

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini memaparkan 10 hal utama yang diantaranya 1) latar belakang, 2) pengidentifikasian permasalahan, 3) Batas Permasalahan, 4) Perumusan Permasalahan, 5) Tujuan Pengembangan, 6) Manfaat Pengembangan, 7) Spesifikasi Produk, 8) Pentingnya Pengembangan, 9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, 10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dalam masa globalisasi mengalami perkembangan signifikan. Hampir setiap masyarakat yang hidup di era abad 21 selalu berhubungan dengan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan munculnya berbagai inovasi yang memudahkan pekerjaan manusia (Mukminin, 2018: 146),. Perkembangan tersebut menuntut masyarakat untuk dapat mengoptimalkan kompetensi-kompetitifnya yang dibutuhkan untuk menghadapi abad 21 dengan menitikberatkan terhadap kemampuan pemikiran tingkat tinggi misalnya kemampuan kritis dalam berpikir, problem solving, paham akan teknologi informasi serta perkembangan media (Sulistyorini 2018: 105). Kemajuan di bidang teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk memperkaya media belajar di sektor pendidikan.

Sebagai langkah mengoptimalkan prestasi belajar maka dibutuhkan suatu media ajar karena memungkinkan peserta didik untuk dapat memiliki pemahaman yang lebih konkrit dan berpikir kritis serta meminimalisir metode verbalisme

untuk peserta didik. Guru dan peserta didik memiliki kebebasan untuk memakai media belajar selama kegiatan pembelajaran (Lestari 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya media belajar adalah benda maupun alat tertentu sebagai media penyampaian dan penyajian materi menjadi wujud dengan sifat konkrit. Media belajar berhubungan erat dengan materi untuk mendukung kegiatan belajar. Pembelajaran tersebut termasuk diantaranya yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

IPAS adalah cabang keilmuan yang berfokus melakukan kajian terkait setiap makhluk yang ada di semesta dan setiap hubungan yang terjadi serta membahas terkait kehidupan seseorang secara individual sekaligus komunal yang membentuk interaksi terhadap sekitarnya. Pembelajaran IPA SD dalam kurikulum merdeka adalah perpaduan pembelajaran IPA dengan IPS yang terintegrasi dengan tujuan menjadikan peserta didik memahami lingkungan sosial dan alam sebagai hal integratif. Kombinasi keduanya menjadi sebuah mata pembelajaran merupakan output dari dikembangkan kurikulum termasuk menjadi solusi kegiatan belajar yang diharap dapat menunjang pemahaman sekaligus karakteristik peserta didik. Mata pelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu yang dimilikinya terkait peristiwa-peristiwa di sekitarnya yang akan mendorong pemahaman terhadap sistem kerja alam semesta serta interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya.

Pemahaman tersebut dimungkinkan melakukan pengidentifikasian permasalahan yang ada dan mencari alternatif jawabannya sehingga mendorong terciptanya cita-cita pembangunan yang berkesinambungan. Dalam pembelajaran IPS pemberian pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa untuk bisa

menjawab setiap tantangan baik secara konvensional maupun di kemudian hari.

Hal tersebut merupakan tugas guru terkait kegiatan belajar sebab kandungan materi yang ada pada pembelajaran memiliki kompleksitas di dalamnya. Guru dituntut pula untuk dapat menstimulasi kekritisan peserta didik dalam berpikir dan mempelajari materi, mampu menjawab permasalahan dan mengimplementasikan keilmuan serta kompetensinya dalam kesehariannya. Hal tersebut dapat diraih melalui penggunaan metode belajar yang efektif dan dapat menunjang kegiatan belajar yang menjadikan siswa dapat memperoleh pemahaman optimal terhadap penyampaian materi dari guru sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka.

