

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

Kehidupan manusia di dunia tidak akan pernah terlepas dari aspek-aspek penting seperti aspek pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi satu hal yang mampu mengangkat martabat manusia itu sendiri serta dengan bekal pendidikan manusia mampu bertahan hidup dan menciptakan hal-hal baru berupa inovasi yang tentunya memudahkan kehidupan mereka. Pendidikan memegang andil yang cukup besar bagi kehidupan manusia di dunia ini. Pendidikan menjadi salah satu solusi untuk dapat menanggulangi kebodohan yang apabila dibiarkan begitu saja maka akan mengusik aspek ekonomi negara dengan meningkatnya kemiskinan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi aspek penting yang memerlukan perhatian khusus sehingga mampu menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas dikemudian hari. Jika meningkatnya kualitas sumber daya manusia di suatu negara, maka negara tersebut tentunya akan dapat meningkatkan kualitasnya pula. Sejalan dengan pendapat Supeni, dkk (2021:41) bahwa pendidikan memiliki banyak sekali manfaat salah satunya yaitu untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi diri serta memberi bekal informasi atau

ilmu pengetahuan secara menyeluruh kepada setiap manusia sebagai anggota didik.

Guna dapat senantiasa mengoptimalkan pendidikan, maka pendidikan di Indonesia ini tentunya memerlukan sebuah pedoman yang relevan dengan kebutuhan serta keadaan perkembangan dunia saat ini. Pedoman tersebut hendaknya bersifat up to date, sesuai dengan karakter warga Indonesia dan memiliki tujuan yang jelas. Pedoman tersebut tertuang pada kurikulum pendidikan yang sampai saat ini sudah berkali-kali mengalami perbaikan dan perubahan dengan maksud dan tujuan untuk menyesuaikan dan menjawab tantangan pada era perkembangan yang tentunya mempengaruhi dunia pendidikan. Bukan hanya menjadi sebuah pedoman, namun kurikulum juga merupakan suatu rencana yang disusun sedemikian rupa guna mampu menggiring pendidikan lebih baik lagi dari masa ke masa. Adapun kurikulum terbaru yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Menurut Wakip, dkk (2023). kurikulum merdeka ialah kurikulum yang terbentuk melalui kreativitas yang pada akhirnya melahirkan sebuah inovasi pada pemenuhan kebutuhan sekolah serta berfokus pada pengembangan dan pengakomodasian potensi peserta didik pada pembelajaran. diterapkannya kurikulum merdeka ini menjadi sebuah kebijakan yang bermaksud menjadi sebuah solusi untuk dapat mempercepat proses pemulihan pendidikan pasca pandemi.

Hal yang menjadi pedoman dan rencana pendidikan, kurikulum pendidikan juga menimbulkan banyak sekali tuntutan yang hendaknya dapat dipenuhi untuk dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan. Adapun tuntutan tersebut berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan pada saat proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini menjadi sebuah jembatan yang mampu mengantarkan ilmu pengetahuan dengan baik dari seorang pendidik kepada para penerima ilmu yaitu

peserta didik. Penggunaan model pembelajaran pada proses pembelajaran ini menjadi sebuah tatanan alur pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran juga membantu para peserta didik untuk mengoptimalkan pemahaman serta menambah pengalaman belajar peserta didik, sehingga dengan adanya variasi pada model pembelajaran ini selain mampu mengasah pemahaman siswa, diharapkan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan pada kurikulum merdeka yaitu model *problem based learning* (PBL). Menurut Lestari, dkk (2023) model PBL adalah salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemecahan masalah serta penerapan konsep-konsep keilmuan pada situasi yang nyata atau kehidupan nyata. Diterapkannya model ini hal yang diharapkan adalah para peserta didik mampu melatih proses berpikir kritis, kolaboratif dan reflektif serta mampu memantapkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang telah ditemui melalui proses pemecahan masalah tersebut.

Selain tuntutan terkait model pembelajaran, pada kurikulum pendidikan khususnya kurikulum merdeka terdapat juga pembaharuan pada segi muatan pembelajaran. Pada kurikulum merdeka ini, ada dua muatan pelajaran yang dianggap memiliki keterkaitan satu dengan lainnya sehingga pada pembelajarannya kedua muatan tersebut terkolaborasi dan digabungkan menjadi satu kesatuan mata pelajaran. Adapun muatan tersebut ialah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan juga IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Permatasari, dkk (2023:37) mengatakan bahwa pada kurikulum merdeka ini, penggabungan kedua muatan pembelajaran IPA dan IPS ini diterapkan ke tingkat sekolah dasar dengan berdasarkan pada fakta bahwa

siswa pada usianya di sekolah dasar melihat segala sesuatunya secara menyeluruh, utuh dan terpadu. Pada masanya di sekolah dasar, peserta didik ada di tahapan pemikiran sederhana atau konkrit dan komperhensif namun belum secara detail. Penggabungan kedua mata Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk dapat menyederhanakan subjek nyata di sekitar lingkungan peserta didik yaitu subjek alam dan sosial yang digambarkan pada satu kesatuan sehingga diharapkan mereka mudah mempelajarinya. Namun pada kenyataanya penggabungan kedua mata pelajaran ini cukup meningkatkan kompleksitas muatannya.

Kompleksitas pada muatan pelajaran IPAS menjadi salah satu tantangan yang harus dapat diselesaikan oleh pendidik untuk membelajarkan mata pelajaran tersebut dengan metode yang tepat, modern dan sesuai dengan karakter peserta didik. Kedua mata pelajaran yang tergabung tersebut pada awalnya disusun dengan tujuan penyederhanaan namun masing-masing mata pelajaran tersebut memiliki muatan materi yang cukup banyak sehingga saat digabungkan, keduanya akan menimbulkan kompleksitas pada muatan. Apabila tingkat kompleksitas pada mata pelajaran IPAS yang cukup tinggi ini tidak diperhatikan pada proses membelajarkannya maka akan timbul rasa jenuh pada diri peserta didik. Jenuhnya siswa akan berdampak pada penurunan motivasi belajar. Apabila motivasi belajar siswa terus menurun maka proses pembelajaran tidak akan menghasilkan hasil yang maksimal. Pada akhirnya pembelajran yang dilakukan sebelumnya tidak efisien. Terlebih lagi jika motivasi belajar terus menurun maka pemahaman siswa terhadap materi IPAS tidak optimal. Hal ini tentunya bukanlah hal yang dikehendaki oleh kurikulum sebagai sebuah rencana pendidikan.

Untuk dapat menjawab tantangan pada pembelajaran IPAS tersebut, selain penyesuaian model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, ada juga faktor lain yang dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran tersebut. Adapun hal tersebut ialah dengan bantuan dukungan dari sarana pembelajaran berupa media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat yang mampu menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang terjadi. Menurut Maemunawati & Alif (2020) terdapat tiga manfaat media pembelajaran yang dapat dirasakan bukan hanya oleh peserta didik namun juga dirasakan oleh guru. Manfaat yang pertama yaitu sebagai alat yang mampu menjadikan bahan pengajaran menjadi sesuatu yang lebih konkrit serta menarik sehingga peserta didik akan dengan mudah mengerti dengan materi. Kedua, sebagai media yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Ketika peserta didik semangat dan termotivasi untuk belajar maka, peserta didik akan merasa belajar adalah hal yang menyenangkan serta mereka akan mencoba untuk mulai mendalami, berfikir dan menganalisis materi lanjutannya. Adapun manfaat ketiga yaitu manfaat yang dirasakan oleh guru yaitu menjadi sebuah pedoman guna melakukan pembelajaran serta memudahkan guru untuk menuangkan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan ceramah.

Penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pula pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwariningsih & Anwar (2022:13) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan serta memfokuskan perhatian peserta didik sehingga dapat memicu motivasi belajar dengan berbalut suasana senang dan gembira. Adanya keterlibatan mental dan

emosional siswa memberikan satu pengalaman baru yang akan berbekas pada diri peserta didik. Demikian diharapkan pengalaman belajar yang menyenangkan tersebut akan di ingat lama sehingga secara tidak langsung materi yang diajarkan melalui media pembelajaran tersebut dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Media pembelajaran dapat meningkatkan kemenarikan sebuah tampilan dan sajian materi pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran ini menjadi salah satu solusi untuk dapat mengemas materi yang tadinya kompleks dan beresiko menimbulkan kejenuhan berubah menjadi materi yang cukup menarik minat peserta didik untuk mencari tahu materi. Namun penyajian materi melalui sebuah media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang hendak di ajarkan, relevansi penggunaan alat dan bahan media serta karakteristik gaya belajar siswa. Materi IPAS akan cocok untuk menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyaji pembelajaran karena berhubungan erat dengan lingkungan sekitar peserta didik. Media Pembelajaran dapat berupa konvensional ataupun berbentuk digital, di era teknologi ini, media pembelajaran konvensional mulai tergerus dengan adanya media pembelajaran berbasis digital yang dirasa lebih modern dan praktis. Menurut Hendra, dkk (2023) media pembelajaran berbasis digital dengan berbasis audio visual membuat siswa lebih antusias untuk belajar karena materi yang disajikan terlihat lebih menarik, ringkas namun menyeluruh dan mudah dipahami. Untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat, pendidik juga harus mampu melihat dan membaca karakteristik gaya belajar siswa. Gaya belajar akan berkaitan dengan optimalisasi peserta didik untuk belajar dan memahami suatu materi. Pada usia sekolah dasar, biasanya peserta didik membutuhkan sesuatu yang konkret dan dapat

tervisualisasikan dengan baik. Oleh karena itu tak jarang ditemukan banyak anak yang memiliki gaya belajar visual ataupun audiovisual. Mengetahui gaya belajar, maka pendidik dapat menyesuaikan media pembelajaran yang cocok diterapkan pada peserta didiknya.

Adapun bentuk bentuk media pembelajaran berbasis digital yang berbasis visual dan audiovisual yaitu bisa berupa video animasi pembelajaran, media interaktif, komik digital dan masih banyak lainnya. Salah satu diantara bentuk bentuk media pembelajaran tersebut, komik digital menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang cukup unik dan mampu menarik minat siswa. Selain itu, dengan komik digital juga secara tidak langsung akan mengasah dan meningkatkan kebiasaan literasi peserta didik. Komik yang tadinya merupakan sebuah hiburan belaka, kini mampu menyampaikan materi pelajaran yang tentunya bermanfaat. Menurut Sawitri (2023) komik sendiri merupakan kumpulan gambar yang mengantarkan informasi atau dapat melahirkan respon estetik oleh pembacanya. Komik pada umumnya tercetak seperti buku biasa, namun dengan bantuan teknologi masa kini, komik telah dapat dinikmati melalui komputer atau bahkan gawai sehingga lebih praktis dan modern. Komik digital juga mampu memberikan kualitas visualisasi gambar yang lebih jernih dan berwarna. Selain itu pada komik digital juga dapat didukung dengan tambahan audio bantu sehingga komik digital ini dapat memenuhi gaya belajar siswa visual ataupun audiovisual. Demikian, komik digital menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa. Materi yang kompleks dapat dituangkan pada bentuk alur cerita bergambar yaitu berupa komik digital ini. Keunggulan komik digital selain dikemas secara unik dan menarik, komik digital memiliki akses yang tak terbatas. Peserta

didik dapat membaca ulang komik melalui gawai mereka masing-masing. sehingga diharapkan dengan demikian mereka mampu terus mengingat dan lebih memahami materi yang ada di dalamnya.

