

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia di abad yang ke-21 dihadapkan pada laju perkembangan teknologi dan pengetahuan yang sangat pesat, yang bahkan mampu menggeser sebagian perannya. Selain itu abad 21 juga disebut dengan masa pengetahuan “*Knowledge age*” berbagai upaya dalam memahirkan semua keterampilan di dapatkan melalui pembiasaan diri dan pemenuhan kebutuhan yang berdasar dari pengetahuan dalam berbagai hal (Mardhiyah dkk., 2021). Pendidikan merupakan salah satu investasi dalam rentan waktu yang panjang dan menjadi kunci pada saat merancang masa depan yang lebih baik untuk kehidupan terutama bagi bangsa dan negara (Sudarmono dkk., 2021). Usaha meningkatkan pengetahuan manusia dapat ditempuh melalui pendidikan di sekolah. Kegiatan pembelajaran wajib dilaksanakan secara maksimal agar dapat menghasilkan output yang berkualitas juga (Taufik, 2020). Pada abad 21 ini, pendidikan mampu berinovasi sehingga lebih menyenangkan dan bermakna (Cholilah dkk., 2023).

Pendidikan abad 21 menitikberatkan pada enam aspek yang harus dimiliki peserta didik yang disebut dengan 6C. Seperti yang dikemukakan oleh Fikri dkk. (2020) yaitu aspek 6C terbagi atas communication, critical thinking, collaboration, creativity, karakter, dan citizenship. Penerapan aspek 6C sejalan dengan Kurikulum Merdeka adalah kerangka kurikulum yang di buat lebih fleksibel, dengan tetap menitikberatkan materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi kepada peserta didik (Handayani dkk., 2023). Dalam struktur Kurikulum Merdeka,

terdapat mata pelajaran bernama IPAS yang menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik, IPAS hadir sebagai mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk melihat keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara holistik. Tujuan utama penggabungan ini adalah untuk mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila, yaitu profil ideal pelajar Indonesia yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Rani & Mujiyanto, 2023). IPAS tidak hanya membahas hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya, tetapi juga mengulas berbagai dinamika interaksi manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat, dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, IPAS berfungsi sebagai wadah integratif untuk mengembangkan kecakapan berpikir kritis, kolaboratif, dan kontekstual bagi siswa.

Beberapa alasan melatarbelakangi pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, di antaranya adalah agar siswa MI/SD mampu melihat dan memahami berbagai hal secara menyatu. Pendekatan ini juga mendorong berkembangnya pola pikir holistik terhadap aspek lingkungan alam dan sosial, serta berkontribusi dalam membentuk karakter Pelajar Pancasila (Wijayanti & Ekantini, 2023). IPA memiliki peranan penting bagi pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Rani & Mujiyanto (2023) yaitu IPA adalah mapel yang objektif agar bisa menumbuhkan cara memiliki pikiran yang kritis. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai peran strategis guna menaikkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ketika proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara tepat,

hal ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga memudahkan mereka dalam mengingat materi yang telah dipelajari. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan sangat diperlukan agar siswa terlibat secara aktif dan termotivasi untuk belajar (Antari dkk., 2023). Lebih jauh lagi, IPA sebagai bagian dari pendidikan sains memberikan kontribusi besar dalam membentuk cara berpikir ilmiah peserta didik. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena alam secara mendalam, yang pada akhirnya dapat mengarahkan mereka pada proses penemuan ilmiah secara mandiri (Sukarini dkk., 2021). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga eksploratif dan kontekstual.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peranan penting bagi peserta didik, karena melalui pembelajaran IPA di sekolah, mereka memperoleh bekal untuk memahami dan menguasai berbagai konsep yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, peserta didik dapat mengasah kemampuan diri agar mampu beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan zaman (Rosyada dkk., 2021). Pembelajaran IPA memberi peserta didik kesempatan dengan cara alamiah mengembangkan rasa ingin tahunya, mengembangkan kemampuan untuk bertanya dan mencari jawaban mengenai fenomena-fenomena yang ada di alam berdasarkan kenyataan di sekitarnya, serta meningkatkan berpikir ilmiah peserta didik (Afriani & Alexon, 2022). Ciri khusus dalam pembelajaran IPA yaitu melakukan kerja ilmiah dan mampu menghasilkan sebuah produk serta proses yang munculkan berbagai keterampilan berpikir yaitu salah satunya berpikir kritis (Hidayati dkk., 2021). Mengetahui bahwa pentingnya

pembelajaran IPA maka hendaknya pembelajaran IPA wajib diimplementasikan dengan sebaik-baiknya sehingga bisa membentuk peserta didik yang memiliki nalar yang kritis sesuai tuntutan pada pembelajaran di abad 21.

Namun pada kenyataannya tingkat pemahamannya peserta didik terhadap pembelajaran IPA masih rendah. Desember pada tahun 2023 PISA merilis kembali hasil data terbaru yang menampilkan Indonesia menempati peringkat 12 terbawah dalam mengukur kemampuan numerasi peserta didik, 11 terbawah literasi, dan 15 terbawah sains dari 81 negara yang mengikuti program PISA, di mana hasil ini menunjukkan peserta didik di Indonesia pada tiga kemampuan yaitu numerasi, literasi, dan sains masih di bawah rata-rata perolehan skor dari para peserta PISA lainnya (Rizky dkk., 2024). *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) mengungkapkan penilaian oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) dilakukan setiap tiga tahun sekali sejak tahun 2000 hingga 2022 menunjukkan bahwa skor Indonesia yaitu 383 termasuk di bawah rata-rata dengan kisaran 483-488 poin. Penurunan skor sains Indonesia dari 396 ke 383, atau sebesar 13 poin, menyebabkan negara ini berada di peringkat 68 dari 81 negara. Hal ini masih jauh dari target RPJMN yang menetapkan skor sains sebesar 402 (Nasution et al., 2024). Indonesia terus berada pada ranking terbawah dari semua negara yang berpartisipasi dalam literasi sains. Ini memiliki arti bahwa peserta didik saat menjawab pemahaman dapat menjawab dengan tepat, namun ketika diberikan soal analisis peserta didik belum mampu memberikan jawaban.

Penilaian PISA dilakukan pada tingkat smp yaitu pada anak usia 15 tahun (Affriyenni dkk., 2022). Berdasarkan pada hasil tersebut diketahui pada proses pembelajaran di tingkat sebelumnya yaitu pada tingkat sekolah dasar belum

sepenuhnya berdampak signifikan pada kemampuan sains peserta didik. Salah satu penyebab proses pembelajaran tidak memberikan dampak terhadap hasil pembelajaran peserta didik yaitu penggunaan model dalam pembelajaran di kelas yang kurang efektif terhadap pemahaman peserta didik. Hal sependapat dengan Siregar & Sentosa, bahwa penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran harus sesuai untuk memengaruhi minat belajar pada peserta didik sehingga pelajaran menjadi lebih aktif dan hasil belajar dapat terus meningkat (dalam Fauhah & Rosy, 2021). Selain penggunaan model dalam pembelajaran yang sesuai, motivasi dalam pembelajaran juga mempengaruhi rendahnya hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Awe & Bengé yaitu indikator yang sangat mengakibatkan luaran proses belajar antaranya ialah motivasi dalam belajar (dalam Lomu & Widodo, 2018; N. Wijayanti & Widodo, 2021).

Hal ini sejalan dengan wawancara wali kelas IV yaitu Luh Murniasih di SD Negeri 1 Pegayaman pada 15 Maret 2024 yang mengungkapkan bahwa peserta didik sekedar mengetahui konsep dan belum dapat memahami makna dari konsep tersebut. Peserta didik ketika diberikan pertanyaan yang mendasar yaitu berupa hapalan, peserta didik dapat menemukan dan menyebutkan jawaban dengan membuka buku paket. Tentunya jika pertanyaan diarahkan pada berpikir kritis seperti menganalisis sebuah permasalahan, peserta didik belum dapat menentukan jawaban dari pertanyaan yang disampaikan. Sesuai dengan hasil studi dokumen yang dilakukan terhadap hasil rata-rata nilai IPAS di SD Negeri 1 Pegayaman menemukan kelas IV yang berjumlah 34 peserta didik, ada 2 orang peserta didik nilai IPAS pada kategori tertinggi, 3 peserta didik nilai IPAS pada kategori menengah dan 29 peserta didik nilai IPAS pada kategori terkecil, serta rata-rata nilai

peserta didik yaitu 55,23 yaitu masih di bawah KKTP. Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas IV masih rendah. Dibawah ini merupakan Tabel Nilai Rata-rata Peserta didik Kelas IV di SD Negeri 1 Pegayaman.

**Tabel 1.1** Nilai rata-rata muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Pegayaman

No	Nama	Nilai	KKM	Tingkat
1	Peserta Didik 1	78	70	Tinggi
2	Peserta Didik 2	70	70	Menengah
3	Peserta Didik 3	28	70	Terkecil
Rata-rata Peserta didik Kelas IV				55.23
Peserta didik nilai IPAS Tertinggi				2 Peserta Didik
Peserta didik nilai IPAS Menengah				3 Peserta Didik
Peserta didik nilai IPAS Kecil				29 Peserta Didik

(Sumber: Catatan Arsip SD Negeri 1 Pegayaman)

Terdapat beberapa penyebab rendahnya hasil belajar IPAS di SD Negeri 1 Pegayaman. Pertama, pembelajaran belum berbasis masalah sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik pada proses pembelajaran. Inilah yang dikemukakan dari wawancara yaitu peserta didik yang hanya mendengarkan tanpa ikut aktif dalam pembelajaran, bercanda dengan teman pada saat materi sedang disampaikan, dan pada saat diberikan pertanyaan peserta didik masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan jawaban pada buku paket IPAS. Kurang ketertarikan peserta didik ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran di kelas untuk mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan tradisional, yaitu metode ekspositori, tanpa menghubungkannya dengan situasi atau masalah yang sering dijumpai peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, kurangnya penggunaan media pada prses pembelajaran di kelas. Media sangat memudahkan pada saat penyampaian materi agar menarik perhatian dan motivasi peserta didik. Sehingga adanya media memudahkan penyajian materi

dengan cakupan yang lebih luas. Pembelajaran tanpa adanya media akan menjadi membosankan dan kurang bermakna bagi peserta didik. Ketiga, tidak adanya kolaborasi antarpeserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat individual membuat kurangnya kolaborasi yang terjadi antarpeserta didik. Jika ini terus didiamkan, nantinya mengakibatkan pemahaman IPAS pada peserta didik akan semakin tertinggal.

Pengembangan media pembelajaran berawal dari kebutuhan akan inovasi dalam proses belajar mengajar, khususnya melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan pemecahan masalah sebagai inti pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah kontekstual (Dwiyanti et al., 2023). Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peningkatan kompetensi.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang proses tersebut. Media yang dirancang secara interaktif dan menarik berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta mendorong peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam memahami materi pelajaran. Media digital, dalam hal ini, menjadi solusi yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi saat ini. Selain fleksibel, media digital memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan beragam gaya belajar.

Menurut Astari et al. (2024), media ajar mempunyai peranan krusial guna meningkatkan efektivitas aktivitas belajar mengajar karena mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik perhatian peserta didik. Dalam praktiknya, pemanfaatan media seperti komik edukatif tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menyenangkan, tetapi juga membangun narasi yang memudahkan peserta didik memahami konsep secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran berbasis digital dinilai tepat untuk dijadikan salah satu sumber belajar yang inovatif dan kontekstual.

Untuk menyampaikan ide atau gagasan, komik memanfaatkan gambar sebagai media utama, yang biasanya juga dilengkapi dengan teks dan elemen visual tambahan lainnya. Kata "komik" sendiri berasal dari bahasa Prancis *comique*, yang berarti lucu atau menggelikan, dan istilah ini berakar dari bahasa Yunani *komikos* (Sjawal et al., 2023). Menurut Riwanto (dalam Ngazizah et al., 2022), komik adalah bentuk seni yang mengandalkan rangkaian gambar diam yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk alur cerita. Wicaksono dan rekan-rekan (2020) menyatakan bahwa komik termasuk media bacaan yang inovatif dan menarik, terutama dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Anak-anak usia sekolah dasar, yaitu antara 6 hingga 12 tahun, umumnya lebih menyukai buku yang dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar (Khasanah et al., 2021).

