

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 fondasi yang sangat penting dalam kemajuan suatu Negara. Kemajuan suatu Negara sangat ditentukan dari kualitas sumber daya manusianya yang mampu memanfaatkan segala situasi demi kemajuan bangsa dan Negara. Generasi muda merupakan garda terdepan sebagai generasi penerus bangsa yang mempunyai peranan penting dalam penentu kemajuan suatu Negara dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang. Generasi muda yang cerdas dan berkualitas inilah dihasilkan dari adanya pendidikan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu Negara, pendidikan menjadi hal yang sangat wajib untuk diutamakan (Halean, dkk 2021). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya menumbuhkembangkan pribadi yang cerdas, memiliki pengetahuan dan sikap yang bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat dan bangsa. Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat (Rahman, dkk 2022). Hal tersebut diperkuat dengan

adanya tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional 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”.

Pada era perkembangan teknologi, pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan cara mengintegrasikan antara manusia dan teknologi untuk dapat memanfaatkan peluang melalui cara-cara yang kreatif dan inovatif (Teknowijoyo, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan berkembang pesat, peran teknologi dalam bidang pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi membantu pendidik atau guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan minat dan fokus peserta didik. Sudah sepatutnya seorang pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi saat ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Nurillahwaty, 2021).

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. Standar nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan suatu

penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pedoman nasional pada Tabel 1.1 mengenai Pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: Agung, 2022)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Tinggi
80-89	3	B	Tinggi
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-30	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (lima) peserta didik dinyatakan lulus, apabila minimal memiliki penguasaan 80-89 dengan predikat tinggi (Agung, 2022:112). Maka merujuk pada hal tersebut peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 80% pada penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat tinggi. Menurut BSKAP Kemendikbudristek, peserta didik dinyatakan mencapai nilai ketuntasan pembelajaran apabila memiliki penguasaan 86%. Peserta didik mampu memiliki tingkat penguasaan kompetensi pengetahuan yang baik, apabila peserta didik antusias dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar pada hari Senin, 02 April 2024 pukul 14.00 WITA dengan wali kelas V atas nama Ibu Ni Putu Yuni Setyaningsih, S.Pd., selaku wali kelas V SD 21 Dauh Puri Denpasar diketahui bahwa SD 21 Dauh Puri Denpasar menerapkan 2

kurikulum, yaitu kurikulum 13 dan kurikulum Merdeka. Pada kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 13 sedangkan pada kelas 1, 2, 4, dan 5 sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Sistem kegiatan pembelajaran di sekolah secara menyeluruh sudah melaksanakan pembelajaran *offline* (tatap muka), namun penyampaian materi IPAS di dalam kelas masih bersifat konvensional yaitu guru lebih sering menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi dalam pembelajaran IPAS. Guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Hanya sesekali dan tidak sering menggunakan media pembelajaran digital dalam penyampaian materi pembelajaran. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pembelajaran digital, sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas video yang diunduh dan ditayangkan melalui *youtube*.

Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang inovatif dan variatif hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik masih kurang khususnya pada materi sistem pernapasan manusia. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dari total keseluruhan siswa kelas V yaitu 25 orang siswa dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 60,3 pada kategori kurang. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan rendah atau sesuai dengan PAP maka sebagian besar peserta didik dinyatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu minimal memiliki 86% penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar melalui pengamatan langsung pada proses pembelajaran IPAS di kelas V masih terdapat siswa yang kurang memahami materi sistem pernapasan manusia. Hal tersebut dibuktikan bahwa pada proses pembelajaran, guru wali kelas V yaitu Ibu Yuni merasa nyaman menerapkan pembelajaran secara konvensional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga terlihat peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran di kelas.

Adanya suatu kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dengan kondisi yang diharapkan apabila tidak ditindaklanjuti dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, serta minat belajar peserta didik itu sendiri. Faktor penyebab terjadinya kesenjangan hasil belajar yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal yang harus mendapat perhatian serius baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penyebab menurunnya hasil belajar IPA peserta didik dari berbagai faktor-faktor yang ada dalam diri peserta didik seperti psikologis siswa maupun sesuatu dari luar yang bersangkutan dengan siswa (Zannah & Zulfadewina, 2022). Menurut Astiti, dkk (2021) salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar. Selain itu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA adalah model yang digunakan guru kurang bervariasi hanya menggunakan satu model pembelajaran saja pada semua mata pelajaran sehingga dapat penerapan pembelajaran IPA.

Terlebih lagi metode yang digunakan guru kurang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab pada semua mata pelajaran sehingga materi yang diberikan dirasa sulit dipahami oleh peserta didik serta tidak adanya media yang digunakan guru untuk mempermudah peserta didik di dalam memahami materi (Ramadhanti dkk, 2020).

Berdasarkan fakta yang ada di lapangan, maka alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut dapat berupa mengurangi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru serta pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan sarana teknologi yang tersedia dengan optimal. Dalam menunjang kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Menurut Tafonao (dalam Nurfadillah, 2021:14) “media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar”. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Ibrahim, dkk 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Dalam penggunaan media pembelajaran haruslah dilakukan penyesuaian terhadap materi yang akan dibelajarkan sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik serta adanya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Salah satu materi dalam pembelajaran yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji alam semesta tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar mereka. Keingintahuan ini diharapkan peserta didik dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berkaitan dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang terjadi serta dapat berperan baik dalam memelihara dan menjaga sumber daya yang ada di sekitar (Elmi, 2023).