Media pembelajaran digital memang menjadi salah satu inovasi yang bagus untuk diterapkan untuk membantu proses pembelajaran. Namun pada faktanya masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta karakteristik gaya belajar siswa. Masih banyak terdapat pendidik yang kurang paham dengan teknologi sehingga masih kurangnya media pembelajaran berbasis digital diterapkan. Selain itu media pembelajaran yang disajikan pada peserta didik terkadang kurang menarik sehingga tetap saja peserta didik merasa jenuh. Hal ini bisa saja karena pendekatan metode pembelajaran yang kurang tepat. Faktor-faktor ini yang perlu diperhatikan oleh setiap pendidik untuk menyiapkan proses pembelajaran agar senantiasa mampu menyampaikan pembelajaran secara optimal. Menurut Julianti (2022) adapun beberapa faktor pendukung yang perlu diperhatikan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu motivasi, minat, cara mengajar pendidik yang dikemas menarik dan semangat belajar. Kolaborasi faktor-faktor ini sangat diharapkan untuk dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi pelajaran, proses pembelajaran dapat diukur atau dinilai. Kriteria atau patokan harus digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar. Penilaian Acuan Patokan, atau PAP, adalah standar nasional untuk mengukur hasil belajar dan menunjukkan batas kemampuan siswa. Menurut Agung (2020) menyatakan bahwa agar peserta didik dapat dinyatakan lulus, peserta didik diharapkan mencapai hasil belajar

penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80% dengan predikat sangat tinggi berdasarkan PAP. Peserta didik akan memiliki tingkat penguasaan yang baik jika mereka antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu tanggung jawab guru sebagai pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman.

Untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi pelajaran, proses pembelajaran dapat diukur atau dinilai. Kriteria atau patokan harus digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar. Penilaian Acuan Patokan, atau PAP, adalah standar nasional untuk mengukur hasil belajar dan menunjukkan batas kemampuan siswa. Menurut Agung (2020) menyatakan bahwa agar peserta didik dapat dinyatakan lulus, peserta didik diharapkan mencapai hasil belajar penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80% dengan predikat sangat tinggi berdasarkan PAP. Peserta didik akan memiliki tingkat penguasaan yang baik jika mereka antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu tanggung jawab guru sebagai pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023 pada 11.45 WITA bersama wali kelas IV B bernama Ibu Si Ayu Sri Wahyuni S.Pd. Beliau menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS rata-rata 70,00 dan berada pada kategori yang cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah. Oleh karena itu, berdasarkan PAP, sebagian besar siswa tidak memenuhi kriteria yang diharapkan, yaitu memiliki hasil belajar penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPAS pada kurikulum baru ini dianggap cukup

kompleks. Selain itu, ibu Ayu mengatakan bahwa karena materi tersebut cukup kompleks, siswa sering merasa jenuh dan bosan. Ini karena mereka seolah-olah hanya diminta untuk menghafal selama proses pembelajaran. Dia menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak terlalu sering. Media yang sering digunakan ialah *Power Point*.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Juli 2023 pada 9.30 WITA menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk fokus pada materi saat pelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kebosanan mereka dengan kegiatan pembelajaran satu arah. Ibu Ayu masih cenderung menggunakan metode ceramah saja. Pembelajaran satu arah menyebabkan siswa kurang aktif pada proses mencari informasi. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung tidak menarik minat siswa.

Kolaborasi antara metode pembelajaran dan media pembelajaran menjadi kunci sukses untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. dengan mengombinasikan media pembelajaran berupa komik digital dan metode *Problem Based Learning* (PBL) maka diharapkan peserta didik dapat menikmati sajian materi melalui komik namun tetap melibatkan mereka untuk menemukan serta menganalisis materi yang mereka pelajari sehingga dapat menemukan sendiri konsep-konsep dasar pada materi yang dipelajari.

