

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovia & Julianto, 2023). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang dunia dan lingkungan sekitarnya serta memberikan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti et al., 2023). Sehingga harapannya adalah terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Siswa diharapkan dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pemahaman konsep yang mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis, serta mampu mengaitkan materi dengan fenomena nyata di sekitar mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk bertanya, bereksperimen, dan mengeksplorasi secara mandiri. Karena pada dasarnya, pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang bersifat *scientific inquiry*, yaitu pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah (Palupi & Husamah, 2023). Sehingga peran guru sangatlah krusial dalam membantu mencapai tujuan dan harapan tersebut.

Peranan guru dalam pembelajaran IPAS tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai moderator, fasilitator, dan motivator (Setyawan et al., 2019). Sehingga guru harus lebih kreatif dalam mengelola kelas. Apabila pengelolaan kelas yang dilakukan guru baik, maka hasil belajar siswa akan tinggi. Sebaliknya, apabila pengelolaan kelas buruk, maka hasil belajar siswa cenderung rendah (Mutiaramses et al., 2021). Untuk mengelola kelas tersebut, guru memerlukan perantara media maupun teknik pembelajaran sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Namun, kenyataannya guru masih kesulitan menyampaikan isi pembelajaran secara efektif akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Dalam proses belajar mengajar, guru hanya mengandalkan sumber informasi dalam buku teks siswa, yang isinya terbatas dan penyajiannya tidak menggugah minat siswa. Selain itu, karena pembelajaran didorong oleh guru, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tanpa media pembelajaran yang sesuai membuat siswa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran IPAS di kelas VI SD N 2 Batukandik terlihat bahwa siswa kurang fokus mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti, terlihat hanya 4 orang siswa yang duduk di bangku deretan depan dalam satu kelas yang fokus dan antusias menanggapi masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Dapat diartikan bahwa, hanya 33,33% siswa yang fokus dan mampu menganalisis masalah. Sedangkan 66,67 % siswa dari total keseluruhan 12 siswa kelas VI di SDN 2 Batukandik tidak fokus dalam pembelajaran dan tidak antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal, yang pada

akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa, dan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 2 Batukandik dalam waktu 2 bulan, Peneliti memperoleh fakta dan data yang berbeda dengan harapan yang diinginkan oleh pemerintah, khususnya terhadap pembelajaran IPAS. Guru sudah baik dalam menyampaikan materi bahan ajar, tetapi cara dalam penyampaian masih bersifat monoton. Proses pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan materi pembelajaran IPAS terkait indikator pencapaian dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru meminta siswa membaca buku tematik dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Setelah itu, guru akan mengetes siswa terkait materi yang sudah dibaca. Pola belajar seperti itu membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran yang diikuti dan akhirnya hanya sekedar menghafal karena masih belum memahami maksud dari yang bacaan yang dibaca. Banyak siswa yang kesulitan dalam memahami bahan bacaan karena bahasanya yang sulit dipahami, sehingga proses pembelajaran tidak menyenangkan dan berdampak pada nilai ulangan harian siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan-permasalahan di atas, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut menggambarkan bahwa siswa tidak mengerti dengan bahasa yang ada pada bahan bacaan. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka tidak terlalu senang dengan membaca, khususnya dalam pembelajaran IPA yang bersifat abstrak karena mendorong mereka untuk berimajinasi. Seharusnya, guru harus menekankan pada hal-hal yang bersifat nyata, mengingat cara berpikir mereka yang masih bersifat konkrit dan siswa akan mengalami kesulitan besar dalam

menyelesaikan tugas-tugas logika (Ibda, 2019).

Salah satu sumber pembelajaran yang dapat membantu siswa agar berpikir konkrit adalah video komik. Video Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat (Putra & Milenia, 2021). Komik juga merupakan komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, video komik merupakan salah satu solusi efektif dari permasalahan yang sesuai dengan paparan di atas. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Henggang & Saputro tentang “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Interagratif Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik efektif meningkatkan nilai karakter siswa. (Saputro & Saputro, 2019).

Penelitian lain, yaitu oleh Ira Ainun Zulfiah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI”. Hasil penelitian tersebut yaitu komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik (Zulfiah et al., 2022).

Berdasarkan dua kajian terdahulu di atas, maka disimpulkan bahwa video komik efektif meningkatkan konsep pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan wali kelas VI SDN 2 Batukandik, bahwa perlu adanya sebuah sumber baru dalam menunjang pembelajaran, terutama pada sumber belajar yang menekankan kepada audio-visual karena siswa di kelas VI SD memiliki kekuatan kecerdasan visual yang lebih tinggi.

Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktifitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi generasi muda. Penggunaan media video komik interaktif digital dalam pembelajaran Tata Surya dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan adanya animasi dan efek suara yang mendukung, siswa dapat lebih mudah memahami konsep Tata Surya secara menyeluruh dan mendalam. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPAS dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Handayani, 2021).

Dengan demikian, pengembangan media video komik interaktif digital dalam sistem Tata Surya untuk siswa kelas VI SDN 2 Batukandik merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS secara

menyeluruh dan mendalam, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Satria et al., 2020), menunjukkan bahwa, media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami konsep abstrak seperti tata surya, karena menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi langsung yang merangsang berbagai indera siswa. Selain itu, video komik interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mandiri, serta dapat diakses kapan saja, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis teknologi. Media ini juga berfungsi sebagai solusi untuk memperkaya pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendukung pendekatan pembelajaran berbasis visual dan kinestetik. Pengembangan ini juga mengakomodasi tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memperkuat kemampuan literasi digital siswa sejak dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Akses Teknologi, salah satu masalah yang mungkin dihadapi adalah keterbatasan akses teknologi di lingkungan pendidikan.
2. Setiap pendidik sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran..
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang, terutama dalam pembelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti dapat membatasi permasalahan yang dikaji agar dapat mencegah meluasnya permasalahan yang dibahas. Adapun pembatasan masalah peneliti yang dapat dilakukan adalah perlu adanya pengembangan media video komik interaktif digital dalam materi sistem tata surya muatan IPAS untuk siswa kelas VI SDN 2 Batukandik

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik.

2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video komik interaktif digital dalam materi Sistem Tata Surya muatan IPAS siswa kelas VI SD Negeri 2 Batukandik.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media video komik interaktif digital sebagai pendukung media pembelajaran di kelas diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan guru dalam mengembangkan media video komik muatan materi sistem tata surya dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu:

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana berkreatifitas untuk mengembangkan media sebagai pendukung kegiatan pembelajaran anak di SD, serta menambahkan pengetahuan dan meningkatkan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran sebagai wujud penelitian yang positif

kedepannya.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah serta memberikan pemahaman materi lebih dalam kepada siswa guna meningkatkan keefektifannya dalam belajar.

c) Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu untuk memudahkannya dalam mengingat materi mengenai Sistem Tata Surya kelas VI SDN 2 Batukandik dan mengatasi rasa bosan terhadap materi yang ada di dalam buku cetak sebelumnya. Karena media video komik interaktif digital memberikan daya tarik berupa gambar dan tulisan yang mudah dipahami serta memotivasi minat bacanya untuk belajar dalam bentuk kerjasama di sekolah maupun Masyarakat.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dapat peneliti hasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran video komik interaktif digital dengan materi Sistem Tata Surya muatan IPAS kelas VI sekolah dasar. Adapun beberapa mengenai media pembelajaran video komik yaitu:

1. Produk yang dikembangkan nantinya akan memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar
2. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran secara offline ataupun pembelajaran secara online.
3. Media video komik ini akan memuat materi Sistem Tata Surya muatan IPAS kelas VI sekolah dasar.

4. Media komik interaktif yang nanti digunakan akan terhubung dengan unsur kata, animasi, dan suara yang bisa menambah pengetahuan siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video komik interaktif digital sangat penting dalam sistem tata surya muatan IPAS siswa kelas VI di SDN 2 Batukandik karena dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep-konsep IPAS dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, analisis, dan sintesis. Selain itu, pengembangan media video komik interaktif digital juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengembangan media video komik interaktif digital juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan demikian, guru dapat lebih mudah dalam menyajikan materi pelajaran dan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, pengembangan media video komik interaktif digital juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam berpikir kritis, analisis, dan sintesis. Dalam pengembangan media video komik interaktif digital, guru harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan strategi pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan keamanan penggunaan media pembelajaran dan memastikan bahwa media tersebut aman untuk digunakan oleh siswa. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan fleksibilitas media pembelajaran dan memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Pengembang media pembelajaran video komik ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas VI diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam memahami konsep-konsep IPAS, sehingga media video komik interaktif digital dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
2. Guru IPAS diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka dapat dengan mudah menggunakan media video komik interaktif digital dalam proses pembelajaran.
3. Media video komik interaktif digital diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep-konsep IPAS.
4. Media video komik interaktif digital diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses belajar.

Pengembang media pembelajaran video komik ini didasarkan atas beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan teknis dapat terjadi karena media video komik interaktif digital memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai, sehingga guru harus memastikan bahwa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan kebutuhan.
2. Keterbatasan waktu dapat terjadi karena pengembangan media video komik interaktif digital memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan konten dan desain, sehingga guru harus memastikan bahwa waktu yang

digunakan sesuai dengan kebutuhan.

3. Keterbatasan biaya dapat terjadi karena pengembangan media video komik interaktif digital memerlukan biaya yang cukup untuk mengembangkan konten dan desain, sehingga guru harus memastikan bahwa biaya yang digunakan sesuai dengan kebutuhan.
4. Keterbatasan kemampuan siswa dapat terjadi karena siswa kelas VI memiliki kemampuan dasar yang berbeda-beda, sehingga guru harus memastikan bahwa media video komik interaktif digital dapat digunakan oleh siswa dengan kemampuan dasar yang berbeda-beda.
5. Keterbatasan kemampuan guru dapat terjadi karena guru IPAS memiliki kemampuan dasar yang berbeda-beda, sehingga guru harus memastikan bahwa media video komik interaktif digital dapat digunakan oleh guru dengan kemampuan dasar yang berbeda-beda.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari keliruan, dalam penelitian ini digunakan berbagai istilah yang perlu diberikan definisi sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merujuk pada penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan produk yang dapat digunakan di masa mendatang.
2. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara perantara.
3. Media pembelajaran video komik adalah jenis media yang menyerupai video yang menampilkan gambar, teks, dan suara.

4. Sistem Tata Surya merujuk pada materi yang terdapat dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) kelas VI.

