

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas delapan poin utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital terus berkembang, transformasi teknologi telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Purba & Saragih, 2023). Pendidikan di Indonesia memiliki harapan besar untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang tidak hanya menguasai pengetahuan akademis, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Beberapa tantangan yang muncul berkaitan dengan beberapa faktor, seperti kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan dalam dinamika sosial ekonomi (Pare & Sihotang, 2023). Oleh karena itu, diperlukan adaptasi dan inovasi dalam dunia pendidikan agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan sangat penting untuk membentuk setiap individu agar dapat menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Keterampilan abad ke-21 mencakup keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan karakter (Hanipah, 2023). Keterampilan ini mempersiapkan peserta didik untuk dapat bersaing di dunia yang terus berubah dengan cepat, terutama di era digital saat ini.

Pembelajaran abad ke-21 di Indonesia mengharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata (Abdurahman et al., 2025). Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang esensial dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berbasis pada pendekatan *student-centered* (Dwiyanti & Ismail, 2025). Peserta didik menjadi pusat pembelajaran dengan diberi kesempatan untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran secara mendalam dan aplikatif, serta meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi mereka. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan Kurikulum 2013. Hal ini berarti memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan peserta didik untuk bebas berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif (Khairita et al., 2023). Kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak sehingga dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA ataupun IPS (Andreani & Gunansyah, 2023). Materi IPA dimuat pada awal bab dilaksanakan

pada semester 1, sementara materi IPS termuat pada bab akhir dilaksanakan pada semester 2 (Wijayanti & Ekantini, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada semester 1, peserta didik fokus mempelajari muatan IPA yang menekankan pada fenomena alam dan ilmiah. Sementara, pada semester 2 peserta didik fokus mempelajari kehidupan bermasyarakat yang terbagi atas aspek sosial, budaya, dan ekonomi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat relevan dalam menanamkan keterampilan abad ke-21 (Ixfina et al., 2024). IPS mengajarkan siswa tentang realitas sosial, keberagaman budaya, serta dinamika masyarakat yang harus dipahami dalam rangka mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Pembelajaran IPS memberikan ruang bagi siswa untuk memahami fenomena sosial dan budaya yang ada di sekitar mereka, tidak hanya mengajarkan fakta tentang perbedaan budaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti toleransi, kerjasama, dan penghargaan terhadap perbedaan (Sofyan et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, idealnya proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengantarkan peserta didik untuk memahami fenomena sosial dan budaya dengan baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan. Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung juga diharapkan dapat memberikan gambaran nyata bagi peserta didik, mengingat teori kognitif Piaget bahwa karakteristik peserta didik SD dengan rentang usia 7-11 tahun sedang berada di tahap perkembangan operasional konkret (Sanjaya et al., 2024). Di tahap tersebut peserta didik lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata, sehingga akan

lebih baik apabila materi yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan nyata agar peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, di berbagai negara termasuk Indonesia, pembelajaran IPS menghadapi sejumlah isu universal yang memerlukan perhatian serius. Salah satu isu utama adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini akibat pendekatan pembelajaran yang masih bersifat teoritis, tidak kontekstual, dan kurang menarik (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan hafalan menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Tantangan lain adalah terbatasnya integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS, baik karena kurangnya pelatihan guru maupun keterbatasan infrastruktur, padahal teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Wahyudi & Jatun, 2024). Selain itu, pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran IPS juga belum optimal diterapkan, sehingga siswa belum memperoleh pemahaman yang utuh terhadap berbagai permasalahan sosial.

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif masih belum maksimal, mengakibatkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, bukan siswa (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu mengalami transformasi dalam pendekatan, media, dan strategi agar lebih relevan dengan tuntutan zaman, serta mampu membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan global abad ke-21. Seiring perkembangan zaman, guru juga dituntut untuk berinovasi dalam mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan mudah dan mencapai hasil belajar yang baik (Syafuruddin et al., 2024). Hasil belajar

merupakan salah satu faktor penting sebagai tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik mencerminkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Romdhon et al., 2023). Hasil belajar juga berkaitan erat dengan tingkat pemahaman yang diterima peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan dapat dievaluasi melalui sistem penilaian atau pengukuran hasil belajar. Salah satu acuan nasional yang digunakan untuk mengukur capaian belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Berdasarkan sistem ini, tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi dibagi ke dalam lima rentang persentase dengan predikat yang berbeda, yaitu predikat “Sangat Baik” pada rentang 90-100%, “Baik” pada rentang 80-89%, “Cukup” pada rentang 65-79%, “Kurang” pada rentang 40-64%, dan “Sangat Kurang” pada rentang 00-39%. Mengacu pada sistem PAP tersebut, peserta didik dikatakan berhasil atau lulus apabila mampu menguasai minimal 80% dari materi yang diuji, sehingga berada pada kategori “Baik”(Agung et al., 2022).

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Keberagaman Budaya masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 4 Peninjoan pada tanggal 4 Maret 2025 didapatkan hasil bahwa rata-rata

hasil belajar 35 peserta didik pada materi Keberagaman Budaya hanya mencapai 62,1 yaitu termasuk dalam kategori “Kurang” (rentang 40-64%). Selain itu, diketahui metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan tidak memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, atau berkomunikasi. Pembelajaran berfokus pada penguasaan pengetahuan semata, tanpa memberikan perhatian yang cukup pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Peserta didik kurang aktif dalam proses pemecahan masalah atau berdiskusi mengenai isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan mereka. Penggunaan sumber belajar sudah diupayakan oleh guru, tetapi dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal sehingga tuntutan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini di era pembelajaran abad ke-21 belum sepenuhnya terpenuhi. Belum optimalnya penerapan media pembelajaran yang inovatif tersebut mempengaruhi proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman konsep belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran IPS khususnya materi Keberagaman Budaya.

Hal tersebut diperkuat dengan observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung terlihat belum maksimalnya keterampilan literasi peserta didik, siswa hanya duduk diam mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa cenderung malas berpikir secara mandiri yang menyebabkan dalam proses pembelajaran pengembangan keterampilan abad

ke-21 siswa terbatas. Apabila hal tersebut terus menerus terjadi maka mengakibatkan kompetensi pengetahuan muatan IPS peserta didik di kelas IV SD Negeri 4 Peninjoan tidak terasah secara optimal dan menyeluruh hal ini akan berdampak pada hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat adanya perbedaan yang cukup jelas antara kondisi yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, hasil belajar yang tergolong baik berada pada rentang nilai 80-89% (Agung et al., 2022). Namun, hasil yang diperoleh di kelas menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 62,1. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 17,9 antara nilai yang seharusnya dicapai yaitu 80. Selisih tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang cukup signifikan sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Kondisi ini menjadi perhatian khusus mengingat SD Negeri 4 Peninjoan telah memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, tetapi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal.

Beberapa faktor menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPS pada peserta didik sekolah dasar. Salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang membuat mereka pasif, kurang antusias, dan tidak terdorong menggali materi secara mendalam sehingga hasil belajar belum optimal (Sapitri et al., 2024). Selain itu, pembelajaran IPS yang minim integrasi media digital dan kontekstual cenderung monoton, sehingga peserta didik cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Hermansah & Jakaria, 2025). Kondisi ini diperkuat oleh keterbatasan strategi pembelajaran inovatif dan kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses

pembelajaran belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal (Barokah et al., 2025). Selain faktor media dan motivasi, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang minim pemecahan masalah dan keterlibatan aktif peserta didik turut memengaruhi rendahnya hasil belajar IPS, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif (Indriani et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yaitu berbasis *Problem Based Learning*. Hal tersebut dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa dan berpengaruh pada hasil belajar yang mencapai target maksimal. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dapat dilakukan dengan cara alternatif yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tetap mengikuti tuntutan perkembangan zaman seperti pemanfaatan penggunaan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran yang relevan.

