempelajari materi harus diselesaikan, sehingga dengan memecahkan masalah tersebut siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan ataupun informasi baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya, penelitian yang mengkhususkan pada upaya pengembangan media komik digital berbasis masalah yang memuat pengajaran mengenai nilai karakter layak dikembangkan karena akan menimbulkan dampak yang positif bagi peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan, dan mengetahui efektivitas media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Adanya penyesuaian guru terhadap peralihan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Metode mengajar yang digunakan masih monoton, kurang kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- 3) Adanya keterbatasan waktu saat melaksanakan proses pembelajaran sehingga pemaparan terhadap materi kurang terpenuhi.

- 4) Kurangnya semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas.
- 5) Pada proses pembelajaran guru belum mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa.
- 6) Pembelajaran IPAS masih dianggap membosankan dan tidak menarik karena hanya berpatokan pada buku pedoman saja.
- 7) Hasil belajar IPAS siswa belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan.
- 8) Adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses pembelajaran.
- 9) Masih kurangnya variasi dan jumlah media pembelajaran IPAS dalam bentuk digital yang dimiliki guru, sehingga guru masih kekurangan media yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran.
- 10) Komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V SD Negeri 3 Ubung Denpasar belum dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis masalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan terhadap teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran khususnya pada komik digital berbasis masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V ini mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

2) Bagi Guru

Penggunaan komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V ini dapat membantu guru

dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu inovasi dan bahan dasar pertimbangan oleh kepala sekolah dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya komik digital berbasis masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPAS.

4) Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain dalam melakukan suatu pengembangan media pembelajaran khususnya komik digital berbasis masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPAS.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran, dengan demikian adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang akan dibuat yaitu komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

- 2) Media ini akan memiliki kurang lebih 12 halaman yang dikembangkan dengan penggunaan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* serta dikemas dalam bentuk PDF.
- 3) Media ini berisikan alur cerita sederhana yang mengaitkan dengan materi Indonesiaku kaya hayatinya, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh dan didukung oleh beberapa gambar lainnya agar terlihat menarik.
- 4) Komik digital berbasis masalah yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer, laptop maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh masing-masing siswa, sedangkan pada saat pembelajaran di dalam kelas media pembelajaran komik digital ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan guru harus mampu memberikan fasilitas kepada siswa dengan berbagai macam sarana dan prasarana agar mampu menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal. Guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan melakukan pengembangan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna. Pada permasalahan ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu merangsang kemampuan siswa sehingga siswa dapat berpikir secara kritis.

Pengembangan komik digital berbasis masalah ini sangatlah penting karena dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada penelitian ini

akan mengembangkan komik digital berbasis masalah pada muatan pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar. Komik digital ini berisikan alur cerita dengan bahasa sederhana yang mengaitkan dengan materi Indonesiaku kaya hayatinya, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh, dengan begitu siswa akan sangat mudah memahami isi dari komik digital tersebut. Selain itu, komik digital dikemas dengan berbagai gambar-gambar menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya sehingga siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan merangsang kemampuan berpikir kritis serta komik digital ini dapat diakses dimana saja oleh guru maupun siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya mampu menarik semangat siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Penggunaan komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) Komik digital berbasis masalah pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran komik digital berbasis masalah ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan komik digital berbasis masalah dirancang khusus untuk siswa kelas V di SD Negeri 3 Ubung Denpasar.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah komik digital berbasis masalah terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya.
- 3) Produk komik digital berbasis masalah yang dikembangkan ini tidak dapat melakukan interaksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar tidak adanya kesalahpahaman sehingga terdapat kesamaan penafsiran. Maka istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah kajian yang biasanya digunakan untuk merancang dan mengevaluasi proses, program

dan hasil pembelajaran yang masuk ke dalam kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

- 2) Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi ajar dari berbagai sumber secara terperinci dan terencana sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Komik digital adalah cerita bergambar berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Komik digital merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- 4) Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang dapat berfungsi membentuk dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 6) Materi Indonesiaku kaya hayatinya merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang keanekaragaman hayati, tingkatan keanekaragaman hayati, keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia, dan pemanfaatan sumber daya alam.
- 7) Hasil belajar merupakan perubahan pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati serta diukur baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan.