BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memegang kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas tentunya akan berpengaruh juga pada peningkatan kualitas bangsa. Tujuan pendidikan sendiri tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 berbunyi:

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tuntutan pendidikan saat ini bukan hanya berfokus pada tingkat intelegensi namun juga mengarah ke pendidikan sosial dan karakter. Pribadi yang berkarakter tersebut tentunya dinilai akan mampu membentuk manusia yang berkualitas. Salah satu bidang pendidikan yang mampu menanamkan nilai sosial serta membentuk karakter yaitu pendidikan IPS. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Megawati & Ningsih, (2020) yaitu materi IPS memegang peranan yang penting dalam pembentukan karakter anak terlebih lagi pada usianya di jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu bidang pendidikan yang memuat ilmu-ilmu sosial yang erat kaitannya dengan manusia dan interaksinya beserta aspek kehidupan lainnya. Selain itu IPS sendiri juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai sangat dekat dengan manusia karena objek pembelajaran dari pendidikan IPS ini sendiri adalah manusia dan dunianya. Pendidikan IPS memuat dasar-dasar dari ilmu-ilmu sosial yang menjadi suatu bekal yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik guna mampu beradaptasi pada lingkungan sosialnya kelak. Dengan begitu pendidikan IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dan penting untuk diterapkan sejak pendidikan dasar. Disamping itu, dengan dibelajarkannya pendidikan IPS ini diharapkan peserta didik dapat tumbuh dengan karakter yang baik dan berjiwa sosial yang tinggi. Dengan demikian, pembelajaran IPS ini harus dapat terlaksana dengan baik agar mampu tertanam dengan baik dalam masing-masing diri peserta didik untuk bekal kehidupannya di kemudian hari. Bukan hanya berupa ilmu pengetahuan namun juga suatu keterampilan sosial perlu dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut yang menjadi salah satu indikator ketercapaian pelajaran IPS itu sendiri.

Pendidikan IPS ini merupakan suatu pendidikan sosial yang tentunya dekat dengan kehidupan para peserta didik. Proses interaksi dan sosialisasi pertama di lingkungan formal berlangsung pada proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan menanamkan pegetahuan peserta didik mengenai suatu masalah sosial yang terjadi di sekitarnya serta diharapkan mereka memiliki sikap terampil dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam proses pembelajaran pendidikan IPS ini adapun tantangan bagi guru yaitu pemilihan metode serta cara

untuk dapat tetap mengkondisikan peserta didiknya agar berkonsentrasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran IPS dianggap terlalu membosankan, tidak begitu penting, terlalu banyak materi, kurang menarik, dan relatif mengandung hafalan saja. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pelajaran IPS rendah dan siswa kurang semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, hal ini tentunya akan memengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran IPS akhirnya belum tercapai secara optimal.

Tak jarang ditemukan para pendidik dalam mengajarkan materi-materi IPS masih sebatas menggunakan gambar-gambar pada buku teks saja. Penggunaan gambar-gambar ini dirasa belum cukup dan kurang mampu untuk menstimulasi minat serta motivasi siswa secara maksimal terhadap pelajaran IPS. Sajian materi yang termuat dalam buku teks yang dijadikan sumber belajar utama dalam pembelajaran masih sangat kuno dan membosankan. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang digunakan berupa gambar yang cukup realistik namun media gambar ini kurang memberikan gambaran lengkap mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri tanpa adanya kesinambungan satu sama lainnya. Selain itu, media gambar ini belum dapat dengan jelas memberikan informasi deskriptif dan bersifat statis. Kesulitan yang sering ditemukan dengan penggunaan media ini contohnya siswa masih sering kesulitan mengingat suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya ataupun materi lain yang terdapat pada mata pelajaran IPS. Tidak hanya itu dengan adanya kemajuan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan

Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (2022) hasil belajar yang baik berada pada rentan nilai 80-89. Mengacu pada Badan SKAP, maka siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86-100% pada penguasaan kompetensi pengetahuan, agar tindak lanjut yang perlu dilakukan yaitu penganyaan atau tantangan lebih dan tidak perlu melakukan remidial (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Guna memenuhi PAP tersebut guru harus mampu terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran agar penyempaian informasi atau materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sedangkan kenyataannya, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 24 April dengan wali kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh yaitu Ibu I Gusti Ayu Wida Aryawati. S.Pd, ditemukan beberapa informasi yaitu, bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa bahan ajar cetak. Sebagian besar peserta didik kurang memahami materi apabila tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Seperti saat ini hasil belajar IPS siswa sekolah dasar masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar IPS siswa dibuktikan dari 22 orang siswa terdapat 6 orang yang tuntas dan 16 orang siswa yang belum tuntas, karena nilai yang diperoleh kurang dari Badan SKAP yang sebesar 86. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh masih tergolong kurang, selain itu pada saat observasi guru masih menggunakan bahan ajar cetak dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga memberikan soal dalam bentuk kertas dan mengarahkan siswa untuk menjawabnya secara tertulis. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa siswa kurang

fokus dan malas membaca sehingga siswa kurang mampu memahami materi, dan siswa mendapatkan nilai terendah pada mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang menelaah kehidupan sosial sekaligus mengintegrasikan humaniora (aspek nilai, norma, bahasa, seni, dan budaya) dan ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi). Dan nilai siswa masih tergolong rendah, dan siswa juga masih kurang aktif dan cenderung merasa bosan saat menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebagian besar siswa terlihat kurang fokus dan sibuk berbicara dengan temannya, sebagiannya lagi menunjukan ekspresi tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana kelas yang tidak kondusif dan membosankan.

Adapun kesenjangan antara kenyataan yaitu bahwa terdapat 6 siswa yang sudah mencapai nilai sesuai dengan ketuntasan dalam Badan SKAP, sedangkan pada kenyataannya bahwa 16 orang siswa hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan dalam Badan SKAP. Berdasarkan hal tersebut. karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, media pembelajaran masih kurang bervariasi, siswa kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, selain itu, pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan sebagai alat bantu pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik peserta didik di SD Negeri 2 Blahkiuh dalam belajar harus menggunakan suatu alat bantu yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Selain mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, dengan bantuan sebuah media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung melibatkan peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.

Adapun faktor yang memicu terjadinya hal tersebut adalah siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran, siswa kurang minat belajar, siswa juga masih kurang aktif dan cenderung merasa bosan saat menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, guru kurang tepat dalam memilih dan menerapkan motode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan siswa, selain itu ada 2 faktor antara lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Amanda dan Darwis (2023) faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor minat yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, apabila pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, (2) faktor bakat yang memungkikan sisiwa untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, (3) faktor konsentrasi yang memusatkan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi dengan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor sekolah yang menjadi penyebab terhadap rendahnya hasil belajar siswa yaitu guru, apabila guru tidak menggunakan metode mengajar, kurikulum, media, serta model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Astiti, dkk (2021) hasil belajar juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena memiliki hubungan dengan gaya belajar, oleh karena itu rekomendasi ditujukan kepada siswa agar lebih meningkatkan kesadarannya terkait gaya belajar yang dimilikinya.

Dalam pengembangan media ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan informasi materi ajar, menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dengan penyampaian materi juga menjadi lebih menarik

dengan berbagai gambar bila dikemas ke dalam bentuk media komik digital , dalam penerapan media komik digital akan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi ajar dari guru terutama muatan IPS, maka keadaan seperti ini menunjukan betapa pentingnya komunikasi dan media pembelajaran membuat siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan pembelajaran yang inovatif bagi siswa. Untuk meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa melalui pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum belajar. Sesuai dengan pendidikan pada abad 21 yang lebih dikenal dengan revolusi 4.0 menuntut agar dunia pendidikan menyiapkan generasi yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif *(creative thinking)*, keterampilan berpikir kirtis dan memecahkan masalah *(critical thingking and problem solving)*, keterampilan komunikasi *(communication)*, dan kolaborasi *(Colaboration)* atau yang lebih dikenal dengan 4C (Septikasari & Frasandy, 2018). Seiring dengan itu sumber daya manusia di dalam dunia pendidikan perlu diberikan pengetahuan mengenai pentingnya literasi.