Karena memiliki sifat yang ringan dan menghibur, komik lebih disukai oleh peserta didik dibandingkan buku pelajaran biasa, sehingga media ini dapat mendorong mereka untuk lebih serius terlibat dalam proses pembelajaran (Rahadian & Setiawan, 2021). Ini dapat diakses melalui internet yang disebut dengan komik digital. Komik digital memiliki sifat ramah lingkungan, fleksibel,

dan hemat biaya. Komik digital disebut ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaiannya sehingga dapat menghemat kertas (Narestuti dkk., 2021). Keunggulan komik digital dibandingkan komik cetak yaitu mampu dengan mudah didistribusikan melalui jejaring sosial (Putra & Yudha, 2021).

Dalam upaya memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, salah satu pendekatan inovatif yang ditawarkan adalah pemanfaatan media *Webtoon* yang dikembangkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena menyajikan permasalahan nyata dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami. *Webtoon* adalah platform komik digital yang sangat populer di kalangan generasi muda, termasuk peserta didik SD. Platform ini menawarkan format yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat seluler, menjadikannya alternatif yang sangat potensial untuk media pembelajaran. Pembelajaran IPA dengan pendekatan PBL mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep IPA tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Jejaring sosial yang bisa dipakai mengakses komik digital salah satunya ialah *Webtoon*. Istilah *Webtoon* berasal dari penggabungan kata web dan *cartoon*, yang mengacu pada komik dalam bentuk digital atau daring. Komik ini merupakan hasil adaptasi dari komik cetak analog yang diubah menjadi format digital. Penyajian *Webtoon* biasanya menggunakan tata letak vertikal yang sudah disesuaikan agar dapat dibaca dengan nyaman melalui layar komputer maupun

ponsel (Hanum & Kurniawan, 2023). Media *Webtoon* ini akan dikemas menggunakan model PBL. Suari menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berfokus pada penggunaan masalah nyata sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Model ini tidak sekadar mentransfer pengetahuan secara langsung kepada peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta membangun kerja sama yang efektif. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk aktif mengeksplorasi dan mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi, sehingga mampu memahami inti dari masalah secara mendalam dan menerapkan hasil pembelajaran dalam konteks yang lebih luas (dalam Efendi & Wardani, 2021). Untuk menghadapi berbagai tantangan dunia nyata yang kompleks, peserta didik perlu dibekali keterampilan memecahkan masalah secara sistematis, dan hal ini dapat dicapai melalui penerapan pendekatan PBL. Aktivitas belajar dengan model ini memberikan peserta didik permasalahan yang asli agar bisa diselesaikan dengan kerja sama antarkelompok yang nantinya pembelajaran berpusat pada peserta didik (Hasanah dkk., 2021). Dengan permasalahan yang nyata akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar (Banowati, Lestari, & Putri, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media komik digital bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan individu pada saat mengerti suatu materi dengan cara yang baik. Studi oleh Putra & Yudha (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital, termasuk *Webtoon*, bisa menumbuhkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Studi lainnya oleh Rahadian & Setiawan (2021) mengungkapkan bahwa murid yang belajar menggunakan alat berupa komik digital nantinya aktif serta merasa dimotivasi dibandingkan dengan

yang belajar menggunakan buku pelajaran konvensional. Selain itu, Wicaksono dkk. (2020) menemukan bahwa komik, terutama dalam bentuk digital, dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Ini tentunya sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SD, di mana peserta didik memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan lebih tertarik pada media yang menarik.

Secara umum, kualitas hasil belajar peserta didik di banyak daerah, termasuk Bali, masih menunjukkan hasil yang kurang memadai, meskipun berbagai cara sudah dilaksanakan supaya bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil belajar yang rendah sering kali menjadi salah satu indikator adanya masalah dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap masalah ini, diantaranya ialah pemanfaatan teknik pengajaran yang monoton dan kurang variatif, minimnya integrasi teknologi pada saat aktivitas belajar dan mengajar, serta keterlibatan murid yang masih rendah pada saat kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang bukan hanya menarik secara visual, melainkan juga relevan dan gampang diterapkan dalam aktivitas nyata siswa itu sendiri agar pembelajaran menjadi lebih memiliki makna dan efektif. Sebagai gambaran, sebuah studi yang dilakukan oleh Suryadi (2022) mengungkapkan bahwa hasil belajar di beberapa sekolah di Bali masih tergolong rendah, khususnya dalam pelajaran IPA yang sering dianggap susah oleh para murid. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa penyebab utamanya adalah metode pengajaran yang terlalu fokus pada teori tanpa mengaitkannya dengan konteks nyata yang dialami peserta didik sehari-hari. Selain itu, kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik

perhatian dan memotivasi siswa menjadi faktor penghambat lain. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pengajaran yang mampu menggabungkan teknologi serta pendekatan yang lebih kontekstual agar proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan media *Webtoon* dalam studi ini bermaksud nantinya akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi IPA secara efektif, tetapi juga bisa menumbuhkan minat untuk belajar peserta didik. Sejalan juga dengan implementasi media ajar *Webtoon* pada penelitian-penelitian lain oleh Senjaya dkk. (2022) dan Sukmanasa dkk. (2017) bahwa media ajar berupa komik digital bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Juga sejalan dengan studi sebelumnya yaitu penelitian Udil & Sangur (2020) bahwa media ajar ini bisa meningkatkan hasil belajar. Pada tingkat operasional konkrit, peserta didik sekolah dasar mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis. Meskipun demikian, pemikiran mereka masih terikat pada fakta-fakta yang bersifat perseptual. Dengan kata lain, anak-anak sudah dapat berpikir secara logis, tetapi hanya terbatas pada objek-objek konkret dan sudah mampu melakukan konservasi. Melalui media *Webtoon* dengan penerapan model PBL, peserta didik tidak hanya diberikan informasi, tetapi juga diberikan kesempatan guna berpikir kritis, memecahkan masalah, serta bekerja sama dengan teman-temannya untuk menemukan solusi yang sesuai berdasarkan permasalahan yang bisa ditemui peserta didik pada kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan media *Webtoon* sangat penting dilakukan agar dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar sebagai sarana pembelajaran.

Media *Webtoon* ini memiliki beberapa pembeda dibandingkan dengan media *Webtoon* lainnya, yaitu: pertama, konten yang disesuaikan dengan kurikulum yang menghubungkan materi pelajaran dengan keseharian peserta didik; kedua, penerapan model PBL yang terintegrasi, yang tidak hanya berfungsi untuk menghibur tetapi juga untuk mengaktifkan peserta didik dalam penyelesaian masalah yang mendalam; dan ketiga, desain interaktif yang memungkinkan peserta didik memilih jalannya cerita dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, diharapkan media *Webtoon* berbasis PBL ini bisa menjadi jalan keluar yang efektif guna meningkatkan hasil belajar IPAS, serta memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di daerah lain yang menghadapi masalah serupa. Dengan dasar pertimbangan tersebut, maka disusun sebuah penelitian pengembangan yang mengangkat judul “Pengembangan Media *Webtoon* dengan Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, terdapat beberapa permasalahan utama yang dapat dikenali. Identifikasi permasalahan ini penting dilakukan agar langkah penyelesaian yang tepat dapat dirumuskan secara efektif.

- 1.2.1 Pembelajaran belum mengorganisasikan peserta didik pada masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
- 1.2.2 Metode yang ditetapkan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu metode ekspositori.
- 1.2.3 Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pegayaman masuk ke

predikat rendah.

- 1.2.4 Kurangnya penggunaan media penunjang dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.5 Peserta didik kurang diberikan kesempatan dalam berkolaborasi dengan teman ketika belajar di kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada luaran dari aktivitas identifikasi masalah sebelumnya, beberapa permasalahan sudah berhasil diidentifikasi. Permasalahan kajian ini dibatasi oleh kekurangan media pembelajaran guna menyokong proses pembelajaran yang kurang sesuai dalam aktivitasnya. Kegiatan pembelajaran belum mengarah pada proses pemecahan masalah. Sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* yang terbatas pada mata pembelajaran IPAS kelas IV untuk menyokong aktivitas pembelajaran di kelas.

### 1.4 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan permasalahan dapat ditetapkan berdasarkan batasan masalah yang sudah dijelaskan.

- 1.4.1 Bagaimana rancangan bangun pengembangan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas pengembangan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan penggunaan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD?

