

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peluang berkembangnya internet dan teknologi menjadi momentum kemerdekaan belajar. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dapat dijadikan sebuah ide dan pandangan oleh para guru untuk dapat membuat terobosan baru untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Terobosan baru ini dapat berupa *website* Pendidikan, media ajar digital dan berupa aplikasi pembelajaran. Dalam era ini, pertumbuhan penggunaan teknologi menekankan kebutuhan bagi masyarakat untuk terus mengasah keterampilan dan pengetahuan dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi telah memainkan peran signifikan dalam transformasi kurikulum pendidikan. Integrasi teknologi dalam kurikulum memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih dari komponen komunikasi, berjejah, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi seperti *e-learning*, penggunaan perangkat lunak edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek menjadi bagian integral dari upaya meningkatkan efektivitas pendidikan. Dengan demikian, teknologi membentuk paradigma baru dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan berbagai tingkat pendidikan.

Pendidikan sering kali berkembang dikaitkan dengan kurikulum. Kurikulum sendiri merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan sehingga bisa disebut bahwa kurikulum adalah rujukan atau pedoman bagi proses pelaksanaan Pendidikan di Indonesia (Angga dkk, 2022). Kurikulum secara berkala

dikembangkan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan zaman dan lain-lain (Julaeha dkk, 2021). Pada abad-21 ini, seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar atau pembelajaran diharapkan mampu melakukan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang mampu menyeimbangkan dengan kondisi saat ini, mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta bermakna. Salah satu inovasi dari perkembangan Pendidikan di Indonesia dalam pembelajaran abad 21 saat ini ialah penyederhanaan kurikulum. Kurikulum Merdeka hadir menjadi jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia pada abad ke-21. Kurikulum Merdeka merupakan langkah inovatif dalam menyesuaikan Pendidikan dengan dinamika zaman, dengan menitik beratkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, perubahan opini diharapkan mampu menciptakan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi perubahan global (Pare & Sihotang, 2023).

Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu Solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. IPAS secara konten sangat dekat alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Rohman dkk, 2023). IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu Solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan

manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbud, 2022a). Perubahan mata Pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu 1) Siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistik terkait lingkungan alam dan sosial, 3) penguatan profil pelajar Pancasila (Astuti, 2022). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Kemdikbud, 2022a; Rohman & dkk, 2023). Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Kemendikbudristek BSKP (2022) seorang siswa dikatakan sudah tuntas dalam memahami materi pelajaran dengan baik jika mendapat hasil belajar dengan perolehan nilai rata-rata 81-100% dengan keterangan sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih. Selain itu, 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 akan dinyatakan lulus jika memiliki penguasaan pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat baik (Agung, dkk 2022:112). Berdasarkan hal tersebut, diharapkan bahwa siswa dapat mencapai tingkat penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat tinggi. Siswa akan mencapai

tingkat penguasaan yang baik jika mereka berpartisipasi aktif dan merasa nyaman selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

Meskipun saat ini pendidikan telah mengalami perkembangan yang disertai dengan teknologi, banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, masih mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab untuk mengajarkan materi IPAS yang bersifat luas dan kompleks. Cara penyampaian materi yang dilakukan guru sering kali monoton, kurang menarik, dan terasa membosankan karena minim interaksi antara guru dan siswa, hanya mengikuti buku teks sebagai acuan utama. Pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah dasar, membentuk keterampilan berpikir kritis, mengajarkan metode ilmiah dalam menyelidiki fenomena alam, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan inovasi di era modern yang sangat dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, dalam proses penyampaian materi, guru masih terlalu mengandalkan buku teks, yang membuat pembelajaran terasa kurang menarik. Penyajian materi dalam buku teks yang bersifat deskriptif dan gambar-gambar yang monoton tidak efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS. Gambar-gambar tersebut sering kali tidak saling terkait satu sama lain, sehingga siswa kesulitan dalam memahami informasi. Akibatnya, pencapaian pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak mencapai harapan yang diinginkan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 6 Batur khususnya pada siswa kelas IVA. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan Ibu Ni Kadek Eva Rusmalasari, S.Pd., yang merupakan wali kelas IV di SD Negeri 6 Batur, terungkap bahwa sekolah mitra telah mengadopsi kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang timbul terkait pemahaman materi terlihat pada pelajaran IPAS, terutama pada materi tentang daerahku dan kekayaan alamnya. Dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, di mana dari 20 siswa, hanya 30% atau 6 siswa yang berhasil memperoleh skor rata-rata 86,50 dan dinyatakan lulus dengan kategori baik. Sementara itu, 70% atau 14 siswa lainnya belum memenuhi syarat lulus dengan memperoleh skor rata-rata 74,08 pada kategori cukup. Dari hasil pembelajaran IPAS, diketahui bahwa kompetensi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 6 Batur masih rendah. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang rendah, sehingga berdasarkan PAP, banyak siswa tidak memenuhi standar yang diharapkan, yaitu mencapai hasil belajar minimal 90% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 6 Batur terhadap pembelajaran IPAS di kelas IVA, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami materi tentang daerahku dan kekayaan alamnya. Observasi menunjukkan bahwa Ibu Eva, sebagai guru wali kelas IVA, lebih memilih untuk menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab dalam mengajar. Karakteristik siswa di kelas tersebut juga kurang mendukung, karena mereka sulit berkonsentrasi dan cepat merasa bosan akibat kurangnya antusiasme dan minat terhadap pelajaran serta metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini berpotensi mempengaruhi