Pemanfaatan media belajar yang menerapkan perkembangan teknologi informasi bertujuan menjadikan peserta didik memiliki kesiapan yang matang untuk menghadapi perubahan zaman. Peserta didik harus diperkenalkan berbagai media belajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga memiliki bekal dan mampu beradaptasi dengan kondisi masyarakat yang terglobalisasi. Kegiatan belajar melalui media yang memanfaatkan kemajuan teknologi adalah cara efektif karena banyak digemari peserta didik (Purnamasari 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan dan *interview* pada tanggal 7 Agustus 2023 terhadap guru wali kelas V yaitu ibu Ni Ketut Murti, S.Pd., pembelajaran cenderung monoton sebab dominan memakai teknik pembelajaran dengan ceramah. Penggunaan metode pembelajaran dan media belajar yang tidak menarik serta kurang bervariasi memunculkan kejenuhan bagi peserta didik. Minimumnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang kurang bervariasi menjadikan lemahnya peserta didik dalam memahami materi IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bisa disimpulkan bahwasanya di SDN 3 Buahman tepatnya pada kelas V perlu adanya media belajar yang dikembangkan sehingga memaksimalkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media komik digital untuk bisa menstimulasi semangat, dan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta mendorong kemampuan berpikir peserta didik untuk lebih paham terhadap materi pembelajaran. Komik digital yang akan dibuat memanfaatkan berbagai aplikasi serta website yang sudah tersedia kemudian dikemas menjadi komik digital yang dapat menyajikan materi dan latihan-latihan soal yang beragam. Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar, (Rizky P, dkk 2021).

Media belajar digital bisa didefinisikan menjadi suatu konten belajar dengan pembuatannya menggunakan software yang di dalamnya memuat pembelajaran dan bisa diakses dengan perangkat digital tertentu. Media belajar tersebut dibutuhkan untuk mendukung terciptanya efektivitas pembelajaran sehingga lebih modern serta menjadikan peserta didik lebih tertarik belajar karena menyediakan pengalaman yang menggemakan selama pembelajaran. Termasuk media belajar secara digital yang bisa diimplementasikan untuk kegiatan belajar IPAS adalah media belajar komik digital berbasis kontekstual. Pemilihan media belajar komik digital tersebut berupaya mendukung pengembangan budaya literatur peserta didik.

Pengembangan media komik ini bermuatan materi kontekstual karena kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong atau memotivasi peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka, (Mustika, dkk, 2021). Dengan menggunakan media komik digital, siswa dapat dipermudahkan untuk memiliki akses terhadap media tersebut kapanpun dan dimanapun karena komik ada pada akses melalui handphone ataupun laptop. Komik memiliki banyak kemiripan jika dikomparasikan dengan media bergambar lainnya maupun dengan buku sebagai media belajar jika komik tersebut memuat materi pembelajaran. Komik juga mempunyai ciri bahasa yang mudah dan sederhana untuk dipahami siswa Terutama tingkatan sekolah dasar yang pada akhirnya memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran dengan Mandiri berdasarkan pemaparan di atas peneliti menganggap bahwa dibutuhkan upaya melakukan pengembangan media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Buah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.2.1 Berdasarkan hasil wawancara bahwa sebanyak 15 orang dari 26 siswa masih belum mencapai KKTP yakni nilai total rata-rata hanya 69.

- 1.2.2 Belum adanya penggunaan media komik digital bermuatan kontekstual pada proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran masih dengan metode ceramah dan monoton.
- 1.2.3 Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum kontekstual termasuk dalam penggunaan media yang kontekstual.
- 1.2.4 Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang kurang bervariasi.
- 1.2.5 Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Terdapat uraian masalah diidentifikasi yang begitu banyak, masalah dapat dipersempit dan difokuskan untuk mencapai hasil yang paling efektif yang dapat dilakukan dengan membatasi masalah yang dibahas untuk mencakup masalah utama yang perlu dipecahkan.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, Masih ada 15 siswa dari 26 siswayangtergolong memenuhi KKTP, dan belum adanya penggunaan Media Komik Digital dalam proses pembelajaran sehingga penelitian ini memfokuskan pada Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Materi Kontekstual pada Materi Kegiatan Ekonomi Muatan IPAS pada Siswa Kelas V di Sd Negeri 3 Buahan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Buahah ?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Buahah ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional dan media pembelajaran?

1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Buahah ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SDN 3 Buahah.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media belajar komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SDN 3 Buahah berdasarkan rancang bangun, isi, desain

instruksional dan media belajar.

- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SDN 3 Buah.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil studi diharapkan bisa menjadi tambahan wadah keilmuan yang relevan terhadap teori dan media belajar khususnya komik digital bermuatan materi kontekstual dan untuk dapat mengoptimalkan mutu kegiatan belajar IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun anfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Adanya studi ini semoga bisa mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran serta mengoptimalkan ketertarikan peserta didik atas materi kegiatan ekonomi untuk mata pelajaran IPAS di kelas V dan memaksimalkan prestasi belajarnya.

2. Bagi Guru

Studi ini diharap dapat memudahkan pengajar untuk menyajikan materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V sehingga lebih efisien dan efektif untuk mengoptimalkan prestasi belajar peserta didik sekaligus

dijadikan referensi untuk pengajar dalam menetapkan media belajar.

