

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara spiritual, intelektual, dan sosial sesuai tuntutan masyarakat dan Undang-Undang. (Rizkianti et al., 2024). Pendidikan sebagai fondasi utama bagi kemajuan suatu negara, tak hanya menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya, tetapi juga menentukan daya saing suatu bangsa di panggung global (Febrian & Nasution, 2023). Menurut Fikriyah (2022) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Merujuk pada hal tersebut, berarti setiap orang yang ada di Indonesia berhak mendapatkan pelayanan pendidikan.

Pendidikan menjadi jalan mengubah nasib bangsa yang tertinggal menjadi bangsa yang maju. Menurut Rahman (2021) mengemukakan bahwa bangsa yang maju dimulai dari pendidikan yang maju. Potensi setiap manusia dapat berkembang melalui kegiatan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah atau pihak swasta. Sedangkan menurut Arifudin (2022) bahwa pendidikan dikatakan sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan segenap potensi individu untuk dapat hidup dan mampu melangsungkan kehidupan secara utuh sehingga menjadi manusia yang terdidik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Terlepas dari itu dalam dunia Pendidikan

sarana dan prasana sangat dibutuhkan untuk menunjang kelangsungan pembelajaran agar berjalan lebih efektif.

Sarana dan prasarana pendidikan adalah sumber daya penting yang mencerminkan mutu sekolah dan perlu ditingkatkan seiring perkembangan teknologi. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan hal yang sangat menunjang atas tercapainya suatu tujuan dari Pendidikan. Sebagai seorang personal pendidikan kita dituntut untuk menguasai dan memahami administrasi sarana dan prasarana, untuk meningkatkan daya kerja yang efektif dan efisien serta mampu menghargai etika kerja sesama personel pendidikan, sehingga tercipta keserasian, kenyamanan yang dapat menimbulkan kebanggaan dan rasa memiliki baik dari warga sekolah maupun warga masyarakat sekitarnya. Sarana dan prasarana pendidikan mampu menjadi instrumen yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan pengelolaan sarana dan prasarana yang baik untuk dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam proses belajar mengajar (Lestari et al., 2021). Tanpa adanya peningkatan mutu sarana dan prasarana sekolah, maka kegiatan pembelajaran di sekolah juga tidak bisa berjalan secara efektif (Miranti, 2024).

Pembelajaran yang seharusnya bisa dikatakan efektif ialah pembelajaran yang tidak membosankan dan terkesan membuat siswa terpaksa dalam proses belajar mengajar. Pada pembelajaran di kelas, guru hendaknya berusaha menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa (Made Hendra Sukmayasa & Wayan

Lasmawan, 2013). Menurut Sutikno (2007:57), pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Disisi lain pembelajaran IPAS juga sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena pembelajaran tersebut sifatnya menghafal. Pembelajaran IPAS merupakan mata Pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan (Sugi et al., 2023). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dunia di sekitar siswa, serta keterkaitan antara fenomena alam dan dampaknya terhadap masyarakat. Sekolah sebagai salah satu lembaga kependidikan bagi anak yang bertujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, keterampilan, serta memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai melalui pendidikan dan pengajaran dalam berbagai disiplin ilmu. Salah satu disiplin ilmu tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Tiarini et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung di kelas III SD Negeri 1 Ambengan, upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA pada topik sumber energi masih kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru, yaitu metode ceramah, yang kurang menarik bagi siswa. Menurut Ruhlessin, Ratumanan, & Tamalene (2019), pembelajaran dengan pendekatan konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Kurangnya

penggunaan media pembelajaran yang variatif berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan data PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam matematika, membaca, dan sains masih berada di bawah rata-rata OECD. Rata-rata skor siswa Indonesia adalah 366 untuk matematika, 359 untuk membaca, dan 383 untuk sains, dibandingkan dengan rata-rata OECD masing-masing 472, 476, dan 485. Hanya 18% siswa di Indonesia mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam matematika, yang menunjukkan kemampuan dasar untuk menafsirkan situasi sederhana secara matematis. Di sisi lain, hampir tidak ada siswa Indonesia yang mencapai Level 5 atau 6, level di mana siswa mampu memecahkan masalah matematis kompleks. Kinerja yang rendah ini menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, terutama karena banyak sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, yang cenderung kurang menarik bagi siswa.

