

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi semacam ini, teknologi digital berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi ini berdampak pada berbagai sektor salah satunya pendidikan (Agustiana dkk., 2020). Dengan berkembangnya teknologi telah membuka berbagai peluang untuk mengakses pendidikan yang kian mudah dan adaptif, sehingga mempermudah setiap individu dalam memperoleh sumber pembelajaran secara online dan di mana saja (Ilmi dkk., 2024). Penggunaan teknologi di era saat ini bukan hanya sebagai pilihan tetapi sebagai kebutuhan yang harus dimanfaatkan secara optimal oleh lembaga pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan layanan pendidikan di suatu sekolah (Dacholfany dkk., 2022). Maka dari itu, melalui perkembangan tersebut, guru diharapkan mampu mengoptimalkan teknologi selama kegiatan belajar. Kondisi demikian selaras pada konsep pembelajaran abad ke 21 yang menitikberatkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana utama dalam kegiatan belajar agar dapat diselaraskan pada kebutuhan dan kondisi zaman terkini (Antara dkk., 2022).

Bentuk pemanfaatan teknologi selama aktivitas belajar diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bentuk rangsangan yang digunakan guru untuk menyampakain suatu informasi kepada peserta didik (Alaby, 2020); (Landina dan Agustiana, 2022). Tujuan adanya media pembelajaran untuk menarik perhatian

peserta didik selain itu media pembelajaran digunakan sebagai fasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran (Magdalena dkk., 2021). Pada proses pembelajaran, media pembelajaran tidak dapat di pisahkan dengan guru, karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran yang dilaksanakan guru bisa berjalan baik (Supit, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang selaras pada kriteria peserta didik akan mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan serta dengan mudah untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Bidang pendidikan sebagai salah satu sektor yang memanfaatkan teknologi informasi juga di tuntut untuk mampu mengembangkan berbagai sumber serta bahan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga dapat terwujud proses pendidikan yang lebih maju dan berkualitas (Paramartha dan Dharsana, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuannya secara mudah yaitu IPAS di sekolah dasar. Pada kurikulum merdeka, IPAS merupakan kombinasi antara pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran ini berperan krusial dalam memudahkan siswa mencapai pemahaman mengenai lingkungan sekitar dan membangun fondasi dasar pengetahuan yang penting untuk ke tahap pendidikan selanjutnya (Nuryani dkk., 2023). Meskipun demikian siswa kususny sekolah dasar mayoritas terkendala dalam mengerti materi IPAS karena memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memahami konsepnya (Agustiana dkk., 2020); Setiani dkk., 2022); Antara dkk., 2023).

Kuarangnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan besar kompetensi siswa dalam memahami materi ajar yang telah dipaparkan oleh guru. Hasil tersebut diukur melalui tiga aspek utama yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Aini dan Hadi, 2023). Siswa dengan hasil belajar rendah berpotensi memiliki prestasi belajar yang rendah pula (Apriyanto dan Herlina, 2020). Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan perlunya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang selaras pada ciri khas siswa agar proses belajar kian menarik dan tidak berlangsung secara monoton (Pebriani dkk., 2021). Melalui demikian, guna mengembangkan hasil belajar siswa diperlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran oleh guru sebagai alat pemaparan materi yang memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajarnya mampu dicapai secara optimal (Lestari, 2023). Melalui hal itu, pencapaian hasil belajar yang memuaskan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal (Wardani dkk., 2024).

Peningkatan hasil belajar siswa juga merupakan harapan yang diinginkan oleh kurikulum merdeka saat ini. Kurikulum merdeka adalah satu dari beberapa kurikulum yang terdapat di Indonesia. Kebijakannya dirancang oleh pemerintah untuk menghasilkan siswa dengan lulusan terbaik di masa depan yang berkepribadian produktif, kreatif, dan inovatif (Leny, 2022). Pada implementasi kurikulum merdeka guru diharapkan mampu memberikan semangat dan mengundang kegembiraan dalam proses pembelajara sehingga lebih mudah untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, salah satunya yaitu peningkatan dalam hasil belajar siswa saat proses mengajar (Widiyaningsih dan Narimo, 2023).

Pada realitasnya, implementasi kurikulum merdeka di lapangan masih menjumpai sejumlah masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut terbukti melalui banyaknya penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh ketidaktepatan jenis media pembelajaran yang digunakan, baik itu dikarenakan terlalu monoton ataupun ketersediaannya yang cenderung terbatas saat proses pembelajaran berlangsung (Sukma dan Handayani, 2022); Aristia dkk., 2020); Andini, 2022); Zumrotun dan Attalina, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 2 Musi pada hari Senin, 17 Maret 2025 ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV, di mana variasi media digital yang dipergunakan masih belum optimal dan terbatas berupa presentasi *power point* dan penayangan video pembelajaran dari *youtube*. Terbatasnya variasi media digital berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPAS, dimana sesuai data yang didapatkan siswa kelas IV dominan mendapatkan nilai di bawah KKTP yaitu 70 dibandingkan diatas KKTP. Rendahnya hasil belajar siswa juga berpengaruh terhadap pemahaman mengenai salah satu materi diajarkan pada mata pelajaran IPAS yaitu fenomena kemarau panjang, dimana siswa sering membuang-buang air dengan cara sering mencuci tangan dan bermain air dengan teman sehingga berpengaruh terhadap persediaan air di sekolah yang semakin terbatas.

Tabel 1. 1
Hasil belajar IPAS sumatif akhir semester kelas IV

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	KKTP	Presentase	Keterangan
1.	15	80,73	70	42,9%	Sudah mencapai KKTP
2.	20	40,00	70	57,1%	Belum mencapai KKTP

(Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 2 Musi)

Dengan demikian sangat penting adanya pengembangan media digital yang lebih inovatif yang dipadukan topik materi yang selaras pada permasalahan yang ada sehingga akan membantu siswa melek terhadap penggunaan air pada musim kemarau panjang dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa.

Solusi yang bisa digunakan dalam persoalan yang berlangsung di SD negeri 2 musi yaitu menggunakan media komik digital berbasis animasi. Komik berbasis animasi merupakan komik digital yang didalamnya dilengkapi dengan animasi bergerak serta memuat materi yang ingin disampaikan guru ke peserta didik (Melisa dan Sutarini, 2025). Komik berbasis animasi dapat menjadi solusi dari beberapa permasalahan di SD negeri 2 musi karena pada media komik memuat berbagai elemen seperti suara, animasi bergerak, gambar, teks, *game* sehingga hal ini juga dapat memenuhi sejumlah metode pembelajaran siswa seperti gaya belajar *visual* dan *auditori*. Selain itu, media ini dipilih karena disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai cerita dalam bentuk video pendek, sehingga diharapkan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Media ini juga dirancang dengan pendekatan *mindful*, *meaningful* dan *joyful* yang dimana pendekatan ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan masa kini.

Berdasarkan hasil kuesioner yang sebelumnya telah di sebarakan kepada beberapa responden yang mengajar di SD negeri 2 musi, sebanyak 80% responden menyatakan setuju untuk menggunakan komik berbasis animasi sebagai media peningkat hasil belajar siswa dan sebanyak 100% menyatakan belum pernah menggunakan media komik tersebut, sehingga langkah ini menjadi hal baru dalam proses pembelajaran di SD negeri 2 musi.

Media komik berbasis animasi juga sangat cocok jika dipergunakan untuk menjelaskan kepada siswa mengenai permasalahan penggunaan air pada saat musim kemarau panjang. Media komik dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa sehingga mampu memahami topik yang diperlajari dengan mudah (Mahayani dkk., 2024). Media ini akan dipadukan dengan buku berjudul “El Nino si Kemarau Panjang” di mana buku ini sangat relevan dalam menangani persoalan yang berlangsung di SD negeri 2 musi, di mana melalui buku “El Nino si Kemarau Panjang” membantu siswa untuk melek terhadap fenomena kemarau panjang yang sedang terjadi akhir-akhir ini. Pada buku akan membahas mengenai beberapa hal salah satunya dampak yang di timbulkan oleh kemarau panjang atau fenomena el nino seperti kekurangan air bersih, kekeringan dan kesehatan yang menurun sehingga hal ini sangat membantu pemahaman siswa akan pentingnya menghemat air pada saat musim kemarau (Purba dkk., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam latar belakang, maka diperlukan penelitian lanjutan dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasi Animasi pada Topik El Nino dan Cuaca Ektrem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD negeri 2 musi, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Variasi media digital yang dipergunakan masih belum optimal dan terbatas berupa presentasi *power point* dan penayangan video pembelajaran dari *youtube*.

- 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian besar belum mencapai KKTP.
- 3) Rendahnya pemahaman fenomena kemarau panjang dipengaruhi oleh hasil belajar yang rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka diperlukan pembatasan masalah agar dalam proses penelitian kian terarah dan terstruktur. Adapun beberapa pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu variasi media digital yang belum optimal mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, hasil belajar IPAS sebagian besar belum mencapai KKTP serta rendahnya pemahaman fenomena kemarau panjang dipengaruhi oleh rendahnya hasil belajar. Melalui demikian, dibutuhkan pengembangan media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Musi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang di dapatkan di SD negeri 2 musu, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem?
- 2) Bagaimana validitas media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem?

- 3) Bagaimana kepraktisan penggunaan media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD negeri 2 musi?
- 4) Bagaimana keefektifan penggunaan media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD negeri 2 musi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapatkan beberapa tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD negeri 2 musi.
- 4) Untuk menguji keefektifan penggunaan media komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD negeri 2 musi.

1.6 Manfaat

Adapun beberapa manfaat dari pengembangan komik berbasis animasi pada topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan kajian ilmiah, terutama di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar melalui pemanfaatan media komik digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan komik berbasis animasi diproyeksikan mampu mengobarkan semangat belajar siswa sehingga mempermudah mereka untuk memahami materi yang sedang di pelajari khususnya pada mata pelajaran IPAS topik el nino dan cuaca ekstrem serta dengan pengembangan komik berbasis animasi diharapkan mampu memperbaiki capaian hasil pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

2) Bagi Guru

Pengembangan komik berbasis animasi pada topik el nino dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar lebih efektif. Selain itu, media komik berbasis animasi dapat dijadikan acuan bagi guru dalam pengembangan media digital yang lebih bervariasi dan mempermudah dalam memberikan penjelasan terkait mata pelajaran IPAS.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian diproyeksikan mampu dijadikan dasar acuan dalam memperbaiki aktivitas pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan sehingga aktivitas belajar bisa berlangsung dengan optimal. Media komik berbasis animasi

juga dapat dijadikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis digital.

4) Bagi Penelitian Lain

Penelitian ini mampu dijadikan dasar bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran komik berbasis animasi melalui model yang lebih inovatif atau melakukan penelitian lanjut terkait efektivitas media komik berbasis animasi dalam berbagai mata pelajaran.

1. 7 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Berdasarkan produk yang akan dikembangkan, maka didapatkan beberapa spesifikasi produk yang di harapkan diantaranya sebagai berikut.

1) Tujuan Pengembangan Produk

Media komik berbasis animasi dengan topik El Nino dan cuaca ekstrem bertujuan untuk membantu siswa agar melek terhadap fenomena kemarau panjang sehingga mampu beradaptasi saat fenomena berlangsung. Bukan hanya itu media komik berbasis animasi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, *interaktif*, dan sesuai dengan usia serta kemampuan siswa sekolah dasar.

2) Kelebihan produk yang dikembangkan

Produk berupa media komik berbasis animasi pada topik el nino memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang di kembangkan disajikan dalam berbentuk digital atau web sehingga dapat mudah di akses melalui alat elektronik seperti *smartphone* dan laptop atau *PC*.

- b. Media pembelajaran yang di kembangkan memuat topik el nino dan cuaca ekstrem untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai fenomena el nino.
- c. Acuan materi yang digunakan bersumber dari buku dengan judul el nino si kemarau panjang yang belum pernah diimplementasikan di sekolah sebelumnya.
- d. Media utama yang di kembangkan berbentuk video dimana di dalamnya memuat audio, gambar, animasi bergerak, teks, game dan latihan soal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan memenuhi gaya belajar audiotori, visual dan audiovisual.
- e. Media pembelajaran yang dikembangkan akan ditampilkan dengan desain sesuai dengan usia siswa, gambar atau animasi yang lucu dan penggunaan warna-warna yang cerah sehingga menarik perhatian siswa.
- f. *Game* yang digunakan akan mengundang siswa agar berpartisipasi secara aktif selama aktivitas pembelajaran.



Gambar 1. 1

Komik digital berbasis animasi

3. Output Media Yang Dikembangkan

Output dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif komik berbasis animasi yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV SD pada topik el nino dan cuaca ektrem. Media ini dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang mengombinasikan unsur visual, *audio*, *teks* dan animasi bergerak sehingga mampu mehadirkan pembelajaran yang menarik,

meningkatkan keaktifan, dan mempermudah upaya peningkatan pemahaman siswa atas materi pembelajaran (Maula dan Antara, 2024) . Multimedia ini akan disajikan melalui web dan terintegrasi dalam satu produk pembelajaran interaktif yang mudah di akses oleh guru maupun siswa. Adapun output lainnya yang dapat diterima dalam media ini sebagai berikut.

