

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan dapat menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor satu. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang. Pendidikan menjadi pilar untuk mengoptimalkan kemampuan sumber daya manusia. Dunia pendidikan dapat mengembangkan potensi dari populasi suatu bangsa menjadi lebih baik serta berwawasan luas.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk karakter seseorang yang diharapkan nantinya akan menjadi pribadi yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi yang baik pada lingkungannya. Pendidikan ialah usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif dapat mengembangkan suatu potensi dirinya sendiri agar dapat menambah daya tarik siswa dalam pemahaman belajar dan juga sekaligus pengembangan dalam media pembelajaran. Untuk itu negara sangat penting untuk memberikan suatu pendidikan yang berkualitas dan bermutu kepada warga negaranya terumata kepada peserta didik dari usia dini. Seperti dalam Undang-undang tentang

Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1) yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada Undang-Undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan. Potensi yang ada dalam diri peserta didik dikembangkan melalui pendidikan sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, berakhlak mulia, dan berguna bagi bangsa negara. Dalam menciptakan sumber daya manusia yang cerdas maka diperlukannya suatu proses untuk mengembangkan potensi tersebut kepada peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran yang efektif kepada siswa. Wiji Suwarno (dalam Junaedi, 2019) menyatakan proses pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara intensif. Menurut (Sutikno, 2007) menyatakan bahwa pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran maka peserta didik harus menuntaskan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) terlebih dahulu. Menurut (Juhairiah, 2023) untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai

tujuan pembelajaran, pendidik perlu menetapkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria ini merupakan penjelasan (deskripsi) mengenai kemampuan yang perlu ditunjukkan peserta didik sebagai bukti bahwa ia telah mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik tidak disarankan menggunakan angka yang mutlak (misalnya 75, 80, dan sebagainya) sebagai kriteria. Pedoman nasional yang dapat digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode penilaian yang menunjukkan batas kemampuan siswa dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan
(Sumber: Agung 2022)

Presentase Penugasan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024 dengan Ibu Ini Made Rahayuni, S.Pd. selaku wali kelas V di SD Negeri 5 Panjer peneliti melontarkan beberapa pertanyaan mengenai kurikulum yang digunakan di kelas V di SD Negeri 5 Panjer adalah kurikulum merdeka. Lalu gaya belajar yang diterapkan adalah audiotori, visual, kinestetik. Beliau juga mengatakan bahwa model pembelajaran yang sering digunakan adalah *problem-based learning* dan *project-based learning*. Selain itu wali kelas V juga menyebutkan hambatan atau permasalahan saat proses belajar mengajar.

Permasalahan yang pertama yakni pada waktu, karena saat ini SD Negeri 5 Panjer sedang melakukan pembongkaran dan pembangunan gedung jadi untuk sementara waktu sampai pembangunan selesai kegiatan pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri 2 Panjer yang dilaksanakan dari pukul 13.00 s/d 17.00 WITA. Karena permasalahan waktu tersebut jadilah waktu untuk siswa belajar di sekolah menjadi sangat terbatas sehingga penyampaian materi oleh guru menjadi kurang maksimal khususnya di mata pelajaran IPAS ini. Permasalahan kedua adalah siswa mudah bosan dan kurang fokus saat proses pembelajaran sehingga masih ada beberapa siswa yang masih yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 81 khususnya pada mata pelajaran IPAS materi cahaya dan bunyi. Sedangkan, dalam Kemendikbudristek BSKAP (2022) siswa dinyatakan kedalam kategori baik bila memiliki nilai 86%. Materi cahaya dan bunyi ini merupakan materi pembuka saat siswa baru naik ke kelas V pada saat ulangan akhir beberapa siswa masih lupa dengan materi ini. Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa menjadi mudah bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media yang bersifat monoton dan tampilan media yang kurang menarik.