Tidak hanya disitu penulis juga melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal untuk mengukur hasil belajar dan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 1 Ambengan pada topik sumber energi. Adapun hasil *pretest* tersebut adalah sebagai beriku.

Tabel 1. 1 Hasil Pretest Siswa

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
88-100	Sangat Baik	2	11,76%
76-87	Baik	1	5,88%
63-75	Cukup	0	0%
<62	Perlu Bimbingan	14	82,35%
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>100%</b>
Tuntas		3	17,65%
Tidak tuntas		14	82,35%
KKM		70	
Rata-rata		60,18	

(Sumber: Dokumen pencatatan hasil belajar SD Negeri 1 Ambengan)

Berdasarkan data pada Tabel 1, hasil belajar siswa SD Negeri 1 Ambengan rata-rata menunjukkan berada pada hasil belajar yang rendah dilihat dari nilai tes awal hasil belajar menunjukkan rerata pada nilai 60,18. Berdasarkan hal tersebut, peranan guru sebagai fasilitator mengharuskan guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Disini perlu adanya peningkatan belajar baik dari hasil belajar maupun kualitas pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, Pendidik perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, relevansi materi, dan media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan peran siswa dalam proses pembelajaran, Sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik (Faizah & Kamal, 2024). Hasil belajar dari pembelajaran kerap jadi perbincangan oleh guru ketika akhir semester entah hasilnya naik maupun menurun. Menurut Marzuki (2023) hasil belajar merupakan proses dari suatu perolehan yang di capai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perolehan. Bukan hanya itu hasil



belajar juga mampu menjadikan mental kearah yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotrik (Audie, 2019).

Peningkatan hasil belajar adalah tujuan semua dari guru di SD, keberhasilan dalam proses pembelajaran dikatakan baik jika hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dominasi guru dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran yang selama ini terjadi banyak menggunakan metode ceramah. Dalam proses belajar mengajar dengan metode ceramah siswa menjadi pendengar dari ceramah guru saja, siswa menjadi pasif hasil belajar siswa menjadi rendah (Kristianty & Sulastri, 2021). Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi bersifat abstrak kepada peserta didik, lalu informasi yang disampaikan inilah menjadi dasar kegiatan belajar (Norhidayat, 2023). Hal itulah yang menyebabkan hanya sebagian siswa yang memahami pada kegiatan pembelajaran karena metode tersebut kurang efektif. Seiring perkembangan jaman banyak pembelajaran yang menggunakan media agar membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar semakin efektif dan optimal (Zahwa et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap

pendidik dan peserta didik tersebut (Audie, 2019b). Seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai pembelajaran, tetapi seorang guru juga harus mampu mengkreasikan dan memanfaatkan media pembelajaran karena proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik (Siregar, 2020). Oleh karenanya, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan waktu pembelajaran. Contoh media yang mampu menarik minat belajar siswa agar waktu belajar mereka maksimal yaitu komik digital dikarenakan siswa sangat suka objek yang bergambar dan bergerak (Putra & Milenia, 2021).

Solusi dari Upaya peningkatan hasil belajar yang akan diberikan oleh penulis yaitu media pembelajaran komik digital interaktif. Media pembelajaran komik digital interaktif merupakan media penting yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran bagi siswa (Dewi & Setyaningtyas, 2022). Komik dalam bentuk digital seiring perkembangan zaman, komik tidak selalu berbentuk cetak saja, melainkan menggunakan teknologi yang berkembang untuk membuat media digital sebagai media baru yang bernama “e komik”. E-komik dikembangkan dengan menggunakan akses internet. Penggunaan situs web menjadikan e komik menjadi lebih murah daripada komik berupa media cetak (Rahmita et al.,2021).

Penulis memilih komik digital interaktif sebagai solusi dalam pengembangan ini karena komik digital interaktif sangat berpengaruh untuk dijadikan media pembelajaran, komik digital interaktif ini dibuat dengan dilengkapi audio visual sehingga membuat anak tertarik dan meningkatkan

motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan Hidayah dan Ulfa (2017) komik cenderung lebih disukai oleh peserta didik dari pada buku Pelajaran sekolah dikarenakan ringan dan menghibur. Maka dari itu dapat diartikan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya komik digital yang dapat diterapkan di sekolah dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak untuk mengikuti seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, dan menjadikan media pembelajaran teknologi sebagai salah satu solusi untuk mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang di masa kini.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media komik digital interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik lagi bagi siswa.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk mengajar peserta didik mereka sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa masih rendah dilihat dari hasil pretest dengan rerata nilai 60,18.
3. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



