

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I, peneliti memaparkan sub bab meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah penelitian, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia secara manusiawi secara utuh kearah kemerdekaan Tambusai 5 (1), 1631-1637,2021. Maka dari itu Pendidikan harus bersentuhan langsung dengan upaya-upaya konkret berupa pengajaran. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa yang dimaksud dengan pengajaran adalah upaya memerdekakan aspek badaniah manusia. Selain menurut Tambusai Pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan digunakan semacam salah satu cara yang teratur untuk memperoleh tingkatan kehidupan yang semakin baik. Pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan Pendidikan, di harapkan potensi pada peserta didik, dapat berkembang agar mereka menjadi seorang manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa mempunyai akhlak mulia, cerdas, sehat, berkemauan, secara wajar, sehingga dapat mengendalikan hawa nafsu, bermasyarakat,

berbudaya, serta berkepribadian. Dalam Pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi informasi serta komunikasi menjadi sebuah bagian terpenting yang tidak dapat terpisahkan. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia pada No 99 Tahun 2013 mengatakan bahwa : “Kepala pusat teknologi informasi serta komunikasi Pendidikan ialah penanggung jawab teknis Pendidikan Kementerian bersamaan sebagai ketua komite TIK Kementerian terutama dalam layanan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses layanan pembelajaran yang berbasis elektronik, memakai pembelajaran sesungguhnya dapat meningkatkan mutu dari pembelajaran.”

Dalam proses pembelajaran, memiliki dua unsur penting yang dapat diperhatikan, yakni modal pembelajaran serta media pembelajaran. Kedua unsur itu memiliki keterkaitan satu sama lain. Media pembelajaran ialah alat dipakai dalam menyampaikan isi materi pembelajaran antara lain seperti buku, film, gambar, slide, foto, video kamera, televisi dan komputer. Media pembelajaran adalah penunjang dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk pandai dalam menentukan serta memakai sebuah media pembelajaran. Sebab media pembelajaran ialah alat bantu proses pembelajaran antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta minat siswa. Satu diantara media pembelajaran yang menarik ialah media pembelajaran *E-Comic*. Menurut maharsi menjelaskan bahwa *E-Comic* ialah wujud komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk memberikan informasi secara tenar dan mudah di pahami. Kolaborasi anatara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita ialah kekuatan *E-Comic* dapat di gunakan dalam menyampaikan pesan dalam berbagai

macam ilmu pengetahuan karena memiliki penampilan yang menarik, format dalam *E-Comic* itu terkadang di berikan pada penjelasan yang benar-benar dari pada sifat yang hanya hiburan sedangkan *E-Comic* biasa di sebut dengan komik elektronik atau komik digital.

E-Comic sebagai media pembelajaran yang dipakai memakai laptop mendukung tujuan pembelajaran, isi cerita dalam *E-Comic* ini hampir sama dengan komik hanya saja penyajiannya yang berbeda. Cerita dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dalam materi dari subjek yang dipelajari. Dalam mata Pelajaran IPS salah satu materi yang dapat dimasukkan ke dalam cerita *E-Comic* ialah materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia.

Pendidikan adalah suatu studi sosial yang harus bertransformasi sesuai dengan perkembangan zaman, khususnya dalam menghadapi era *Society 5.0* yang menuntut manusia untuk lebih cepat dalam memenuhi kebutuhannya IPS Kamil dan Pramudiya, 2022. Pendidikan IPS harus mampu membekali siswa dengan keterampilan abad 21 seperti berpiikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah. Pendidikan IPS juga harus mengintegrasikan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Tujuan Pendidikan IPS ini merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang luas, bangsa, dan negara. Tujuan Pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa Pendidikan ilmu-ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan Pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu sosial. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah

untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Mata Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Di tingkat SD/MI, mata Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan Masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selanjutnya Ilmu pengetahuan sosial, yang di sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang di kemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi,

psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya di pelajari dalam ilmu sosial ini. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mulai di gunakan di Indonesia adalah istilah Indonesia untuk pengertian sosial studies yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan Masyarakat bukan teori keilmuan melainkan pada kegiatan kehidupan masyarakatan. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahun IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Pada jenjang SD/MI mata Pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata Pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dengan demikian kondisi yang diharapkan yaitu kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yang dimana KKTP merupakan singkatan dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Salah satu unsur dalam Kurikulum Merdeka ini adalah suatu rangkaian kriteria atau indikator yang dapat memberikan petunjuk mengenai tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pencapaian kompetensi pada tujuan pembelajaran yang menjadi ketetapan. KKTP ini akan membantu para guru agar dapat mendapatkan gambaran proses kegiatan di dalam kelas sehingga bisa menganalisa tingkat penguasaan kompetensi pada peserta didik. Gambaran ini bisa menjadi suatu kunci yang bisa guru gunakan untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran di kelas dan memberikan tindakan yang sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik tersebut Meilina, 2023. Fungsi KKTP sebagai berikut.

- 1) Menjadi gambaran tingkat penguasaan peserta didik: Fungsi utama dari KKTP ini yaitu sebagai suatu refleksi atau gambaran dari tingkat penguasaan pembelajaran oleh peserta didik. Peserta didik yang telah mendapatkan pembelajaran akan mendapatkan uji kompetensi dengan kriteria atau indikator ketercapaian yang telah ditentukan. Peserta didik masing-masing akan mendapatkan gambaran tingkat pemahaman yang mereka miliki dari rentang nilai yang mereka terima. Hal ini bisa menjadi suatu gambaran apakah peserta didik masih membutuhkan pemahaman secara mendalam atau sudah bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya.
- 2) Membantu Guru dalam Perbaikan Pembelajaran: Fungsi selanjutnya dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran ini yaitu membantu guru dalam usaha perbaikan pembelajaran. Dengan melihat kriteria yang muncul, guru akan mendapatkan pemahaman apakah peserta didik sudah memahami konsep dengan baik atau belum. Dengan melihat indikator ini, guru bisa melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang mereka berikan. Hal ini bisa membantu agar peserta didik bisa lebih memahami konsep dan materi dengan lebih baik.
- 3) Membantu Guru Menentukan Tindak Lanjut Sesuai Kompetensi Peserta didik: Fungsi lain dari KKTP ini yaitu dapat guru gunakan untuk menentukan tindak lanjut yang sesuai dengan kriteria dan kompetensi peserta didik. Tiap peserta didik pasti akan mendapatkan hasil KKTP yang berbeda yang sesuai dengan penguasaan mereka dalam materi. Berdasarkan hasil ini, guru bisa menentukan tindak lanjut yang sesuai dengan kompetensi serta karakteristik tersebut sehingga bisa memberikan pembelajaran yang lebih baik. Hal ini bisa

membantu agar peserta didik bisa mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik lagi.

- 4) Membantu Penyusunan Instrumen Asesmen: Fungsi yang penting dalam KKTP ini yaitu dapat membantu penyusunan instrumen asesmen. Dengan melihat hasil dari KKTP ini guru akan bisa melakukan tindak lanjut yang sesuai dengan hasil peserta didik. Selain itu, guru juga bisa menggunakan indikator ini sebagai pedoman penyusunan instrumen asesmen selanjutnya. Hal ini akan membantu dalam proses asesmen sehingga bisa lebih tepat dan akurat.

Pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 3 Taman khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia sulit dimengerti oleh siswa, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan materi yang sangat banyak sehingga siswa sulit memahami materi Sari, 2021. Kegiatan belajar mengajar yang menonton dapat membuat siswa merasa bosan dan malas saat pembelajaran, kebosanan tersebut mengganggu kegiatan belajar itu sendiri, misalnya siswa justru mengobrol dengan teman sebangku dan membicarakan hal menarik bagi dirinya, sehingga tidak tertarik pada Pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Dampak lain yang mungkin terjadi adalah ketika guru memberikan tugas, siswa tidak akan memahami cara mengerjakannya. Hal ini dapat memicu kekerasan pada siswa dan guru menjadi kesel karena siswa tidak mengerjakan tugasnya sehingga guru memberikan hukuman fisik. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara siswa dan guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya dan diharapkan para siswa dapat memahami materi