motivasi dan hasil belajar siswa. Penyebab utama dari situasi ini adalah kurangnya kecocokan dalam pilihan dan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 6 Batur dinilai belum optimal dan kurang bervariasi. Meskipun guru sudah menggunakan teknologi modern seperti *PowerPoint* dan terkadang media audiovisual dari *YouTube*, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami materi jika media pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan relevan. Dari hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran, karakteristik peserta didik di SD Negeri 6 Batur perlu didukung dengan penggunaan alat bantu belajar yang terkait langsung dengan materi pembelajaran. Guru harus dapat memilih dengan tepat media pembelajaran yang sesuai dan relevan, yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi juga dapat secara tidak langsung mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang diperoleh dari lapangan, solusi untuk mengatasi masalah tersebut bisa berupa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, dengan mengintegrasikan media digital berupa media komik interaktif “KOIN” untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Media merupakan salah satu alat komunikasi baik secara visual maupun audio visual untuk menyalurkan pesan atau informasi lainnya (Gandana, 2019). Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Batubara, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran juga penting karena dapat

mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam proses belajar. Artinya, penggunaan media dapat menyederhanakan penyampaian materi atau topik yang kompleks kepada siswa. Dengan media pembelajaran yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih efektif. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai situasi kelas, menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi yang berbeda, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung bagi siswa.

Media komik interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang di dalamnya selain terdapat gambar dan alur cerita yang bisa dibaca oleh peserta didik, mereka juga bisa belajar sesuai dengan gaya belajar mereka karena di dalam komik ini berisikan audio, video dan animasi. Komik adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan (Zahro & Sukartiningsih, 2022). Pembelajaran di sini mengacu pada dialog yang terjadi antara murid dan materi pembelajaran. Manfaat dari media komik antara lain dapat menginspirasi murid selama proses belajar mengajar, komik edukasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara permanen, dan komik dapat menarik minat murid untuk membaca dan mengarahkan mereka ke arah instruksi membaca, terutama bagi mereka yang tidak suka membaca (Rodiah & dkk, 2024). Media komik dapat digunakan siswa untuk kemampuan membaca (Puteri dkk, 2022). Media komik mudah untuk dibaca siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan memahami arti dari gambarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Aziza & Sudiby, 2019) bahwa membaca komik dapat membantu siswa menyimpan informasi jangka panjang melalui materi yang disampaikan. Media komik mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Kurniawan & Hardini, 2020). Dengan demikian, siswa akan lebih

mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan khususnya materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Penelitian ini mendukung temuan yang menunjukkan bahwa media komik interaktif “KOIN” layak dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan motivasi, daya tarik belajar siswa, serta membantu merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya, penelitian yang mengkhususkan pada upaya pengembangan media komik interaktif pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu untuk mengembangkan media komik interaktif “KOIN” Pesona Kekayaan Alam di Museum Geopark Batur Muatan IPAS pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga mengurangi motivasi, semangat, serta minat belajar siswa.
- 2) Adanya keterbatasan waktu saat melaksanakan proses pembelajaran sehingga pemaparan terhadap materi kurang terpenuhi.
- 3) Kurangnya semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas.
- 4) Sulitnya materi pada pembelajaran IPAS yang menjadikan peserta didik kurang mampu untuk memahaminya.

- 5) Masih kurangnya variasi media pembelajaran IPAS dalam bentuk digital yang dimiliki guru, guru hanya menggunakan media video yang diambil dari *youtube*.
- 6) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media ajar bagi siswa dalam pembelajaran IPAS.
- 7) Belum adanya pemanfaatan Museum Geopark Batur sebagai media pembelajaran.
- 8) Siswa tidak pernah fokus mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan adanya beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur?
- 2) Bagaimanakah validitas media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya

yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Batur ?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur.
- 2) Untuk mengetahui validitas media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang ditinjau dari isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji kelompok kecil pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Batur.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan dan memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi Pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran khususnya komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur pada muatan IPAS. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam memahami materi daerahku dan kekayaan alam di tempat tinggal mereka melalui mata pelajaran IPAS. Dengan menggunakan komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur, pengetahuan siswa tentang daerahnya dan kekayaan alamnya dapat ditingkatkan. Selain itu, ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami konsep materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang membangkitkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini berupa produk yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi tentang daerahku dan kekayaan alamnya dalam mata pelajaran IPAS. Kehadiran media ini diharapkan dapat menginspirasi guru untuk terus berkembang dan menciptakan media pembelajaran lain yang sesuai dengan kompetensi dan materi yang diajarkannya.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan untuk mewajibkan para guru memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para peneliti sebagai tambahan referensi, sumber pengetahuan, dan informasi yang memotivasi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Adapun spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk media komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur

muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur.