Salah satunya ialah literasi baca merupakan kemampuan untuk dapat membaca dan menulis serta dapat memahami isi dari informasi buku yang dibaca kemudian diamalkan atau pun diimplementasikan dari informasi yang didapatkan tersebut. Maka setelah itu dapat disalurkan kedalam bentuk tulisan. Maka dari itu sesuai dengan penelitian pengembangan ini, dimana peneliti ingin memberikan kontribusi untuk dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa melalui literasi berbantuan produk media pembelajaran komik digital yang diharapkan

dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik serta membantu guru didalam proses pembelajaran agar berjalan dengan optimal.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rizky Purwatresna Senjaya, Indri Indriani, Nonik Mahdarani, Agus Muharam, Wina Mustikaati (2022) bahwa tujuan penelitian pengembangan komik digital ini yaitu untuk pengembangan variasi mengajar melalui media komik digital sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam menggajar. Penelitian yang dilakukan oleh Salahuddin, Erita Syahnaz, Vanie Wijaya, Sri Wahyuni (2020) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran menunjukan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Tri Latifah (2024) bahwa komik digital merupakan media yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar dengan tokoh-tokoh tertentu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Setiawati (2022) bahwa Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital serta menguji kelayakan dari media komik digital. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Istiqamah (2024) bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan, mendesain media komik digital, mendeskripsikan tingkat validitas dan tingkat kepraktisan media komik digital. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).*

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil wawancara, maka peneliti menyampaikan solusi pemecahan masalah maka perlu adanya pengembangan komik digital ini dengan berbasis literasi dan akan didesain mulai gambar yang

inovatif untuk meningkatkan literasi siswa, materi ini yang akan disederhanakan pada muatan IPS, dan untuk penggunaan media yang akan di rancang untuk memudahkan siswa untuk belajar tentunya untuk guru akan membantu didalam proses belajar mengajar di kelas dalam mengurangi rasa bosannya siswa. Dan dengan adanya permasalahan yang sudah ditemukan pada masa observasi, maka akan dibuatkan sebuah media pembelajaran dan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran dan guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar. Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka peneliti hendak melakukan penelitian pengembangan dengan judul **"Pengembangan Komik Digital Berbasis Literasi Dalam Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat di identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1) Hasil belajar IPS siswa belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan yakni terdapat 16 orang siswa hasil belajarnya belum mencapai kriteria ketuntasan dalam Badan SKAP .
2) Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan siswa kurang fokus.
3) Proses pembelajaran yang cenderung membosankan sehingga siswa kurang aktif.
4) Siswa mengalami kesulitan memahami materi atau kesulitan mengingat materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia.

5) Guru kurang tepat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan karakteristik siswa.
6) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat diakses secara online sehingga pembelajaran menoton dan siswa memiliki rasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih fokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Permasalahan ini dapat dibatasi pada kurangnya hasil belajar IPS, dengan 16 orang siswa nilainya di bawah badan SKAP dan 6 orang siswa nilainya di atas badan SKAP dengan rata-rata nilai dari 22 orang siswa. Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan siswa kurang fokus. Dengan demikian penelitian ini memfokuskan pada pengembangan komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1) Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025?

2) Bagaimanakah kelayakan komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025?
3) Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) Untuk mengetahui rancang bangun komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025 .
2) Untuk mengetahui kelayakan komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025.
3) Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil pengembangan media komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan media komik digital memiliki manfaat yaitu untuk penunjang bahan bacaan ataupun landasan teori pada pengembangan media komik digital lainnya. Pengembangan media komik digital ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan dalam melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di Indonesia. Hasil kajian pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi kajian-kajian lain yang terkait dengan berbagai aspek terkait.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan komik digital ini maka siswa lebih mudah memahami materi mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar, mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mampu memotivasi siswa untuk membaca dikarenakan dengan menggunakan komik digital pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis literasi. Selain itu, dengan media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi

yang di ajarkannya di kelas, dan membantu guru di dalam proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk kegiatan literasi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam pembinaan guru profesional di sekolah tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik, serta tahap perkembangan peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi, referensi dan motivasi bagi penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa komik digital berbasis literasi materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran, dengan demikian adapun spesifikasi produk pengembangan komik digital ini sebagai berikut.