yang disampaikan oleh guru Kartiani dalam Kurniawati, 2022. Oleh karena itu, salah satu tugas seorang guru adalah membuat strategi pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan bagi para siswanya, serta melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan Sari, 2021. Serta materi yang sangat banyak sehingga siswa sulit memahami materi yang diberikan, dan juga guru selalu menggunakan metode ceramah, yang dimana metode ceramah menurut Suryono adalah penuturan atau penjelasan guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada peserta didik. Kurangnya metode ceramah ini yaitu mudah terjadi verbalismen, yang visual menjadi rugi, yang auditif lebih besar menerima, membosankan untuk penggunaan yang relative lama, sulit untuk menyimpulkan bahwa siswa paham dan tertarik dengan apa yang disampaikan, siswa menjadi pasif. Serta jarang menggunakan pembelajaran inovatif karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran mampu membuat media sederhana yang membutuhkan waktu yang sedikit lama, penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Pada kurikulum merdeka, terdapat hasil yang diukur adalah kompetensi pengetahuan pada siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), siswa dapat mencapai nilai ketuntasan paling tinggi dengan rentangan 86-100%. Menurut Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, siswa dapat mencapai tingkat penguasaan paling tinggi dengan rentangan 85%-100% (Standar Penilaian, 2018). Secara nasional, hasil belajar siswa berada pada kategori baik dengan rentangan 80-89 sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (Agung, dkk, 2022). Maka dari itu, peserta didik harus menuntaskan interval nilai minimal 81% untuk mencapai

ketuntasan dan ditindaklanjuti dengan adanya pengayaan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berpedoman pada Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (Kemendikbudristek, (2022).

Guru disini pastinya sebagai pendidik. sangat berperan menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif, dan ini dapat menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan siswa agar optimal. Guru bertanggung jawab atas pengelolaan kelas daam pembelajaran di kelasnya .Ini berarti guru dapat harus membuat suasana belajar yang baik untuk mencapai tujuan pengajaran. Charles (dalam Santrock : 2008 : 553) menyatakan bahwa pengelolaan kelas yang efektif akan memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar. Selanjutnya, Santrock menyatakan bahwa menciptakan suasana yang aktif sangat penting dalam manajemen kelas. Selanjutnya, Slavin (2011:143) menyatakan bahwa berbagai strategi yang dapat digunakan guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang positif dan produktif termasuk dalam pengelolaan kelas yang efektif, atau membuat iklim pembelajaran yang efektif. Strategi-strategi ini tidak hanya mencakup mengendalikan kelas dan menciptakan suasana yang kondusif, tetapi juga mencegah dan menangani perilaku yang tidak menyenangkan. Pendidik yang kompeten memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa ke tahap pembelajaran yang diharapkan. Hughes (1992) mengusulkan standar belajar mengajar yang ideal, yang akan menghasilkan lingkungan belajar yang positif. antara lain: 1) memberikan kasih sayang dengan siswa; 2) kemampuan untuk membuat materi bahan ajar menarik 3) melibatkan dan membantu siswa sesuai dengan tingkat pemahaman mereka; 4) dapat memberikan penjelasan kepada siswa 5) menjelaskan atau memberikan topik meskipun siswa memahaminya; 6)

menunjukkan kepedulian kepada siswa 7) keinginan untuk mendorong siswa untuk menjadi mandiri 8) kemampuan menyesuaikan diri dengan bahasa yang baik dan 9) menggunakan pendamping cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Teknologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang ingin dipelajari, karena itulah materi yang disajikan dikemas dengan menarik agar siswa merasa tidak bosan sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan menambah semangat belajar siswa serta siswa senang saat pembelajaran berlangsung Minsih (2018) . Agar penyampaian materi dikemas lebih menarik dan efisien, diharapkan guru dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V SD Negeri 3 Taman dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100%, dan dapat disimpulkan siswa sudah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022).

Kesenjangan atau masalah yang di dapatkan di lapangan Menurut wali kelas V SD Negeri 3 Taman yaitu Bapak I Wayan Purnawan Maesa Putra S.Pd, yakni siswa kurang memahami materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dikarenakan materi tersebut banyak sehingga siswa sulit mengerti dan juga siswa kurang mempunyai kemampuan bertanya, mereka cenderung menghafal materi tersebut, sebenarnya yang diharapkan bukan hanya menghafal materi tetapi juga pemahaman konsep melalui bertanya. Permasalahan kedua yaitu siswa kurang fokus saat pembelajaran dan ada juga siswa yang ribut saat pembelajaran di kelas serta beberapa faktor yang menyebabkan siswa berkesulitan belajar dalam pembelajaran. Serta suasana belajar kurang mendukung

landasan belajar yang kurang kuat, lingkungan belajar kurang kondusif, perancangan pengajaran dan penyampaian materi pelajaran. Anak yang berkesulitan belajar di kelasnya lamban saat memahami materi, kurang respon, saat mengumpulkan tugas terlambat dari yang lain, dan nilai tidak tuntas (maksimal). Pada dasarnya kesulitan belajar siswa merupakan suatu gejala yang nampak dalam berbagai manifestasi tingkah laku siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung sesuai dengan tingkat kesulitan belajar siswa. Selain itu juga kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran. Pembelajaran di kelas sangat membosankan untuk siswa serta kurangnya media yang digunakan oleh guru, siswa kebanyakan bermain saat proses belajar mengajar, hasil belajar siswa rendah.

Faktor-faktor penyebab yang diduga (dari lemah sampai paling kuat Kurangnya minat belajar siswa, pembelajaran yang terlalu monoton. Metode belajar tidak sesuai dengan karakter siswa, selain itu ada faktor internal meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan Kesehatan, faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan Masyarakat. Faktor-faktor menurut para ahli sebagai berikut.

- 1) Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil siswa: motivasi, sikap, kebiasaan belajar, konsep diri Djaali, 2021:1010.
- 2) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan Nana sudjana, 2021:39. Lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah yaitu kualitas pengajaran. Yang

dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

3) Membahas faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi tiga faktor yaitu Slameto, 2021:54.

a). Faktor jasmaniah: faktor Kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar siswa

b). Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, tanggungjawab, dan kesiapan

c). Faktor kelelahan: faktor ini dipisahkan menjadi dua yaitu kelelahan jamani dan kelelahan Rohani (bersifat psikis

Dari Peneliti menyampaikan Solusi pemecahan masalah pengembangan media *E-Comic* ini dengan berbantuan aplikasi *wordwall* akan di desain mulai dari gambar yang inovatif untuk meningkatkan literasi siswa, materi yang akan disederhanakan pada muatan ips, dan penggunaan media yang akan dirancang untuk memudahkan siswa untuk belajar, tentunya untuk guru akan membantu di dalam proses belajar mengajar di kelas dalam mengurangi rasa bosannya siswa. Namun Hasil belajar siswa di kelas V masih di bawah rata-rata yakni pada KKTP Fase A adalah 70 tetapi rata-rata siswa dalam skala PAP 5 mencapai persentase penguasaan sebesar 62,35% dengan kategori “kurang” (Agung, 2022). Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka diadakannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis *Wordwall* Muatan IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

- 1). Guru memiliki kesulitan menentukan dan membuat media pembelajaran yang dapat mendorong dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran muatan IPS.
- 2). Siswa kurang fokus saat pembelajaran dan ada juga siswa yang ribut saat pembelajaran di kelas serta beberapa faktor yang menyebabkan siswa berkesulitan belajar dalam pembelajaran.
- 3). Suasana belajar kurang mendukung landasan belajar yang kurang kuat, perancangan pengajaran dan penyampaian materi pelajaran
- 4). Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai penunjang proses pembelajaran
- 5). Kurangnya media yang digunakan oleh guru
- 6). Siswa kebanyakan bermain saat proses belajar mengajar
- 7). Hasil belajar siswa rendah
- 8). Guru jarang membuat media pembelajaran *E-Comic*
- 9). Materi kenampakan dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia sangat banyak dan tidak adanya bantuan media gambar
- 10). Belum terdapat media pembelajaran yang menghadirkan *E-Comic* berbasis *wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Muatan IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung

1.3 Pembatasan Masalah

Pemahaman masalah dalam melakukan penelitian wajib dilakukan, agar nantinya dapat menghindari pengluasan ruang lingkup yang dikaji dan mampu menghasilkan hasil yang Optimal. Adapun penelitian ini hanya terbatas pada masalah belum dikembangkan media pembelajaran untuk menyajikan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Kajian ini menitikberatkan pada pengembangan media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Kegiatan mengembangkan media *E-Comic* bertujuan agar dapat diaplikasikan pada proses belajar dan sebagai sarana pada proses kegiatan belajar inovatif yang dapat membantu siswa saat mengikuti kegiatan belajar IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia di kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, adapun rumusan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancangan bangun media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang di uraikan, maka penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancangan bangun media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *E-Comic* berbasis *wordwall* muatan IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu Di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam pengembangan media *E-Comic* berbasis *wordwall* Muatan IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung yaitu dapat digunakan sebagai sumber belajar inovatif dan juga kreatif yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran serta dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran dan juga membantu kegiatan belajar siswa dan pemahaman materi pelajaran dengan media *E-Comic* berbasis *wordwall*.

