

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga ditentukan oleh tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah (Ali, 2021). Kegiatan ini dapat berupa mendengarkan penjelasan, mencatat, membaca, membuat rangkuman, mengajukan pertanyaan, menjawab soal, berdiskusi, melakukan percobaan, dan aktivitas lainnya. Adapun aspek yang dapat dijadikan dasar dalam menilai aktivitas belajar siswa antara lain mencakup perhatian siswa selama mengikuti proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang belum dipahami, kemampuan untuk bertanya kepada teman yang lebih memahami materi, serta keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan dari guru. Aktivitas belajar sangat penting karena semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran maka semakin besar kemungkinan mereka mencapai keberhasilan dalam belajar. Namun kenyataannya saat ini, aktivitas belajar siswa masih rendah karena disebabkan oleh dua faktor. Pertama, aktivitas belajar siswa menurun karena peran guru yang masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran (Wati & Prastitasari, 2023). Kedua, kurangnya variasi media pembelajaran membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk belajar (Ariana,

2022). Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran di kelas sangat menentukan hasil belajar siswa (Purwanti, 2022).

Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses penilaian yang bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran (Mulyanti et al., 2023). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih melalui usaha selama proses pembelajaran yang dapat dinilai melalui tes untuk mengetahui perkembangan siswa (Hartawan et al., 2024). Hasil belajar sangat penting karena menjadi indikator utama untuk menilai efektivitas pembelajaran serta dasar dalam pengambilan keputusan pendidikan, baik oleh guru, sekolah, maupun pihak terkait lainnya. Untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Dewi et al., 2023). Hasil belajar yang optimal dapat dicapai apabila siswa terlibat secara aktif dalam seluruh aktivitas khususnya dalam pembelajaran IPAS (Wardianti et al., 2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dirancang dengan tujuan membuat siswa mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan peristiwa atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Ansya & Salsabilla, 2024). Dengan demikian, pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Namun demikian, kenyataannya belum sesuai harapan karena hasil belajar IPAS siswa saat ini tergolong rendah. Hasil PISA (Program Penilaian Siswa Internasional) menunjukkan bahwa kemampuan dari siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal-soal PISA masih jauh di atas rata-rata. Pada PISA 2015 menunjukkan hasil belajar IPAS rata-rata berada di peringkat bawah yaitu 62 dari

69 negara. Sementara hasil PISA pada tahun 2018 pada pembelajaran IPAS berada pada peringkat 71 dari 80 negara, dengan skor rata-rata Indonesia mencapai 398 (Permana, 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dalam pembelajaran tergolong rendah dan belum mencapai standar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengaruh positif dan keuntungan besar dalam memperlancar pembelajaran siswa (Mauliana et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V di SD N 1 Suwug, ditemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif. Dalam pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem, media yang digunakan masih monoton dan tidak berubah-ubah seperti media konvensional berupa buku pelajaran dan media *power point*, karena guru memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan. Pembelajaran di kelas juga masih menggunakan metode pembelajaran satu arah, dimana guru lebih berfokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi ini mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif. Akibatnya siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran, yang akhirnya berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar yang dicapai.

Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan era digital saat ini. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media inovatif yaitu berupa komik digital pembelajaran. Komik digital merupakan media visual yang menyajikan gambar-gambar ilustrasi dengan alur cerita yang jelas dan runtut (Maharani et al., 2022). Komik tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga mampu menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional siswa melalui karakter, konflik, dan penyelesaian cerita. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dinilai efektif karena dapat menyederhanakan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret. Selain itu, komik digital juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media komik digital pembelajaran menjadi lebih inovatif. Media ini dirancang tidak hanya menampilkan cerita visual, tetapi juga dilengkapi dengan fitur audio dan kuis interaktif. Dengan penggabungan berbagai elemen, komik digital mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Sehingga dengan komik digital ini, diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V khususnya pada materi ekosistem.

Pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan karena sudah terdapat beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media komik digital. Penelitian

yang telah dilakukan sebelumnya antara lain, penelitian yang menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan hasil belajar kelas kelas V SD khususnya pada mata pelajaran IPAS (Haryanto et al., 2023). Penelitian yang menyatakan bahwa komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyampaikan materi secara visual yang menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui penyajian cerita yang kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan media komik digital dapat mendukung aktivitas dan pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah.
2. Kurangnya media pembelajaran digital inovatif dan menarik pada pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem.
3. Guru memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Pembelajaran masih menggunakan metode satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, ditunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan beragam, sehingga penting untuk dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu aktivitas dan hasil belajar IPAS yang masih rendah serta kurangnya pengembangan media pembelajaran digital inovatif dan menarik. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah pengembangan media komik digital bermuatan kuis interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS SD.

### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD?
2. Bagaimana keberterimaan media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik digital bermuatan kuis interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD pada materi ekosistem?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan rancang bangun media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD.
2. Untuk menganalisis keberterimaan media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD.
3. Untuk menguji kepraktisan penggunaan media komik digital bermuatan kuis interaktif pada materi ekosistem kelas V SD.
4. Untuk menguji efektivitas penggunaan media komik digital bermuatan kuis interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD pada materi ekosistem.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam pengembangan media komik digital bermuatan kuis interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD khususnya pada materi ekosistem.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoretis penelitian ini juga bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan kepala sekolah.

### 1. Bagi Siswa

Penggunaan media komik digital yang dilengkapi dengan kuis interaktif membantu siswa kelas V SD dalam memahami materi ekosistem secara lebih konkret melalui ilustrasi visual. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam cerita dan kuis yang mendorong mereka untuk memahami, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi dan meningkatnya hasil belajar secara signifikan.

### 2. Bagi Guru

Media ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya pada materi ekosistem. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga memfasilitasi kegiatan belajar yang interaktif dan partisipatif. Komik digital ini juga dapat digunakan sebagai media evaluasi formatif dengan memanfaatkan kuis di dalamnya untuk mengetahui pemahaman siswa secara langsung. Selain itu, guru dapat mengembangkan keterampilan digitalnya dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kepala sekolah untuk mendorong penggunaan media pembelajaran digital sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran IPAS. Kepala sekolah dapat mendukung guru dalam pelatihan pengembangan media serupa dan mengintegrasikannya dalam program kerja sekolah. Selain itu, media ini dapat menjadi salah satu contoh praktik baik yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mata

pelajaran lain guna menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan di sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik digital bermuatan kuis interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD. Media komik digital ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui kuis interaktif yang menarik, serta hasil belajar siswa melalui penyajian materi dan pemahaman konsep mengenai pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem. Adapun spesifikasi produk pengembangan media komik digital ini sebagai berikut.

1. Media komik digital bermuatan kuis interaktif dikemas dalam bentuk *flipbook*.
2. Pada pengembangan media komik digital bermuatan kuis interaktif ini mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
3. Media komik digital pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utama dalam membuat komik digital. Canva dipilih karena menyediakan fitur desain grafis yang lengkap dan mudah digunakan, serta memungkinkan pembuatan tampilan visual yang menarik. Selain itu, kuis interaktif dibuat melalui aplikasi *Wordwall*.
4. Media komik digital bermuatan kuis interaktif ini menyajikan alur cerita kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari mengenai pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD yang dituangkan dalam dialog antar tokoh,

dengan ilustrasi gambar visual komik yang menarik dan dilengkapi dengan fitur audio, serta kuis interaktif di dalamnya.

5. Media komik digital ini memiliki struktur yang terdiri atas bagian pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka berisi judul komik, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, dan petunjuk penggunaan media. Pada bagian isi, siswa membaca dan mengikuti alur cerita komik yang menyajikan materi ekosistem secara bertahap melalui dialog antar tokoh yang disertai ilustrasi visual menarik dan tersedia fitur audio narasi. Di sela-sela alur cerita pada bagian akhir tiap materi, siswa juga diarahkan untuk mengakses kuis interaktif di dalamnya. Kuis tersebut diakses melalui link yang disisipkan dalam slide komik, sehingga siswa dapat mengerjakannya secara langsung menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Bagian penutup dari media komik digital ini berisi kesimpulan materi.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media komik digital bermuatan kuis interaktif dijelaskan sebagai berikut.

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dalam pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kuis interaktif adalah sebagai berikut.

1. Tersedianya fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti jaringan listrik, perangkat digital yaitu *chromebook* atau HP, serta LCD proyektor yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa kelas V sudah memiliki kemampuan membaca dengan baik.

3. Siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital sederhana untuk mengakses media pembelajaran.

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kuis interaktif adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik digital bermuatan kuis interaktif ini hanya terbatas pada materi ekosistem di kelas V SD sehingga belum mencakup keseluruhan materi IPAS atau jenjang kelas lainnya.
2. Uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
3. Penggunaan media komik digital ini memerlukan perangkat digital dan akses internet sehingga penggunaannya tergantung pada ketersediaan serta kondisi fasilitas teknologi di sekolah maupun di rumah siswa.

### **1.9 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari kesalahpahaman antara istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa media, alat, dan materi untuk mencapai peningkatan kualitas pengetahuan saat proses pembelajaran.
2. Media komik digital bermuatan kuis interaktif adalah media pembelajaran dalam bentuk digital yang menggabungkan antara unsur komik dengan kuis interaktif di dalamnya untuk menyajikan materi, sehingga tidak hanya

menyajikan cerita bergambar yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menjawab kuis yang mendukung pemahaman materi.

3. Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.
4. Hasil belajar adalah perwujudan dari proses pembelajaran baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dicapai atau diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.
5. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS, dimana mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi manusia sebagai individu dan makhluk sosial dengan lingkungan alam dan sekitarnya yang bertujuan membangun pemahaman holistik, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran lingkungan.