Demi menunjang pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan modern, guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Digitalisasi media pembelajaran membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih mudah dan efisien (Pradana & Yohanes Mario, 2022). Media pembelajaran digital sendiri dapat diartikan sebagai format konten yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak yang berisi materi pelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar dan membantu merangsang daya pikir peserta didik dalam memahami materi khususnya dalam muatan pelajaran IPA kelas V SD yang pada kurikulum merdeka saat ini telah digabung dengan ilmu pengetahuan sosial sehingga menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu media

pembelajaran berupa komik digital. Dengan media komik digital pada mata pelajaran IPA dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dimengerti oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa (Siregar & Dewi Irmawati, 2021). Menurut Najwa, dkk (2022:1640) bahwa komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk digunakan pada proses pembelajaran karena peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, menggunakan media pembelajaran komik digital membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, menggunakan media komik digital peserta didik lebih mudah menyerap berbagai materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Komik digital adalah media pembelajaran disajikan dengan aspek visual yang berisikan beberapa gambar cerita yang menarik dan keterangan cerita yang singkat. Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indra (Kustandi, dkk 2021). Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Wibowo, 2021). Jadi media komik digital dapat diartikan sebagai media yang memiliki kemampuan menjelaskan yang abstrak melalui ilustrasi gambar kartun dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkret dan nyata, maka komik digital ini dapat memberikan sebuah warna dan variasi baru dalam pembelajaran IPAS sehingga dapat memicu motivasi serta minat siswa untuk belajar dengan memanfaatkan media tersebut. Media pembelajaran komik digital yang digunakan pada mata pelajaran IPAS ini mengadaptasi model pembelajaran *problem based learning*

(PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah ini dirasa cukup efektif untuk membelajarkan materi IPAS yang cukup kompleks kepada peserta didik. Menurut Glazer (dalam Hotimah, 2020:6) “*Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata”. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah selain mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran berbasis masalah membuka peluang bagi siswa untuk dapat memperluas wawasan pengetahuan serta keterampilan mereka dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi jauh lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Dalam proses pembelajaran lebih sering bersifat konvensional yaitu terlalu banyak menggunakan metode ceramah.
- 2) Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi sehingga kurang mampu mengembangkan media pembelajaran digital.
- 3) Guru hanya sesekali menggunakan bantuan media pembelajaran yang diambil dari *youtube* saat mengajar.
- 4) Adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses pembelajaran.

- 5) Metode mengajar yang digunakan masih monoton, kurang kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- 6) Dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik minat siswa dalam belajar.
- 7) Pembelajaran IPAS masih dianggap kurang menyenangkan dan membosankan karena hanya berpatokan pada buku pedoman saja.
- 8) Kurangnya semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas.
- 9) Hasil belajar IPAS siswa belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan.
- 10) Komik Digital Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia Siswa Kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar belum dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kualitas media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 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 media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media komik digital berbasis masalah ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, konsep, teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran khususnya pada komik digital berbasis masalah sehingga diharapkan meningkatnya kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

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

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi sistem pernapasan manusia mata pelajaran IPAS dengan bantuan komik digital berbasis masalah yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, semangat belajar siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dalam mencari tahu dan memahami materi secara mandiri.

2) Bagi Guru

Penggunaan komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi

baru guna menunjang kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan guru di sekolah yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya komik digital berbasis masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPAS.

4) Bagi Peneliti lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain dalam melakukan suatu pengembangan media pembelajaran khususnya komik digital.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan komik digital ini sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

- 2) Media ini berisikan alur cerita sederhana yang mengaitkan dengan materi sistem pernapasan manusia, cerita tersebut diperankan oleh tiga tokoh dan didukung oleh beberapa gambar lainnya agar terlihat menarik.
- 3) Media ini memiliki 24 halaman yang dikembangkan dengan penggunaan aplikasi *Canva* dan aplikasi *Pixton* yang kemudian dikemas dalam bentuk PDF.
- 4) Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan ini dapat digunakan dengan cara menayangkan melalui LCD dan Proyektor di dalam kelas, serta dapat diakses oleh siswa secara online melalui komputer, laptop maupun perangkat lainnya dari rumah masing-masing.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan pada suatu media pembelajaran adalah agar siswa mengatasi kesulitan belajarnya sehingga hasil belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bisa berperan aktif saat proses pembelajaran. Komik digital ini berisikan alur cerita yang diperankan oleh beberapa tokoh dengan bahasa sederhana yang mengaitkan materi sistem pernapasan manusia, dengan begitu siswa mudah memahami isi dari komik digital tersebut, 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

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia ini siswa dengan mudah memahami materi karena memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) Komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan komik digital berbasis masalah ini dirancang khusus untuk siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

- 2) Produk yang dikembangkan adalah komik digital berbasis masalah terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS materi sistem pernapasan manusia.
- 3) Produk komik digital berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V ini tidak dapat melakukan interaksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah dalam penelitian ini, bertujuan agar menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang tujuannya untuk menciptakan dan atau mengembangkan produk sebagai hasil akhir untuk mengatasi suatu masalah tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.
- 2) Media komik digital adalah cerita bergambar yang berisikan alur cerita oleh suatu tokoh menggunakan bahasa yang sederhana dan berbagai gambar yang dapat menarik perhatian pembaca.
- 3) Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya siswa diharapkan mampu berpikir kritis, dan secara aktif dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mata Pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji alam semesta tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, dan

mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

- 5) Sistem pernapasan manusia merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang organ-organ dalam sistem pernapasan manusia beserta fungsinya, proses kerja sistem pernapasan manusia dan pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan.