- 2) Produk hasil penelitian dirancang dengan bentuk komik interaktif “KOIN” yang didalamnya terdapat menu utama terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, alur cerita, evaluasi, profil pengembang, dan keluar dari program.
- 3) Komik interaktif “KOIN” ini memadukan komponen multimedia dalam pengembangan seperti: teks, audio, video, gambar, animasi, dan *quiz*.
- 4) Produk komik interaktif “KOIN” tersebut dapat dijalankan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* serta dengan bantuan proyektor dan LCD di kelas, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi.
- 5) Komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD ini dikembangkan dengan menggunakan program, yakni *Articulate Storyline 3*, *Canva*, *Capcut*, dan *Animaker*, serta bantuan media *power point* (PPT).
- 6) Komik interaktif ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan mudah diakses oleh guru dan siswa, kapan pun dan di mana pun mereka berada. Komik interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan daerahku dan kekayaan alamnya, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pentingnya penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks ini, guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa, dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Komik interaktif “KOIN” mengenai materi daerahku dan kekayaan alamnya ini penting untuk dikembangkan karena dapat membantu siswa kelas IV SD dalam memahami dan menerapkan materi tersebut secara mendalam, aktif, dan mandiri, baik selama waktu pembelajaran maupun di luar waktu pembelajaran. Dengan adanya komik interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi daerahku dan kekayaan alamnya karena materi pembelajaran disajikan tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga melalui gambar, video, cerita, audio, animasi, dan kuis yang terkait dengan konteks kehidupan sehari-hari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya siswa kelas IV SD Negeri 6 Batur ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur muatan IPAS, khususnya materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk siswa kelas IV SD. Desain dan isi komik interaktif ini telah disesuaikan dengan mata pelajaran IPAS, fokus pada pemahaman tentang daerahku dan kekayaan alamnya. Pengembangan komik interaktif ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan materi tersebut kepada siswa kelas IV SD, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi mereka.
- 2) Komik interaktif “KOIN” yang telah dikembangkan memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat, minat belajar, dan pemahaman siswa kelas IV terkait dengan materi daerahku dan kekayaan alamnya baik dalam aspek lisan maupun tulisan. Selain itu, media ini menarik, mudah dipahami, dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Yang tidak kalah pentingnya, media ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media komik interaktif “KOIN” pesona kekayaan alam di Museum Geopark Batur ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV, serta analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

kelas IV di SD Negeri 6 Batur. Karena itu, produk pengembangan komik interaktif ini memiliki cakupan yang terbatas dan ditujukan khusus untuk siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran IPAS, fokus pada materi tentang daerahku dan kekayaan alamnya.

- 2) Penelitian ini hanya menghasilkan sebuah produk berupa komik interaktif “KOIN” yang tersedia bagi siswa kelas IV di SD Negeri 6 Batur melalui *platform* digital atau dengan menggunakan media elektronik.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dan kata-kata yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, diperlukan definisi yang jelas terhadap setiap istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan upaya atau proses untuk meningkatkan suatu produk seperti media pembelajaran, modul, teks, atau produk lainnya yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Proses ini melibatkan tahapan-tahapan tertentu dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih baik daripada produk sebelumnya. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).
- 2) Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang didalamnya berisi teks, gambar, video, audio, dan animasi serta pembelajarannya bersifat interaktif yang disajikan dengan

menarik sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

- 3) Komik merupakan sekumpulan gambar yang memuat karakter yang dikemas dalam sebuah cerita dan dibuat dengan sederhana agar memudahkan pembaca memahami maksud yang ingin disampaikan dari komik.
- 4) Komik interaktif “KOIN” ini memiliki ciri yang hampir sama dengan komik pada umumnya yaitu berisi gambar khas yang berurutan dilengkapi dengan panduan kata-kata yang dibuat secara berurutan dan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi siswa dan minat siswa dalam membaca. Komik ini disajikan menggunakan teknologi, di dalam komik ini selain terdapat gambar dan alur cerita yang bisa dibaca oleh peserta didik, mereka juga bisa belajar sesuai dengan gaya belajar mereka karena di dalam komik ini berisikan audio, video dan animasi.
- 5) Mata Pelajaran IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum sebelumnya yang pada kurikulum merdeka ini dipadukan menjadi satu untuk mempelajari bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
- 6) Museum Geopark Batur merupakan museum yang terletak di Jalan Raya Penelokan, Kintamani, Bangli, Bali. Dimana Museum ini menyajikan informasi tentang taman bumi nasional dan mancanegara. Museum Geopark Batur ini juga dijadikan sebagai sarana informasi kepada masyarakat.