- a. Video komik berbasis animasi, yang menampilkan cerita edukatif tentang fenomena el nino dan cuaca ekstrem dengan narasi audio dan animasi menarik
- b. Panduan pengguna media (user guide), yang berisikan petunjuk bagi guru dan siswa dalam mengoperasikan dan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini.
- c. Materi atau buku pembelajaran terkait topik el nino dan cuaca ekstrem yang disajikan untuk memudahkan pemahaman siswa.
- d. Game interaktif, yang berisi latihan soal berbentuk permainan edukatif yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar sambil berbain.
- e. Tes singkat, dibuat sebagai penguji pemahaman siswa atas materi yang telah di sampaikan.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi produk terdapat sejumlah asumsi dan keterbatasan selama mengembangkan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam media komik berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

- a. Asumsi Teoritik

Menurut teori belajar Jean Piaget implementasi media pembelajaran digital salah satunya yaitu komik berbasis animasi mampu membantu pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV yang senantiasa menduduki tahap oprasional konkrit.

b. Asumsi Empirik

Penelitian sebelumnya Nugraeni dkk., (2023) memaparkan jika pemanfaatan media komik digital mampu meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPAS. Pada penelitian Nugraeni media komik digital mempergunakan gambar yang tidak bergerak atau berbentuk buku digital, berbeda dengan pengembangan media yang saya rancang mempergunakan animasi yang dapat bergerak sehingga komik nantinya berbentuk video animasi. Walaupun terdapat perbedaan, namun kedua penelitian diasumsikan sama-sama mampu mengembangkan hasil capaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

c. Asumsi Eliminatif

Perbedaan gaya belajar siswa tidak menjadi penghambat utama dalam pengimplementasian komik berbasis animasi karena pada komik memuat berbagai elemen seperti audio, teks, gambar, animasi, *game interaktif* dan soal sehingga dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa (Hasanah dkk., 2023). Selain itu keterbatasan sarana prasarana seperti gawe atau *handphone* juga tidak menjadi penghambat utama dalam penelitian ini karena dalam pengimplementasian media komik berbasis animasi akan mempergunakan proyektor yang telah disediakan sekolah.

2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian media komik berbasis animasi yaitu sebagai berikut.

- a. Pengimplementasian media komik berbasis animasi di kelas terbatas hanya mempergunakan proyektor dan *chromebook*, sehingga kurang sesuai untuk sekolah dengan fasilitas teknologi terbatas, terutama di daerah terpencil.
- b. Dalam penggunaan media komik berbasis animasi memerlukan akses internet sehingga kurang sesuai dengan sekolah dengan keterbatasan jaringan internet yang kurang stabil, terutama sekolah yang berada pada daerah terpencil.
- c. Pengembangan komik berbasis animasi hanya didasarkan pada kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah SD negeri 2 musi, sehingga hasilnya mungkin tidak sesuai untuk diterapkan di sekolah dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang berbeda.
- d. Komik berbasis animasi hanya memuat materi dengan topik el nino dan cuaca ekstrem, sehingga tidak mencakup materi IPAS lainnya secara lebih luas.
- e. Penyebaran media komik berbasis animasi hanya sebatas di SD negeri 2 musi, sehingga efektivitasnya di sekolah lain belum dapat ditentukan sepenuhnya.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah yang perlu diperhatikan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah aktivitas ilmiah yang dilaksanakan oleh peneliti yang sebelumnya sudah disiapkan secara sistematis serta didasarkan oleh analisis masalah, untuk mengembangkan sebuah produk baru atau model

yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang nantinya akan diuji melalui efektifitas kelayakan secara ilmiah (Waruwu, 2024).

- 2) Media pembelajaran adalah instrument yang digunakan sebagai perantara pemaparan ilmu yang dimiliki guru kepada siswa dengan tujuan dapat menambah pengetahuan, mengubah perilaku dan keterampilan secara menarik serta *interktif* (Alifah dkk., 2023).
- 3) Komik berbasis animasi merupakan suatu cerita berbentuk gambar melalui tokoh karakter serta menampilkan berbagai informasi dari media elektronik yang nantinya mungkin akan menuntut tenaga pengajar untuk membuat sebuah cerita komik yang menarik berunsur animasi dan suara (Mulia dan Kristin, 2023).
- 4) El nino merupakan fenomena kemarau panjang yang terjadi di wilayah Indonesia. Fenomena perubahan iklim ini disebabkan oleh kenaikan suhu di Samudra Pasifik Tengah dan Timur sehingga hal ini berdampak pada pasifik barat yang turut merasakan kenaikan pada tekanan udaranya. Akibatnya dengan pertumbuhan awan-awan *konvetif* (awan hujan) di wilayah pasifik barat salah satunya indonesia menjadi terhambat sehingga menyebabkan curah hujan yang menurun dan terjadinya musim kemarau panjang (Ismiati, 2022).
- 5) Hasil belajar adalah capaian akademik masing-masing siswa dari berbagai bentuk penilaian, seperti pelaksanaan tugas dan ujian serta partisipasi aktif mereka selama aktivitas pembelajaran, misalnya mengajukan pertanyaan atau memberi jawaban atas suatu pertanyaan yang berkontribusi terhadap perolehan hasil tersebut (Dakhi, 2020).