

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital seolah memberikan warna baru bagi pelayanan dan peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan sebagai upaya persiapan dalam menghadapi perubahan dan tantangan global yang menentukan kualitas hidup sumber daya manusia disuatu negara kearah yang lebih baik (Handayani, 2021). Setiap manusia memiliki hak untuk memperoleh pendidikan sebagai bekal dalam pemenuhan kebutuhan hidup. Pelaksanaan pendidikan di sekolah merupakan suatu kegiatan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Guru sebagai perantara informasi sedangkan, siswa sebagai peserta aktif penerima informasi yang ditelaah melalui berbagai sumber dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sumber belajar digunakan oleh guru agar dapat membantu siswa memperluas wawasan secara kontekstual melalui beberapa bentuk media yang fleksibel sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan (Sunaengsih, dkk 2023).

Pendidikan akan selalu berkesinambungan dengan kehidupan sosial budaya dimasyarakat. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas merupakan tantangan bagi guru dalam menghadapi perubahan. Guru diharapkan dapat

menciptakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan gejala-gejala sosial dan upaya pemecahan masalah dalam lingkungan kehidupan sosial budaya dimasyarakat (Aulia.,R 2023). Manusia disebut sebagai makhluk sosial karena adanya interaksi hubungan timbal balik dengan manusia lainnya akan membentuk suatu kelompok masyarakat melalui masyarakat akan melahirkan kebudayaan (Gita, dkk., 2024). Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai upaya pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai karakter sosial sebagai warga negara yang cakap, demokratis dan bertanggung jawab (Ramadhani, dkk 2024). Salah satu materi pembelajaran IPS yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia adalah kerjasama antar negara di Asia Tenggara (ASEAN). Sama halnya dengan manusia, negara juga memerlukan kerjasama dengan negara lain, hal ini semata ditujukan demi kemakmuran rakyat guna menjaga keamanan, kedamaian dan perdamaian dunia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024 dengan Ibu I Gusti Ayu Sri Anggreni, S.Pd guru wali kelas VI di SD Negeri 19 Pemecutan, bahwa pembelajaran IPS materi kerjasama antar negara ASEAN mengalami permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajarannya. Guru perlu melakukan adaptasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas akibat adanya pergantian Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Materi kerjasama antar negara ASEAN cenderung padat dan banyak membahas terkait sejarah yang menuntut siswa untuk meningkatkan kemampuan literasinya. Menurut Panduan Pembelajaran dan Asesmen (PPA) dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen

Pendidikan (BSKAP) (2022) peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih, jika sudah berada pada rentan 86%. Ditemukan adanya kesenjangan hasil belajar siswa kelas VI pada muatan IPS, dari 23 siswa di kelas hanya 9 orang siswa yang memenuhi spesifikasi “sudah mencapai ketuntasan”. Sementara, 14 orang siswa lainnya dengan rata-rata perolehan nilai 65 dengan spesifikasi “belum mencapai ketuntasan” berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) (2022). Sehingga, diperlukan adanya perubahan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menciptakan sumber belajar yang dapat mendukung peningkatan hasil pembelajaran IPS, agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dituntut untuk memiliki skill dan menuangkan ide kreatifnya, dengan mengkombinasikan perkembangan teknologi untuk menciptakan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Damayanti dkk., 2024).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar serta memiliki fungsi sebagai penjelas makna pesan atau informasi dari guru kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar dan membantu menekankan pada hafalan siswa yang pasif (Maulidah dkk, 2023). Maka dari itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, dan perasaan siswa untuk membantu meningkatkan keefektifan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Media komik merupakan karya visual, teks cerita dan gambar yang mampu mengimajinasikan kepada pembaca terkait

rangkaian cerita yang disampaikan dan mampu memberi hiburan kepada pembaca. (Putri, 2024). Komik digital merupakan sebuah media pembelajaran dua dimensi, cerita bergambar yang tidak bergerak dengan tokoh imajinatif dirancang dengan perangkat lunak, dibaca dalam format digital, serta dipublikasikan secara digital. Cerita komik yang imajinatif dapat mendorong minat siswa untuk belajar. Komik dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi melalui bacaan dengan tutur bahasa yang ringan cenderung dalam konteks bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti. Cerita komik mampu merangsang pikiran melalui imajinasi dan daya fantasi kreatif yang dapat membantu siswa untuk menafsirkan dan memperpanjang daya ingat isi materi dibandingkan dengan buku yang hanya berisi teks bacaan (Aprilia & Devi, 2024). Inovasi pengembangan media pembelajaran dengan komik digital akan lebih menarik siswa untuk belajar karena disajikan perpaduan gambar dengan cerita sederhana, konteks pembahasan yang ringan dan cenderung mengandung humor dalam makna hiburan serta teks yang disampaikan terbatas pada suatu topik materi pembelajaran (Husna, dkk 2022). Menurut (Astutik&Suprijono, 2021) pada penelitiannya yang membahas tentang pengembangan media komik digital terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada penguatan karakter pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan kesenjangan pada hasil belajar siswa. Maka, diperlukan adanya inovasi pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media yang mengandung kegiatan literasi. Komik digital merupakan media visual dirancang dalam format digital atau elektronik, menggabungkan desain gambar dan teks yang menarik membentuk

sebuah cerita dari beberapa tokoh imajinatif, dengan dialog percakapan yang terfokus dan memuat informasi mengenai negara anggota ASEAN, serta bentuk kerjasama antar negara di Kawasan Asia Tenggara (ASEAN) pada materi pembelajaran IPS. Maka, dapat diadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Berbasis Literasi Jelajah Negara dan Kerjasama ASEAN Muatan IPS Kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran muatan IPS materi kerjasama ASEAN di kelas VI.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada muatan IPS akibat kurangnya minat siswa dalam kegiatan literasi pembelajaran di sekolah.
3. Siswa mengalami penurunan hasil belajar pada muatan IPS dikarenakan kurangnya motivasi belajar dan pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini maka, perlu adanya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Sehingga, peneliti memberikan pembatasan masalah mengenai kurangnya sumber belajar berupa media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu,

peneliti mengupayakan atau memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berupa Komik Digital Interaktif Berbasis Literasi Jelajah Negara dan Kerjasama ASEAN Muatan IPS Kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan?
2. Bagaimanakah validitas komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan?
3. Bagaimanakah efektivitas komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan.
2. Untuk mengetahui validitas komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan.
3. Untuk mengetahui efektivitas komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara umum hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran atau sebuah inovasi dalam pengembangan komik digital interaktif berbasis literasi muatan IPS Kelas VI.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut merupakan manfaat praktis dari penelitian ini yang meliputi manfaat untuk siswa, guru, kepala sekolah, dan penelitian lain.

1. Kepada Peserta Didik

Dengan adanya komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kerjasama ASEAN pada muatan IPS. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menumbuhkan minat serta pemahaman literasi melalui cerita komik dengan muatan pembelajaran IPS.

2. Kepada Guru

Penggunaan komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN ini, diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Kepada Kepala Sekolah

Adanya penelitian dan hasil dari pengembangan media komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media ajar oleh sekolah dan bisa dikembangkan lagi untuk media komik digital dalam muatan lain.

4. Peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian serupa dengan menggunakan *variable* lainnya serta menambahkan sumber rujukan untuk pengembangan media komik digital interaktif di Sekolah Dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN muatan IPS di kelas VI Sekolah Dasar. Berikut ini adalah uraian singkat mengenai spesifikasi dari produk yang dibuat yaitu.

1. Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS materi kerjasama ASEAN adalah media pembelajaran yang dirancang untuk dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, tablet dan lain-lain.
2. Media pembelajaran komik digital interaktif muatan IPS pada materi kerjasama ASEAN memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN.
3. Media pembelajaran komik digital interaktif pada muatan IPS yaitu untuk meningkatkan keterampilan literasi dan pemahaman mengenai materi

kerjasama ASEAN melalui cerita komik dengan metode yang interaktif, menarik, dan kontekstual.

4. Media pembelajaran komik digital interaktif pada muatan IPS pada materi kerjasama ASEAN dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran secara individu dan kelompok serta diskusi belajar di dalam kelas, khususnya pada kelas VI di Sekolah Dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa melalui interaksi yang terarah. Pengembangan produk media pembelajaran komik digital interaktif berbasis literasi pada materi kerjasama ASEAN untuk kelas VI muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Komik digital dengan desain gambar dan ilustrasi yang menarik mampu mendorong antusias siswa dalam membaca dan memahami materi melalui cerita komik. Minat baca yang tinggi sebagai kunci untuk meningkatkan pemahaman materi yang berkaitan dengan sejarah. Maka, dengan adanya pengembangan media komik digital ini dapat menjadi solusi untuk menangani permasalahan pembelajaran IPS di kelas VI. Adapun pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hanya untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari komik digital muatan IPS dalam membantu peserta didik pada peningkatan hasil pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat mudah dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini akan memudahkan guru dalam mengajarkan dan memberikan pemahaman terkait kerjasama ASEAN dalam muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran komik digital interaktif akan memudahkan siswa dalam belajar karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik.
3. Media pembelajaran komik digital interaktif yang dikembangkan memenuhi ketiga karakteristik gaya belajar siswa.
4. Media pembelajaran komik digital interaktif memiliki karakteristik yang mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa dalam pembelajaran.

Sedangkan keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif berbasis literasi jelajah negara dan kerjasama ASEAN pada muatan IPS, sebagai berikut.

1. Materi yang disampaikan pada media komik digital terbatas pada materi mengenai bentuk kerjasama di bidang sosial dan budaya negara kawasan Asia Tenggara (ASEAN) pada kelas VI SD.
2. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini hanya dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 19 Pemecutan dan siswa yang memiliki karakteristik yang sama di sekolah lain.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan lebih lanjut agar tidak terdapat kesalahpahaman. Oleh karena itu, istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk serta memberikan solusi dalam bentuk produk untuk permasalahan yang ditemukan.
2. Media pembelajaran komik digital interaktif berbasis literasi adalah sebuah media pembelajaran dengan muatan IPS materi kerjasama ASEAN kelas VI pada kurikulum Merdeka, dikembangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan literasi terhadap materi pembelajaran melalui cerita komik.