1.4.4 Bagaimana efektivitas penggunaan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

1.5.1 Untuk menjabarkan rancangan pengembangan perantara *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan perantara *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD.

1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD?

1.5.4 Untuk menguji efektivitas penggunaan media *Webtoon* dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan, baik dalam aspek teori maupun penerapan praktis yakni seperti dibawah ini.

1.6.1 Secara Teoretis  
Melalui konseptual, studi ini menjadi landasan teori dalam mengembangkan media *Webtoon* muatan IPAS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan model *Problem Based Learning* dan diharapkan dapat menjadi

media pendukung yang memudahkan peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peserta didik

Pengembangan media *Webtoon* dengan muatan IPAS ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik, mendorong mereka agar belajar dengan cara mandiri, serta aktif terlibat pada aktivitas belajar. Hal ini bermaksud guna meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

#### 2. Bagi Pendidik

Pemanfaatan media *Webtoon* dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi pendidik untuk merancang kegiatan belajar yang bukan hanya menggembirakan namun juga bisa mengundang minat murid secara efektif. Dengan pendekatan ini, siswa menjadikan bertambah motivasinya untuk terlibat pada setiap tahapan belajar, dikarenakan *Webtoon* menghadirkan pelajaran secara visual dan naratif yang mudah dipahami serta menghibur. Hal ini secara signifikan meningkatkan minat belajar serta interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 3. Bagi Sekolah

Penggunaan media *Webtoon* sebagai sarana pembelajaran menghadirkan metode yang segar dan inovatif dalam dunia pendidikan. Media ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong kemandirian siswa dalam menggali

materi pelajaran. Dengan pendekatan seperti ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah, karena siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Para peneliti lain diharapkan dapat memperoleh wawasan baru dari temuan ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Webtoon* yang memuat materi IPAS, dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas proses pembelajaran secara lebih inovatif dan kontekstual.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dibuat berupa *Webtoon* untuk muatan IPAS kelas IV, dengan fokus utama pada materi IPA. *Webtoon* ini dirancang untuk mendorong peserta didik agar dapat berpikir kreatif, aktif, kritis, dan terampil selama proses pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning*. Dengan demikian, diharapkan minat, motivasi, serta kreativitas peserta didik dapat meningkat. Media komik ini dibuat menggunakan aplikasi IbisPaint dan selanjutnya diunggah ke platform web atau aplikasi bernama *Webtoon*. Media *Webtoon* merupakan media pembelajaran dua dimensi yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan komik pada umumnya, yaitu:

- 1.7.1 Meskipun komik biasanya dipakai sebagai media hiburan, *Webtoon* justru dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS yang sering dianggap kurang menarik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* diterapkan agar peserta didik dapat mengasah sikap kritisnya, dengan menghadirkan contoh nyata dari materi yang dipelajari yang terkait langsung dengan permasalahan dalam *Webtoon* tersebut.
- 1.7.2 Berbeda dengan komik yang umumnya memiliki cerita lengkap dan berkelanjutan dalam satu buku, *Webtoon* menyajikan beberapa alur cerita yang bervariasi di setiap episodenya.
- 1.7.3 Biasanya, komik mencantumkan nomor halaman pada setiap halamannya, berbeda dengan media *Webtoon* yang menampilkan panel secara vertikal tanpa nomor halaman, sehingga peserta didik dapat menggulir ke bawah untuk mengikuti cerita pembelajaran IPAS yang disajikan.
- 1.7.4 Pada umumnya, komik dicetak dengan 4 hingga 6 panel gambar per halaman, yang masing-masing menggambarkan bagian-bagian cerita secara terbatas. Sebaliknya, *Webtoon* menggunakan format panel yang disusun secara vertikal dan memanjang, memungkinkan penempatan banyak panel dalam satu episode. Hal ini membuat *Webtoon* mampu menyajikan sebuah alur cerita yang lebih panjang dan menyeluruh dalam setiap episodenya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh media penyampaian; komik tradisional biasanya berbentuk cetakan fisik, sedangkan *Webtoon* didesain khusus untuk dibaca pada perangkat digital seperti smartphone, sehingga format vertikal lebih sesuai dan nyaman untuk pembaca.