3. Bagi Kepala Sekolah

Studi ini dapat dijadikan referensi dan wawasan untuk kepala sekolah sehingga mampu membuat kebijakan yang mengoptimalkan penerapan media belajar yang lebih menarik selama kegiatan pembelajaran terutama terkait materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS di kelas V.

4. Bagi Peneliti

Adanya studi ini akan memperkaya kemampuan kognitif dan pengalaman peneliti terutama terkait mekanisme mengembangkan media belajar di mana dalam hal ini yaitu media komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V pada tingkatan Sekolah Dasar sekaligus merupakan bekal bagi peneliti untuk mendalami bidang Pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Studi ini akan menciptakan produk berbentuk komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Buah. Media belajar tersebut dapat dijadikan alat penunjang kegiatan pembelajaran sehingga spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran Dalam penelitian ini yaitu:

1.7.1 Produk ini berupa komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi

kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Buah.

1.7.2 Media ini akan memiliki kurang lebih 10 halaman yang dikembangkan

dengan penggunaan aplikasi pixton /canva serta dikemas dalam bentuk

PDF.

1.7.3 Pada media ini berisikan alur cerita sederhana yang mengaitkan dengan materi IPAS kegiatan ekonomi, cerita tersebut diperankan oleh beberapa tokoh dan didukung oleh beberapa gambar lainnya agar terlihat menarik.

1.7.4 Komik digital bermuatan kontekstual yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer, laptop maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh masing-masing siswa, dan pada saat pembelajaran didalam kelas media pembelajaran komik digital ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor.”

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan komik digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS tersebut, diharap bisa menjadi fasilitas bagi peserta didik selama kegiatan pembelajaran untuk menambah makna dalam pengalaman belajar yang pada akhirnya optimalkan pemahaman materi kegiatan ekonomi bagi peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan dengan media belajar berupa Komik Digital bermuatan materi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi muatan IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Buahman mempunyai asumsi sekaligus keterbatasan, yang diantaranya:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

1. Komik digital bermuatan materi kontekstual untuk pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dapat mengoptimalkan motivasi dan minat peserta didik selama pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media belajar tersebut untuk pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi peserta didik dengan mudah memperoleh pemahaman terhadap materi yang disampaikan yang bersifat abstrak.
3. Media belajar tersebut digunakan untuk pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi yang mana pengembangan yang dilakukan secara sederhana akan tetapi tidak menghapus unsur menarik untuk memudahkan kemudahan akses untuk peserta didik maupun pengajar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Output dari penelitian ini berbentuk media komik digital yang sebatas bisa diimplementasikan untuk pembelajaran kegiatan ekonomi muatan IPAS kelas V SD.
2. Media komik digital tersebut sebatas bisa dipakai menggunakan alat bantu secara elektronik misalnya LCD, proyektor, laptop dan juga smartphone yang bisa menampilkan video animasi.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan agar meminimalisir kemungkinan munculnya kesalahpahaman akan berbagai istilah penting dalam penelitian, sehingga dibutuhkan adanya batas untuk mengartikan istilah kunci tersebut.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah aktivitas baik itu membuat maupun mengembangkan suatu produk yang selanjutnya akan dilakukan pengujian tingkat efektivitasnya untuk bisa Memiliki kebermanfaatan dan dijadikan alat bantu pembelajaran.

1.10.2 Media pembelajaran merupakan alat penyampaian bahan ajar yang bisa diperoleh melalui sumber yang valid dan rinci serta persis untuk menciptakan kegiatan belajar secara efisien dan efektif

1.10.3 IPAS, merupakan cabang keilmuan yang membahas terkait setiap makhluk yang ada di alam semesta dan interaksi yang dilakukan serta membahas terkait kehidupan masyarakat dalam hal ini secara individual maupun sosial dan interaksi terhadap sekitarnya

1.10.4 Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual Learning, CTL) Pembelajaran melalui pendekatan kontekstual, merupakan pendekatan dengan proses yang diawali melalui pengambilan, simulasi, menarasikan, diskusi dan dialog terhadap fakta atau peristiwa dalam keseharian peserta

1.10.5 Komik digital merupakan cerita dengan gambar yang memuat tulisan dan penyajiannya menggunakan suatu Media elektronik. Komik digital termasuk media komunikasi secara visual yang bisa dijadikan media belajar dengan Mandiri sebab bisa diakses di manapun dan kapanpun.