Dari beberapa permasalahan di atas, diperlukannya kegiatan pembelajaran yang sekiranya dapat mengefektifkan waktu pembelajaran dan dapat menarik motivasi siswa untuk belajar. Agar hal tersebut dapat diperoleh, maka diperlukannya kegiatan pembelajaran yang bisa membuat siswa mengingat sifat-sifat cahaya dan sifat-sifat bunyi oleh karena itu dibutuhkan suatu media

yang dapat menarik siswa untuk belajar salah satunya adalah dengan menggunakan media e-komik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. Adapun beberapa kelebihan dari media e-komik ini yaitu mampu menarik motivasi siswa dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui visual yang akan ditampilkan pada e-komik ini, mengingat perkembangan zaman yang pesat siswa pasti akan lebih antusias dengan menggunakan media pembelajaran e-komik ini. Dengan membaca e-komik ini siswa dapat menguasai beberapa kosakata baru yang mungkin belum pernah didengar sebelumnya. Dalam keterampilan penguasaan kosakata dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide cemerlang atau pendapat berdasarkan topik yang diberikan (Sari & Anzelina, 2024). Penggunaan media gambar dapat mempengaruhi daya ingat siswa. Selain itu, Menurut Situmorang dkk., (2024) dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran dari guru. Salah satu model pembelajaran yang masih efektif untuk diterapkan dalam membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *problem-based learning*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diadakannya penelitian pengembangan e-komik berbasis *problem-based learning* sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan efektif. Sehubungan dengan pernyataan di atas, maka akan diadakannya penelitian

dengan mengambil judul “Pengembangan E-Komik Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Cahaya dan Bunyi di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 5 Panjer”

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, dkk (2022) penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran e-komik berorientasi *problem-based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik berorientasi *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep secara sederhana dan jelas. Berdasarkan hasil penilaian ahli media serta ahli materi dan pembelajaran, media pembelajaran e-komik dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor penilaian dari ahli media sebesar 4,71 serta rata-rata skor dari penilaian ahli materi dan media adalah sebesar 4,43. Sedangkan hasil kepraktisan yang diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui angket respon guru dan angket respon siswa menyatakan kegunaan media e-komik dinyatakan sangat tinggi dengan rata-rata skor dari hasil analisis angket respon guru sebesar 4,4 dan hasil analisis angket respon siswa sebesar 4,35. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat melalui ketuntasan klasikal keseluruhan siswa dari hasil test yang diperoleh setelah siswa mencoba media yang dikembangkan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep, diperoleh sebesar 78,35%. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi aritmatika sosial.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Oktaviana & Ramadhani (2023) dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall. Media pembelajaran ini mendapatkan tingkat kelayakan pada tahap validasi ahli mendapatkan 93.33% tahap uji coba produk yang dibatasi respondennya yaitu 9 siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata 93.78%, dan saat uji pemakaian produk kepada satu kelas sebanyak 30 siswa media pembelajaran ini mendapatkan tingkat pencapaian komik digital berada pada kualifikasi sangat valid. Data hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis komik digital melalui uji normalitas N-gain dengan nilai rata-rata 61,51%. Hasil dari penilaian ini dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat pencapaian media pembelajaran IPA berbasis komik digital berada pada kualifikasi cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis komik digital dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian yang relevan terakhir dilakukan oleh Kasih & Hariyadi (2022) penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada

Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Insan Madani Boarding School Jambi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 90,67% (sangat valid) dan penilaian ahli media memperoleh persentase 90% (sangat valid). Penilaian oleh guru memperoleh persentase 93,125% (sangat baik). Hasil uji coba satu-satu diperoleh skor total 96,67% (sangat baik), uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 94,33% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 92% (sangat baik). Kesimpulannya media pembelajaran e-komik IPA layak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (*daring*).

Berdasarkan pemaparan penelitian relevan di atas maka pembaruan yang akan dirancang pada penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Komik Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Cahaya dan Bunyi di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 5 Panjer”. E-komik ini akan di desain secara menarik agar siswa tidak bosan saat berada di dalam kelas dan sekiranya akan mengefektifkan waktu pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- (1) Hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS BAB I masih berada di bawah atau kurang yang diperoleh dari hasil UAS (Ulangan Akhir Semester)

menyatakan bahwa sebanyak 15 peserta didik yang masih di bawah BSKAP.

- (2) Keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS.
- (3) Belum adanya Pengembangan E-Komik Berbasis *Problem-Based Learning* Muatan IPAS Cahaya dan Bunyi di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 5 Panjer.
- (4) Pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses kegiatan yang belum optimal sepenuhnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini terdapat beberapa permasalahan yang meliputi hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS masih dibawah atau kurang yang diperoleh dari hasil UAS (Ulangan Akhir Semester) menyatakan bahwa sebanyak 15 peserta didik yang masih di bawah BSKAP dan keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS. Dengan hal tersebut maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dapat mencakup masalah-masalah utama yang harus diselesaikan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Melalui identifikasi masalah tersebut, maka fokus dari penelitian ini agar tidak terlalu luas jangkauannya dari permasalahan yang melatar belakangi, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-komik berbasis *problem based learning* muatan IPAS cahaya dan Bunyi di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 5 Panjer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yakni sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan e-komik berbasis *problem based learning* materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran e-komik pada materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita dari sisi isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok pada siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer?
- (3) Bagaimakah efektivitas media pembelajaran e-komik bergambar pada materi PAS cahaya dan bunyi disekitar kita siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan e-komik berbasis *problem based learning* materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-komik pada materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita dari sisi isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok pada siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer.

- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran e-komik bergambar pada materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai media pembelajaran khususnya media e-komik ini dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Dengan media yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan agar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran e-komik yang dihasilkan dapat membantu jalannya proses belajar mengajar di kelas dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi suatu terobossn bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah terutama saat proses belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran e-komik dan mendapatkan pengetahuan mengenai keefektifan dan kepraktisan yang didapatkan pada pengembangan media pembelajaran e-komik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- (1) Produk yang dikembangkan nantinya disajikan dengan gamabr-gambar berwarna yang diciptakan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dibantu dengan bantuan teknologi.
- (2) Media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* ini memuat materi cahaya dan bunyi di sekitar kita mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
- (3) Media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* akan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar mempermudah pengguna dalam menggunakan media ini.

- (4) E-komik yang berisi rangkaian cerita yang gambarnya tidak bergerak serta divisualisasikan dengan berisi pembelajaran IPAS khususnya materi cahaya dan bunyi kelas V SD.
- (5) Media e-komik mengandung komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik dan lain-lain.
- (6) Media e-komik berupa *softcopy* yang dapat digunakan dengan memanfaatkan media elektronik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menimbulkan motivasi dan semangat bagi peserta didik untuk belajar, serta dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan keuntungan bagi pihak guru maupun peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 5 Panjer, dinyatakan bahwa penggunaan media masih terlalu monoton dan kurang menarik di samping itu waktu pembelajaran cukup terbatas dan menyebabkan penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Melalui pengembangan media pembelajaran e-komik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan e-komik berbasis *problem-based learning* materi IPAS cahaya dan bunyi di sekitar kita siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer didasari atas asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi.

- (1) Media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* ini akan dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
- (2) Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- (3) Media e-komik ini diharapkan dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran dan mengembangkan bahan ajar pada materi cahaya dan bunyi di sekitar kita.

Adapun keterbatasan pengembangan e-komik berbasis *problem-based learning* ini yaitu:

- (1) Pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* ini terbatas hanya pada materi cahaya dan bunyi di sekitar kita mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
- (2) Media pembelajaran e-komik berbasis *problem-based learning* dirancang hanya dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 5 Panjer, sehingga hasil produk diperuntukan bagi siswa sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan definisi istilah-istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

(1) Penelitian Pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, terutama dalam ruang lingkup pendidikan. Dalam proses pengembangan penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang mana memiliki lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

(2) E-komik atau komik elektronik adalah penggabungan antara komik dengan teknologi digital, komik juga dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone, tablet, smartphone*.

(3) *Problem-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada suatu permasalahan dan berpusat pada peserta didik. Dalam model ini peserta didik di minta untuk berpikir kritis, kreatif serta memiliki keterampilan dalam memecahkan suatu masalah yang autentik. Adapun Sintaks atau langkah-langkah dari model pembelajaran *problem-based learning* ini yaitu (1) Mengorientasikan masalah kepada peserta didik, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) Membimbing peserta didik baik individu ataupun kelompok, (4)

Menyajikan hasil penyelidikan, (5) Memberikan evaluasi dan kesimpulan.

(4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang dirubah pada kurikulum merdeka. Dalam IPAS Memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan

