

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA ialah bentuk pembelajaran praktik yang mengintegrasikan 2 faktor pemahaman keilmuan yang mempunyai landasan berbeda yaitu aspek konseptual dan aspek prosedural, kedua aspek ini dapat menjadi satu kesatuan yang utuh apabila dipadukan. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA serta IPS pada tingkatan SD kelas IV, V serta VI dihubungkan jadi mata pelajaran IPAS (Rahmayati & Prastowo, 2023). Sesuai dengan namanya, IPAS ialah kependekan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Sains dan ilmu-ilmu sosial digabungkan menjadi satu pada Kurikulum Merdeka untuk membentuk IPAS. Pengertian IPAS juga tertulis pada Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No.033/H/KR/2022 berikut ini (Afifah et al., 2023).

“IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta benda mati pada alam semesta dan interaksinya serta membahas kehidupan manusia selaku individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi sama lingkungannya.” (Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022, 2022)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan IPAS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai aspek alam semesta, termasuk makhluk hidup serta benda mati dan memahami bagaimana makhluk hidup dan benda mati melakukan interaksi serta mempunyai pengaruh satu sama lainnya pada ekosistem yang kompleks. Seterusnya, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia selaku makhluk individu serta makhluk sosial, serta memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan alamiah dan sosialnya dan dampak dari interaksi

tersebut terhadap lingkungan dan keberlanjutan. Dengan demikian IPAS merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu yang salingberkaitan dan saling mempengaruhi untuk memahami kehidupan dan alam semesta secara menyeluruh.

Setelah kegiatan pembelajaran IPAS yang dilakukan berakhir, maka siswa mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar ialah pergantian tingkah laku serta keseluruhan keahlian yang dipunyai siswa sesudah belajar, mencakup kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik yang dikarenakan pengalaman serta tidak cuma satu faktor potensi aja (Mahmudi et al., 2022). Hasil belajar dipakai dalam meninjau seberapa jauh siswa mampu mencapai tujuannya, dan siswa dapat memahami pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022). Hasil belajar menjadi ukuran evaluasi kegiatan atau proses pembelajaran yang dinyatakan dengan simbol, huruf, atau angka yang menunjukkan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dikerjakan guru yaitu supaya mampu mendapatkan perolehan belajar yang dipikir baik, ialah sudah terpenuhi standar hasil belajar yang sudah ditentukan, maupun melebihi hingga bisa dikategorikan jadi perolehan belajar yang bagus (Wicaksono & Iswan, 2019). Hasil belajar siswa dipengaruhi sama kemampuan pemahaman siswa dan kemampuan guru dalam mengajar.

Kemampuan guru begitu dibutuhkan pada tahapan pembelajaran dalam menggapai hasil belajar yang baik. Sebagai seorang guru hendaknya pintar dalam menentukan perencanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan cara penyampaian materi kepada siswa. Dengan kata lain, guru diminta agar kreatif ketika melakukan pengembangan media pembelajaran sehingga mampu membuat pelajaran yang merangsang serta menantang. Mampu menimbulkan motivasi belajar siswa dan mengasihikan penguatan terhadap suatu perilaku yang butuh

dikerjakan guru, atas keinginan siswa hendak paham sejauh mana siswa sudah sukses memahami materi (Kustandi & Darmawan, 2020).

Guru kreatif ialah pengajar yang mempunyai kemampuan dalam berpikir, dan bertindak secara kreatif dalam mengajar. Guru kreatif mampu mengembangkan alat bantu dan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa. seterusnya mampu membuat situasi belajar yang menyenangkan dan menginspirasi, hingga siswa termotivasi dalam belajar. Guru kreatif juga harus menggabungkan teknologi dalam pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran yang beragam, dan membuat lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Guru kreatif harus mampu memanfaatkan keberagaman dan keunikan mereka dalam mengajar, sehingga dapat mendukung siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik (Hidayat & Islamiah, 2023).

Beberapa sekolah telah menyiapkan media pembelajaran dalam menolong guru untuk melakukan aktivitas pembelajaran pada kelas. Media ialah sarana yang dipakai untuk membantu agar mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ialah elemen dasar belajar yang di dalamnya terdapat materi instruksional pada lingkungan siswa yang bisa memotivasi siswa agar belajar. Namun tidak semua media yang telah disediakan bisa menolong guru untuk menggapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang didukung sama kesesuaian materi berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Apabila media yang mau dipakai tidak cocok, untuk itu guru wajib berusaha mengembangkan media pembelajaran yang cocok pada materi yang mau diajarkan (Suryadi, 2020). Perkembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi pada masa digital kerap dikatakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran

digital merupakan gabungan diantarapemakaian teknologi pada wujud *software* untuk memberikan pembelajaran pada siswa supaya siswa mendapatkan pemahaman, keterampilan, serta sikap secara lebih gampang, dengan tidak ada kendala ruang serta waktu dan selaras pada realita pada lapangan (Permansah & Murwaningsih, 2018).

Berdasarkan observasi serta wawancara pada hari Sabtu tanggal 22 Juli 2023 di SDN 1 Dawan Klod yang berlokasi di daerah DawanKlod, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung. Persoalan yang ditemukan ialah minimnya media pembelajaran yang tersedia pada sekolah tersebut untuk mendukung proses pembelajaran IPAS sehingga perolehan nilai yang didapatkan sama siswa di mata pelajaran IPAS ada di bawah KKM. Media yang ada di sekolah tersebut yaitu gambar, globe dan peta. Hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 1 Dawan Klod menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas memakai metode pembelajaran ceramah dan penugasan yang didukung dengan media pembelajaran yang sudah disiapkan sekolah semisal gambar, peta serta globa. Perangkat teknologi yang tersedia di sekolah kurang optimal dipakai guru dalam membantu proses pembelajarandi kelas. Dimata pelajaran IPAS guru kerap memakai metode ceramah serta menggunakan media berupa gambar saja. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran hanya beberapa orang yang aktif menjawab atau menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang disampaikan, ada siswa yang mengantuk dan bermain sama teman sampingnya ketika guru memaparkan materi. Hasil penilaian harian siswa pada mata pelajaran IPAS bisa diamati di Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Siswa

No.	Kode	Nilai	KKM	Ketuntasan
1	SDK501	62	65	TT
2	SDK502	63	65	TT
3	SDK503	60	65	TT
4	SDK504	70	65	T
5	SDK505	75	65	T
6	SDK506	75	65	T
7	SDK507	60	65	TT
8	SDK508	63	65	TT
9	SDK509	59	65	TT
10	SDK5010	60	65	TT
11	SDK5011	60	65	TT
12	SDK5012	62	65	TT
13	SDK5013	63	65	TT
14	SDK5014	60	65	TT
15	SDK5015	59	65	TT
16	SDK5016	60	65	TT
17	SDK5017	73	65	T

Sumber: Guru Kelas V SDN. 1 Dawan Klod

Berdasarkan Tabel 1.1 banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 13 orang dan di atas KKM ada 4 orang. Guru tidak pernah memakai media *e-comic* dalam menolong tahapan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru kurang menarik dan inovatif, selain itu pemanfaatan teknologi dan perangkat digital kurang optimal. Hal ini disebabkan karena guru tidak terlalu mahir dalam menggunakan perangkat teknologi yang tersedia, waktu guru dalam mengembangkan media kurang dikarenakan kesibukan dalam mengurus administrasi dan akreditasi sekolah, dan guru kurang kreatif dalam mendesain media pembelajaran yang menarik..

Dalam mengantisipasi persoalan itu untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-comic* yang bisa menaikkan minat serta motivasi siswa agar belajar. Peneliti memilih media *e-comic* dikarenakan media *e-comic* bisa diakses kapan aja serta yang mana aja memakai perangkat elektronik semisal smartphone,

tablet maupun komputer. Tidak memerlukan ruang penyimpanan fisik, dan mengurangi konsumsi kertas dan mendukung keberlanjutan lingkungan (Rezania et al., 2023). Media *e-comic* dirancang dengan teknologi responsif untuk memastikan tampilan dan kualitas gambar tetap optimal meskipun ukuran layar berbeda. Selain itu, menurut Scott McCloud, komik merupakan media yang bisa menarik perhatian seluruh orang dari semua umur, sebab mempunyai keunggulan, ialah gampang dimengerti. Gambar yang sederhana menjadikan komik bisa dibaca sama seluruh orang (dalam Aprilia, 2019). *E-Comic* adalah media pembelajaran yang berbentuk media komunikasi visual dengan menggabungkan ilustrasi karakter/tokoh dan teks cerita yang dibuat dengan wujud gambar dan penyajiannya melalui alat elektronik (Satria & Hastuti, 2021). *E-comic* bisa dibaca di mana pun, mudah dibagikan dan hemat tempat penyimpanan, selain itu gambar atau karakter tokoh lebih hidup dan berwarna. Media *e-comic* dirancang dengan teks cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran. *E-comic* menyampaikan konten dalam bentuk digital. Percakapan yang dikonstruksi dalam komik berlangsung secara linier dan membangkitkan rasa ingin tahu pembaca (Aini et al., 2023). *E-comic* merupakan media penyampaian informasi yang dinamis karena dapat dibaca kapan saja dan dimana saja (Rais et al., 2023). Dengan adanya *e-comic*, maka proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan menarik. Keunikan *e-comic* yaitu proses penyebarannya mudah dan tidak memerlukan biaya banyak. Keunggulan komik digital adalah tidak memerlukan bentuk fisik (cetak) untuk didistribusikan. Pendistribusian komik digital biasanya dilakukan secara online melalui *website* dan jejaring sosial (Vebrianto & Thahir, 2021). *E-comic* bertujuan untuk melibatkan

siswa dalam proses memperoleh keterampilan bahasa, imajinasi dan pengalaman budaya dalam menciptakan cerita (Saputri et al., 2021).

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan pengembangan media *e-comic*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Akramunnisa tentang Pengembangan Media Komik Digital dengan basis *Flipbook* di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V pada SD Negeri Mannuruki, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media komik digital dengan basis *flipbook* di mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita rakyat Putri Tandam palik kelas V SD Negeri Mannuruki begitu layak diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas. Seterusnya, penelitian yang dikerjakan Riana Damayanti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dengan basis Nilai Karakter di Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI, menyatakan bahwa penggunaan media komik digital layak dan valid dipakai selaku media pembelajaran pada sekolah SD maupun MI. Perbedaan penelitian sebelumnya terletak pada materinyaserta peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-comic* dengan topik melihat karena cahaya ini dikembangkan dengan bantuan *miscrosoft word*, *pixton comic*, *pinterest*, *website flipbook* dan *wordwall*. Pada media pembelajaran *e-comic* ini terdapat kuis game yang ditampilkan dengan bantuan *website wordwall* yangdihubungkan dengan link tautan yang dituangkan di media pembelajaran *e- comic*. Model pengembangan yang dipakai di penelitian ini yaitu memakai model pengembangan 4D. Alasan memakai model 4D ini karena tahapannya tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami dan lebih sistematis.

Menurut paparan di atas, peneliti berminat dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic*. Media pembelajaran *e-comic* diharapkan mampu menolong guru untuk menyampaikan materi pada dalam kelas dan menambah ketersediaan media pembelajaran di SDN 1 Dawan Klod. Hingga peneliti tertarik mengerjakan penelitian atas judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Untuk Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 1 Dawan Klod”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang diidentifikasi ialah:

1. Kurangnya media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.
2. Kurangnya pemahaman siswa di mata pelajaran IPAS
3. Banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM pada mata pelajaran IPAS.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan kurang menarik dan inovatif
5. Pemanfaatan teknologi dan perangkat digital dalam mengembangkan media kurang optimal.
6. Kurangnya waktu yang dimiliki dalam mengembangkan media pembelajaran.
7. Penguasaan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah kurang efektif dalam proses pembelajaran
8. Kurangnya motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi diantara hal dibawah ini:

1. Hanya sebatas pada pengembangan media pembelajaran *e-comic*.

2. Media pembelajaran *e-comic* ini dikembangkan pada mata pelajaran IPAS.
3. Pengembangan media *e-comic* ini hanya untuk membantu ketersediaan media SDN 1 Dawan Klod.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang hendak diajukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod?

1.5 Tujuan Pengembangan

Menurut rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Dawan Klod.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dari tujuan penelitian yang mau dicapai, untuk itu diinginkan penelitian ini mengasihikan manfaat untuk banyak pihak, salah satunya yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Memberikan pemahaman seberapa pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk kepala sekolah, penelitian ini diinginkan bisa menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran
- b. Untuk guru, penelitian ini diinginkan bisa digunakan oleh guru sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Untuk penelitian ini diinginkan bisa membantu siswa untuk kegiatan pembelajaran untuk mempermudah siswa ketika memahami materi pelajaran.
- d. Untuk peneliti, penelitian ini diinginkan bisa menjadi sarana untuk menambah pengalaman serta pemahaman berhubungan pada pengembangan media pembelajaran yang menarik.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diperoleh pada penelitian ini ialah media *e-comic* lewat menerapkan pendekatan saintifik. Materi yang dikembangkan pada *e-comic* ini ialah melihat karena cahaya bagi siswa kelas V SD. Bentuk fisik produk yang dihasilkan berupa *e-comic* yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *microsoft word* dan *pixton comic*. Format dari *e-comic* yang dihasilkan yaitu PDF. Untuk memudahkan akses bagi pengguna, *e-comic* yang dikembangkan ini akan diunggah pada akun *website flipbook* peneliti, kemudian tautan dari *e-comic*

tersebut akan dikirimkan kepada siswa dan guru. Secara spesifik dari *e-comic* yang akan dikembangkan yaitu:

1. Ukuran kertas dari *e-comic* A4 dengan orientasi *portrait*.
2. Satu halaman *e-comic* akan dibagi menjadi 3-9 kotak
3. Tampilan awal akan berisikan judul dan nama penulis.
4. Halaman selanjutnya berisikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, penggunaan *e-comic*, pengenalan tokoh, isi *e-comic*, kuis dan terakhir biodata penulis.
5. Gambar latar belakang percakapan *e-comic* dicari melalui *pinterest* dan *google*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-comic* ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang bermanfaat di sekolah. Dengan media *e-comic* diharapkan menjadi fasilitator bagi siswa untuk memahami materi dan bisa belajar dimana saja dan kapan saja, baik bersama guru, teman-teman dan mandiri. Diharapkan pengembangan media *e-comic* ini bisa dijadikan evaluasi dan masukkan untuk meningkatkan ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Media *e-comic* bisa menjadi alat bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Belum tersedianya media *e-comic* di sekolah.
 - b. Siswa di kelas V SDN 1 Dawan Klod sudah bisa membaca dan menulis.

- c. Siswa sudah bisa menggunakan *smartphone*.
- d. Jaringan internet sudah tersedia di sekitar tempat tinggal siswa dan sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya untuk SDN 1 Dawan Klod sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS.
- b. Media pembelajaran ini merupakan media yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya.
- c. Produk yang dikembangkan berupa media *e-comic*
- d. Uji coba produk ini hanya dilakukan di kelas V SDN 1 Dawan Klod.

1.10 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan yaitu merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsisten dan keefektifan.
2. IPAS pada Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran IPA serta IPS digabungkan jadi satu atas keinginan bisa mendorong anak agar bisa mengelola lingkungan alam serta sosial pada satu kesatuan.
3. Media Pembelajaran ialah sarana penolong penyampaian materi ajar yang sering dipakai sama guru untuk membantu kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu *e-comic*.
4. *E-comic* berdasarkan KBBI ialah cerita bergambar yang ditampilkan dengan cara online, bukan berbentuk cetak atau fisik.