Selain itu, keterampilan berpikir kritis juga dapat dilatih melalui pembelajaran IPS, karena siswa diminta untuk menganalisis berbagai masalah sosial, memahami akar permasalahan, serta mencari solusi kreatif. Materi-materi dalam IPS melibatkan analisis konteks sosial dan ekonomi, yang membantu siswa untuk berpikir lebih mendalam dan kritis mengenai permasalahan yang ada di masyarakat (Arnida et al., 2025). Pembelajaran IPS di SD tidak hanya penting untuk membangun pengetahuan dasar tentang dunia sosial, tetapi juga sangat relevan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan oleh

peserta didik untuk menghadapi tantangan global di era digital ini. Melalui pendekatan yang tepat, seperti pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran IPS dapat memberikan siswa kesempatan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kritis, serta berinovasi dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat (Aprilita & Handican, 2023). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang ingin menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan karakter yang kuat untuk menghadapi perubahan zaman.

Penerapan pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis *Problem Based Learning* merupakan suatu alternatif yang dapat berperan sebagai penyelesaian dari permasalahan yang timbul. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi materi ajar dengan lebih efektif dan menarik. Media komik digital, yang menggabungkan teks dan gambar, dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik bagi peserta didik, terutama dalam menyampaikan materi yang mungkin dianggap sulit atau membosankan jika hanya disampaikan melalui metode konvensional (Ramadhani, 2023). Komik digital memiliki daya tarik visual yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, dan menjadikannya lebih mudah diingat. Dengan demikian, penyampaian materi akan menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, penggunaan *Problem Based Learning* dalam media komik digital dapat memperkaya pengalaman belajar (Dewi et al., 2024). *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah nyata, yang

mengharuskan siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan mencari solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi. Media komik digital dapat menyajikan situasi atau masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti isu-isu sosial atau keberagaman budaya yang perlu diselesaikan (Afifah et al., 2023). Melalui cara ini, siswa tidak hanya belajar pengetahuan akademis, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kerja sama, komunikasi, dan kreativitas. Melalui *Problem Based Learning*, siswa diajak untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan berperan sebagai pemecah masalah, bukan sekadar penerima informasi (Mallu et al., 2024).

Media komik digital dapat menyajikan cerita yang mengandung masalah atau tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, dengan mengajak mereka berpikir kritis dan berdiskusi dalam kelompok (Fuadati, 2023). Dengan demikian, penggabungan PBL dengan media komik digital tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang sehingga dalam penerapan media komik digital akan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi ajar dari guru terutama muatan IPS dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penelitian oleh Mulia & Kristin (2023) penggunaan media e-komik terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pinatih & Putra (2021) yaitu penggunaan media komik digital mendapatkan respon yang baik, dapat membantu guru dalam memberikan materi.

Media komik digital layak digunakan pada pembelajaran. Komik digital yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu cerita dalam komik digital mengandung pengalaman belajar yang sistematis dan mengikuti perkembangan teknologi sehingga media ini bersifat praktis dan mudah diakses.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juneli et al. (2022) yaitu media komik digital layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran terbukti dengan adanya peningkatan penguasaan konsep yang dibuktikan dengan rangkaian pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam berinteraksi maupun berpartisipasi selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran komik digital. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa hambatan yakni ketidakterseediaannya media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, pengembangan media e-komik ini juga diharapkan mampu menyampaikan materi muatan IPS berbasis *Problem Based Learning* sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Komik Berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pada pembelajaran IPS hasil belajar kognitif siswa masih cukup rendah dan belum mencapai kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP).
- 2) Pembelajaran IPS di sekolah hanya sebatas pemberian teori dan hafalan saja sehingga minat belajar siswa cukup rendah.
- 3) Siswa keterbatasan sumber belajar karena guru saat pelaksanaan pembelajaran hanya berpedoman pada buku guru.
- 4) Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas belum maksimal.
- 5) Masih kurangnya penerapan inovasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada proses pembelajaran IPS.
- 6) Keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik sehingga guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 7) Belum dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk e-komik yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah terhadap materi Keberagaman Budaya muatan IPS.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya mengakibatkan perlunya sebuah pembatasan masalah. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan pengembangan media yaitu pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD. Pengembangan media e-komik berbasis *Problem Based Learning* ini sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang bermakna dalam muatan IPS dengan mengaitkan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 4 Peninjoan terhadap materi Keberagaman Budaya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah efektivitas e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media e-komik berbasis *Problem Based Learning* khususnya materi Keberagaman Budaya muatan IPS. Media pembelajaran e-komik ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. E-Komik ini didesain untuk mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah. E-Komik ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah siswa terkait materi Keberagaman Budaya. Dengan hal tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat.

E-Komik ini dikembangkan menggunakan aplikasi desain seperti Blender dan Canva, kemudian dikemas dalam bentuk file PDF. E-Komik ini terdiri dari beberapa halaman yang memuat cerita dan ilustrasi yang relevan dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia, dengan pendekatan PBL. Cerita dalam e-komik ini akan disusun dengan alur sederhana dan dapat dipahami oleh siswa kelas IV SD. Cerita akan melibatkan beberapa tokoh karakter, masing-masing dengan latar belakang budaya yang berbeda, untuk menunjukkan keberagaman budaya Indonesia. Siswa akan dihadapkan pada sebuah masalah yang perlu dipecahkan dengan menggunakan informasi yang terkait dengan keberagaman budaya tersebut. Setiap halaman akan dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang mendukung cerita dan materi pembelajaran. Ilustrasi akan dibuat secara menarik dan berwarna untuk menarik perhatian siswa. E-Komik ini menyajikan situasi masalah yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Melalui diskusi dan eksplorasi cerita, siswa akan diminta untuk mencari solusi atau mengambil keputusan berdasarkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya, setelah penyampaian informasi atau cerita, siswa akan diberikan serangkaian pertanyaan untuk menilai pemahaman mereka mengenai materi yang telah dipelajari. Pertanyaan ini akan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mendiskusikan jawaban mereka dengan teman-teman. E-Komik ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, dan tablet. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok, dengan mengakses e-komik secara langsung di perangkat siswa atau menggunakan proyektor di kelas untuk pembelajaran bersama.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dari pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Peninjoan, yaitu sebagai berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Peninjoan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru dan siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan laptop dan *handphone*.
- 2) Telah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti LCD, proyektor, dan jaringan internet (*wifi*).
- 3) Media pembelajaran e-komik berbasis *Problem Based Learning* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran muatan IPS saat penyampaian materi di dalam kelas.
- 4) Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif materi Keberagaman Budaya.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Peninjoan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di situasi pembelajaran saat ini, maka media pembelajaran e-komik ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.
- 2) Pokok bahasan materi yang dimuat dalam e-komik berbasis *Problem Based Learning* hanya 1 muatan materi yaitu Keberagaman Budaya.
- 3) Pengembangan e-komik berbasis *Problem Based Learning* ini hanya tersebar pada SD Negeri 4 Peninjoan karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan, serta hanya bisa digunakan pada *smartphone* ataupun laptop yang difasilitasi oleh kuota internet atau *wifi*.

### 1.8 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar terhindar dari kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilaksanakan guna mengembangkan suatu produk berupa media, modul, teks, dan produk lainnya yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.
- 2) Komik digital (e-komik) 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) *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai sarana untuk belajar. Pemecahan masalah merupakan model pembelajaran yang menekankan kegiatan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Melalui model PBL, siswa dihadapkan pada sebuah masalah yang relevan dan harus bekerja sama untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki atau dapatkan selama proses pembelajaran.
- 4) Keberagaman Budaya di Indonesia adalah salah satu materi pembelajaran IPS di kelas IV yang meliputi perbedaan dari sisi kelompok etnik dengan budaya yang dimiliki, dan Indonesia sangat kaya akan budaya yang tersebar di setiap suku memiliki ciri khas masing-masing seperti budaya, bahasa, rumah adat, dan sebagainya.
- 5) IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ialah salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dan konsep sosial. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS khusus muatan IPS kelas IV SD salah satu materinya adalah Keberagaman Budaya.
- 6) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

- 7) Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau program pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