Pada penelitian ini, untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan pada proses pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia, maka hal yang diperlukan guru dan siswa ialah dikembangkannya media komik digital berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Kurangnya minat belajar siswa saat guru mengajar
- 2) Seringnya penggunaan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton.
- 3) Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan cara belajar yang dilakukan oleh guru kurang kreatif saat memberikan pembelajaran.
- 4) Jarangnya mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa.
- 5) Media pembelajaran digital yang digunakan hanya berupa *power point*.
- 6) Media pembelajaran komik digital pada proses pembelajaran.
- 7) Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki guru sehingga sangat jarang digunakan.
- 8) Kemampuan guru pada bidang teknologi sangat kurang sehingga sulit untuk mengembangkan media pembelajaran.
- 9) Dikembangkannya komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dari itu penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah validitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri 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 komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan hasil dari penelitian ini memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan terhadap pembelajaran dan media pembelajaran khususnya komik digital berbasis *problem based learning* ini sehingga dapat meningkatkan kelebihan pada pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

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

1) Bagi Siswa

Pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV ini diharapkan dapat membuat siswa merasa jauh lebih semangat saat belajar pelajaran IPAS.

2) Bagi Guru

Penggunaan komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV akan menjadi alat bantu pada proses pembelajaran. Guru akan

menggunakan media ini untuk menerangkan materi sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa lebih cepat dimengerti.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini akan dijadikan suatu inovasi oleh kepala sekolah untuk penetapan kebijakan yang berhubungan tentang media pembelajaran komik digital.

4) Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran khususnya komik digital berbasis *problem based learning*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran sehingga memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang akan dibuat yaitu komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Media pembelajaran komik digital ini akan memiliki kurang lebih 30 halaman yang dikembangkan dengan aplikasi *Canva* dan selanjutnya dikemas berbentuk *PDF*.

- 3) Media pembelajaran komik digital ini akan berisikan alur cerita dengan materi kekayaan budaya Indonesia dan dikaitkan dengan lingkungan sekitar, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh dan didukung latar suasana dan beberapa gambar lainnya agar terlihat menarik.
- 4) Media Pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dapat digunakan pada saat pembelajaran didalam kelas dengan menayangkan komik digital menggunakan proyektor. Media komik digital ini juga dapat diakses melalui *handphone*, komputer, laptop yang dimiliki oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru harus memiliki kemampuan untuk memberikan siswanya fasilitas seperti berbagai macam sarana dan prasarana, hal tersebut akan menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan, selain itu guru juga diharapkan mampu untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan melakukan pengembangan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna maka dari itu guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu merangsang kemampuan untuk berpikir secara kritis.

Pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD. Komik digital ini akan berisi alur cerita dengan materi kekayaan budaya Indonesia yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh dan berbagai gambar

sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya maka siswa menjadi lebih mandiri, aktif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pada proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kekayaan budaya Indonesia mampu merangsang siswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan.
- 2) Media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kekayaan budaya Indonesia ini akan membuat siswa merasa mudah memahami materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) Media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kekayaan budaya Indonesia ini dikembangkan secara menarik dan akan sangat mudah untuk diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* dirancang khusus untuk siswa kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah komik digital berbasis *problem based learning* terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- 3) Produk komik digital berbasis *problem based learning* 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 pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian dan pengembangan dapat digambarkan sebagai alat yang biasanya digunakan untuk memantau dan mengevaluasi proses, program, dan hasil pembelajaran yang memenuhi standar konsistensi dan keefektifan internal.
- 2) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan bahan ajar dari berbagai sumber secara akurat dan menyeluruh sehingga dapat dihasilkan proses pembelajaran yang efisien dan efektif.

- 3) Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas hubungan antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Selain itu, ini juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 4) *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan seberapa aktif siswa menggunakan pemikiran kritis dan keterampilan penyelesaian masalah.
- 5) Komik digital adalah cerita bergambar dengan dialog tertulis yang disebarkan melalui media elektronik terkait. Komik digital merupakan satu-satunya media komunikasi visual yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun diperlukan.