b. Bagi Guru

Mengembangkan potensi guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teori dan pendekatan belajar yang inovatif dalam pembelajaran, serta menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu juga membantu guru membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk belajar.

c. Bagi Sekolah

Mendukung dalam proses pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia, mendukung penelitian guru dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall*.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media dalam bentuk *E-Comic* berbasis *wordwall* Muatan IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung.
- 2) Media *E-Comic* berbasis *wordwall* ini dikembangkan dengan menggabungkan unsur gambar, teks, suara, serta warna yang menarik.
- 3) *E-Comic* berbasis *wordwall* mengandung komponen-komponen cerita tentang kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SD.
- 4) Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall* yang dilakukan pengembangan mudah digunakan melalui *smartphone* atau laptop.
- 5) Media *E-Comic* berbasis *wordwall* ini dirancang sebagai media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses *E-Comic* ini kapan saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di dalam kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall* ini pada materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia Kelas V SD menjadi hal yang penting bagi guru dalam menyampaikan materi tentang Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia Kelas V SD 3 Taman Kabupaten Badung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan menarik bagi siswa sehingga meningkatkan

kemampuan akademik siswa dan juga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu guru harus memfasilitas kegiatan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yaitu *E-Comic* berbasis *wordwall*. Yang dimana media ini menarik perhatian siswa karena tampilan yang menarik, media ini dikembangkan berbasis *wordwall* dengan harapan dapat membantu guru sebagai perantara dan bukan menggantikan peran guru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajara *E-Comic* berbasis *Wordwall* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia di dasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan *E-Comic* berbasis *Wordwall* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu Di Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Taman Kabupaten Badung adalah sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall* pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V sekolah dasar yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena penampilan yang menarik. Serta suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti. Dan bisa di padukan dengan *programming* sehingga bisa terdapat suara, gerakan, bahkan progresi cerita di dalam *E-Comic* itu sendiri.
- b) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan *E-Comic* berbasis *wordwall* serta siswa dapat

meningkatkan prestasi belajarnya juga. Siswa dapat mengembangkan keaktifannya di dalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar.

- c) Siswa dengan antusias dan mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall*

2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall* Pada materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia adalah sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran *E-Comic* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dari siswa dan juga permasalahan guru yang masih belum sepenuhnya menggunakan teknologi digital. Sehingga media ini sangat di perlukan oleh siswa dan guru yang ada di SD Negeri 3 Taman, dan mengubah gaya belajar siswa menjadi lebih efektif dalam belajar
- b) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *wordwall* hanya di peruntukkan untuk membelajarkan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia yang terdapat pada BAB 1 IPS kelas V SD Negeri 3 Taman.
- c) Media pembelajaran *E-Comic* ini bisa diberikan kepada siswa kelas V dan juga guru, untuk siswa akan menjadi lebih paham dalam mendalami materi dan untuk guru mempermudah dalam menjelaskan materi. Namun

bisa juga diberikan ke kelas lain jika sistem pembelajaran memiliki karakteristik yang serupa.

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 ada
- 2) *E-Comic* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena penampilan yang menarik dan sebagai komunikasi visual, *E-Comic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Karena didalam *E-Comic* terdapat gambar atau ilustrasi yang menceritakan suatu topik bahasan dengan disertai teks percakapan antar tokoh pada *E-Comic* tersebut.
- 3) Kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia adalah salah satu materi ips di sekolah dasar yang berisikan kenampakan alam meliputi pegunungan, gunung, tanjung Sungai, danau, teluk dan selat. Kenampakan buatan meliputi waduk, pelabuhan, bandar udara, kebun Binatang, Perkebunan, dan pabrik. Selain kenampakan alam, kita juga akan mempelajari tentang persebaran flora dan fauna, keadaan alam dan sistem pembagian waktu di Indonesia.

- 4) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor Wulandari, 2022.
- 5) Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yakni: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*)