4. Kurangnya pelatihan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan juga waktu yang tidak cukup.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas serta identifikasi masalah yang telah diuraikan. Pada penelitian pengembangan ini agar tidak meluas lebih jauh, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah. Oleh sebab itu pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu komik digital belum pernah dikembangkan untuk pembelajaran di Sd Negeri 1 Ambengan pada tahun 2024/2025.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan beberapa masalah yang mau diangkat yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun dalam pembuatan media komik digital interaktif?
2. Bagaimana validitas pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan ?
3. Bagaimana kelayakan atau kepraktisan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan ?
4. Bagaimana efektifitas dalam penggunaan media komik digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dibahas, Adapun beberapa tujuan yang dapat diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media komik digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media komik digital interaktif pada peningkatan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan.
3. Untuk mengetahui kelayakan atau kepraktisan media komik digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan.
4. Untuk mengetahui efektifitas dalam penggunaan media komik digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas 3 SD Negeri 1 Ambengan.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis pengembangan komik digital dapat memberikan manfaat bagi media pendidikan yang inovatif serta dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan penelitian ini adalah:

###### **a. Bagi Guru**

Pengembangan komik digital interaktif dapat mempermudah guru dalam meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan penggunaan komik digital interaktif diharapkan siswa lebih memotivasi dalam belajar dan menarik minat belajar siswa guna meningkatkan hasil belajar, karena komik digital disajikan semenarik mungkin.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran komik digital interaktif ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis-jenis media dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu kontribusi terhadap peningkatan kualitas Pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber peneliti yang memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif yang lebih inovatif serta mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

### **1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif pada pembelajaran IPA berbasis Canva dikembangkan sesuai dengan topik materi Sumber Energi SD Negeri 1 Ambengan.
2. Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif pada pembelajaran IPA berbasis Canva dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang

bersifat mudah digunakan dan menyenangkan untuk proses pembelajaran topik Sumber Energi bagi siswa.

3. Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif pada pembelajaran IPA pada topik Sumber Energi terdapat gambar-gambar yang memberikan pemahaman realistis dan juga terdapat video proses terjadinya Sumber Energi.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Pada proses pembelajaran di sekolah guru jarang membuat dan menggunakan media pembelajaran serta hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang membuat pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan kurang memotivasi siswa. Pengembangan media pembelajaran juga menjadi penting sebagai alternatif bagi guru yang mungkin lebih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk memperbarui dan memperkaya pendekatan pembelajarannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran, guru yang biasanya menggunakan pendekatan konvensional dapat mengintegrasikan elemen-elemen baru, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi pembelajaran, ke dalam praktik pembelajaran mereka. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas ruang lingkup pembelajaran di luar batas-batas kelas tradisional. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam meningkatkan

kualitas pengajaran mereka dan memperluas repertoar metode pembelajaran yang mereka gunakan.

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

Pada proses pembelajaran di sekolah guru jarang membuat dan menggunakan media pembelajaran serta hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang membuat pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan kurang memotivasi siswa. Dengan adanya media komik digital interaktif mampu membantu guru untuk menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mampu meningkat. Pada SD Negeri 1 Ambengan guru-guru sudah mengetahui apa itu komik digital dan bagaimana sistem kerja interaktif. Disisi lain sekolah tersebut juga sudah tersedia perangkat yang dapat membantu penggunaan komik digital seperti proyektor, sound, monitor, dan laptop.

Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif juga menjadi salah satu media penting sebagai alternatif bagi guru yang mungkin lebih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran komik digital interaktif dapat membantu guru untuk memperbarui dan memperkaya pendekatan pembelajarannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru yang biasanya menggunakan pendekatan konvensional dapat mengintegrasikan elemen-elemen baru, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, ke dalam praktik pembelajaran mereka. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas ruang lingkup pembelajaran di luar batas-batas kelas tradisional. Dengan demikian,



pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada topik sumber energi sangat penting di kembangkan agar membantu guru dalam mentransfer konsep materi pembelajaran yang menarik dan bagi ketercapaian pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran, yaitu perantara untuk menyampaikan informasi-informasi pembelajaran.
2. Interaktif adalah komunikasi antara dua orang dalam satu waktu, yang memiliki peranbaik sebagai komunikator sekaligus komunikan.
3. Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.