1.7.5 Pada umumnya, komik dapat dinikmati dengan cara meminjam dari perpustakaan atau membeli di toko buku fisik. Namun, perkembangan teknologi digital kini menghadirkan kemudahan melalui platform *Webtoon*, yang memungkinkan pembaca untuk mengakses berbagai judul komik secara langsung dari perangkat elektronik mereka, seperti smartphone atau komputer, selama terhubung ke jaringan internet. Hal ini tentu mempermudah para penggemar komik karena mereka tidak perlu lagi datang ke toko fisik dan dapat membaca komik kapan saja dan di mana saja secara praktis dan cepat.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik berbasis *Webtoon* menjadi suatu kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Riwahyudin (2015), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar masih belum menggapai luaran yang diharapkan dan belum maksimum. Penelitian dari Wiradarma dan kawan-kawan (2021) juga mengindikasikan adanya penurunan hasil belajar pada peserta didik di Sekolah Dasar, yang disebabkan oleh menurunnya motivasi belajar dan kecenderungan siswa untuk kurang aktif atau malas belajar. Faktor ini dipicu oleh terbatasnya interaksi yang terjadi dalam lingkungan sekolah, terutama selama proses pembelajaran IPA berlangsung. Menurut Gulo (2022), metode pembelajaran yang masih tradisional dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa menjadi penyebab rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Akibatnya, siswa seringkali bersikap pasif dan kurang antusias selama aktivitas belajar mengajar berlangsung.

Inovasi dalam media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Salah satu cara yang dinilai efektif adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Webtoon* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan metode ini, diharapkan siswa kelas IV SD dapat merasakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi IPAS dan hasil belajar mereka pun dapat meningkat secara signifikan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Rancangan media ajar dalam bentuk *Webtoon* ditujukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas IV dan disusun berdasarkan beberapa pertimbangan asumsi tertentu.

1. Materi dan desain *Webtoon* dalam pembelajaran sesuai dengan muatan pembelajaran yaitu gaya di sekitar kita.
2. Media pembelajaran media *Webtoon* pada muatan IPAS dengan model *Problem Based Learning* dapat menarik perhatian peserta didik karena berisikan gambar dengan tampilan berwarna, mudah dipahami, dan mudah di akses baik melalui *web* maupun aplikasi *Webtoon*.
3. Memberikan dukungan kepada peserta didik guna meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi, mendorong pembangunan pengetahuan secara mandiri, menumbuhkan sikap aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemandirian belajar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan *Webtoon* guna meningkatkan keterampilan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV didasarkan oleh beberapa asumsi yaitu:

1. Pengembangan media *Webtoon* disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga hasil akhirnya hanya ditujukan untuk digunakan oleh peserta didik pada jenjang tersebut.
2. Pengembangan *Webtoon* hanya terbatas pada muatan IPAS saja.
3. Penelitian pengembangan hanya menghasilkan media berupa media *Webtoon* dalam menunjang proses pembelajaran.
4. Dengan terbatasnya waktu, komik hanya dapat disebarkan dari hasil penelitian yaitu pada SD Negeri 1 Pegayaman.

### 1.10 Definisi Istilah

Dalam sebuah penelitian, kejelasan makna setiap istilah yang digunakan sangat penting untuk menghindari penafsiran yang keliru. Oleh karena itu, pada bagian ini disampaikan batasan-batasan istilah sebagai bentuk klarifikasi agar makna yang dimaksud dalam konteks penelitian ini dapat dipahami secara akurat oleh pembaca.

1.10.1 Studi pengembangan diartikan sebagai kajian yang digunakan dalam merancang dan mengevaluasi suatu proses, program, dan hasil pada proses pembelajaran yang kriterianya konsisten dan efektif secara internal.

1.10.2 Model ADDIE adalah model yang diimplementasikan dalam merancang media *Webtoon*.

- 1.10.3 Komik adalah cerita bergambar berupa media visual dengan tokoh dan karakter tertentu dengan sajian yang menarik dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri yang dapat diakses melalui media elektronik.
- 1.10.4 *Webtoon* merupakan aplikasi atau *web* tempat menerbitkan sebuah komik yang dapat diakses menggunakan internet atau secara *online*.
- 1.10.5 *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan keterampilan dalam penyelesaian suatu permasalahan.
- 1.10.6 IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta hubungan di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mempelajari manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