1) Produk yang akan dibuat yaitu komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh.

2) Media ini akan memiliki kurang lebih 12 halaman yang dikembangkan dengan penggunaan aplikasi *Canva* serta dikemas dalam bentuk PDF.
3) Pada media ini berisikan alur cerita sederhana yang mengaitkan dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh dan didukung oleh beberapa gambar lainnya agar terlihat menarik.
4) Komik digital berbasis literasi yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer, laptop maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh masing-masing siswa, sedangkan pada saat pembelajaran didalam kelas media pembelajaran komik digital ini dapat ditanyangkan dengan menggunakan proyektor.

Maka dengan dikembangkan sebuah media komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis literasi yang tidak hanya menyampaikan materi secara langsung bagi siswa tetapi mengarah siswa untuk menghubungkan informasi yang telah diperlajari dengan informasi yang akan dipelajari akan membuat pelajaran menjadi bermakna. Selain itu juga membuat siswa mampu lebih mengeksperesikan dirinya terkait dengan materi yang dipelajari. Metode penyajiannya yang digunakan ialah model interaktif, dalam model ini konsep disajikan dengan narasi serta gambar. Pada saat yang tepat, ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan, menyerap konsep, diajukan serangkaian pertanyaan untuk mengetahui pemahaman materi yang telah disampaikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Komik Digital sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berpedoman pada hasil wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh guru mengungkapkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat. Dalam pembelajaran IPS guru belum memanfaatakan media komik digital dalam mengajar dan konsep dalam IPS perlu dikembangkan atau ditampilkan dalam media komik digital. Kemajuan media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi teori, meningkatkan pendapatan siswa dalam belajar, dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, guru harus mampu memberikan fasilitas kepada siswa dengan berbagai macam sarana dan prasarana agar mampu menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal. Guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan melakukan pengembangan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna. Dalam permasalahan ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu merangsang kemampuan siswa sehingga siswa dapat berpikir secara kritis.

Pengembangan komik digital berbasis literasi ini sangatlah penting karena dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada penelitian ini akan mengembangkan komik digital berbasis literasi pada muatan pelajaran IPS

materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh. Komik digital ini berisikan alur cerita dengan bahasa sederhana yang mengaitkan dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh, dengan begitu siswa akan sangat mudah memahami isi dari komik digital tersebut. Selain itu, komik digital dikemas dengan berbagai gambar-gambar menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya sehingga siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan merangsang kemampuan berpikir kritis serta komik digital ini dapat diakses dimana saja oleh guru maupun siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis literasi pada asumsi sebagai berikut.

a) Media pembelajaran komik digital berbasis literasi pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena penampilannya yang menarik. Serta suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti. Dan bisa di padukan dengan programming sehingga bisa

terdapat suara, gerakan, bahkan progresi cerita didalam komik digital itu sendiri.

b) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan komik digital berbasis literasi serta siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya. 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 komik digital berbasis literasi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Terdapat keterbatasan dalam pengembangan media komik digital berbasis literasi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh sebagai berikut.

a) Komik digital dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh sehingga media ini di peruntukkan untuk siswa kelas V di SD Negeri 2 Blahkiuh dan siswa sekolah dasar yang memiliki gaya belajar yang sejenis .

b) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa komik digital yang hanya dapat diakses atau dibaca secara online maupun offline dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan perangkat smartphone maupun laptop.

c) Media pembelajaran komik digital hanya di bagikan kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Blahkiuh dan siswa dengan karakteristik belajar yang serupa.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1) Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dilaksanakan guna mengembangkan suatu produk berupa media, modul, teks, dan produk lainnya yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran.
2) Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran secara mandiri karena dapat diakses oleh peserta didik atau guru kapan saja dan dimana saja.
3) Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah salah satu materi pembelajaran IPS di kelas V yang meliputi perbedaan dari sisi kelompok etnik dengan budaya yang dimiliki. Dan indonesia sangat kaya akan suku bangsa yang tersebar yang di setiap suku memiliki ciri khas masing-masing seperti budaya, bahasa, rumah adat, dan sebagainya.
4) Hasil belajar adalah kompotensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor.

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)*.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA