

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu materi pembelajaran yang wajib dipelajari dalam pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran IPAS merupakan proses belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan sekitarnya (Mudana *et al.*, 2023). Pembelajaran IPAS harus dikembangkan agar berpusat pada siswa, artinya melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk mengeksplorasi kemampuan siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam setiap belajar. Hal tersebut akan tercapai dengan baik apabila proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar menggunakan berbagai komponen pembelajaran yaitu salah satunya media pembelajaran. Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, proses pembelajaran agar melibatkan keaktifan siswa membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan literasi siswa dan motivasi belajar. Selain itu media pembelajaran juga harus dikembangkan dengan berbagai inovasi mengikuti perkembangan teknologi.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum sesuai dengan apa yang diharapkan (Batubara *et al.*, 2023). Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar,

sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak semuanya jelas. Laksmi & Suniasih, (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting yang harus mendapat perhatian guru, karena siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media berperan sangat penting sebagai pembawa informasi dari guru kepadasiswa. Namun, guru perlu mempertimbangkan tingkat kemenarikan penggunaan dari media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harusnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hal ini didukung dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD N 3 Sidetapa menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan media konvensional seperti papan tulis, dan memanfaatkan media benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan buku paket sebagai sarana yang mendukung dalam menjelaskan materi pada siswa, hal ini tentunya membuat siswa bosan sehingga memunculkan ketidaktarikan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Jika permasalahan tersebut terus berlanjut, maka perlu dibuat suatu alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran. Mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran atau model pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif (Indriasih & Sulistyowati, 2022). Pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif sangat

mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan komunikasi terstruktur. Penggunaan kartun atau komik dalam pembelajaran juga mulai mendapatkan perhatian diantaraguru karena dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi untuk belajar, memperbaiki perilaku, meningkatkan produktivitas dan kreativitas, mengurangi stress dan kegelisahan, meningkatkan keaktifan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat mengurangi kebosanan. Laksmi & Suniasih, (2021) menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi komik pun sekarang sudah ada berbentuk elektronik. *E-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan komik digital yang digunakan dalam menyalurkan pesan dalam bidang ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik atau unik dan bersifat hiburan

Piaget menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan melalui empat tahap perkembangan, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Media *e-comic* didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa usia anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), di mana proses paling efektif menggunakan visualisasi dan pengalaman langsung. Media pembelajaran *e-comic* layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini (Indriasih & Sulistyowati, 2022). Berdasarkan pemaparan masalah tersebut sangat penting dikembangkan media pembelajaran *E-comic* berbasis Pendidikan Perubahan Iklim (PPI) pada materi iklim dan perubahannya pada siswa kelas IV SD dengan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi lingkungan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan literasi lingkungan para siswa masih dianggap kurang memuaskan.
- 2) Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk materi iklim dan perubahannya di IPAS pada kelas IV.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa tentang konsep iklim dan perubahannya dan kaitannya dengan dampak perubahan iklim serta pentingnya menjaga lingkungan sekitar.
- 4) Pendidik belum menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari perluasan masalah sehingga penelitian dapat dilakukan lebih fokus untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini difokuskan pada masalah utama yaitu pengembangan media *E-Comic* berbasis PPI untuk meningkatkan Literasi Lingkungan siswa kelas IV di SD N 3 Sidetapa, dengan batasan materi yaitu iklim dan perubahannya. *E-comic* ini dirancang sesuai dengan materi dan penggunaan animasi gambar-gambar agar lebih menarik dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis PPI untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan pada siswa kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas *e-comic* berbasis PPI yang layak dikembangkan untuk siswa kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap *e-comic* berbasis PPI pada topik iklim dan perubahannya untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD?
- 4) Apakah *e-comic* berbasis PPI pada topik iklim dan perubahannya efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan siswa kelas IV SD N 3 Sidetapa?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis PPI untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan pada siswa kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana validitas *e-comic* berbasis PPI yang layak dikembangkan untuk siswa kelas IV.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap *e-comic* berbasis PPI pada topik perkembangbiakan tumbuhan untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui apakah *e-comic* berbasis PPI pada topik iklim dan perubahannya efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan siswa kelas IV

SD N 3 Sidetapa.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yaitu *e-comik* sebagai suatu sarana pembelajaran untuk meningkatkan Literasi Lingkungan siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS. Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan:

- 1) Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini adalah sebuah media pembelajaran elektronik yang untuk membantu mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan saat proses pembelajaran.
- 2) Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini digunakan pada pembelajaran IPAS
- 3) Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangan *e-comic* seperti teks, dan gambar animasi yang dipadukan dari berbagai warna yang menarik dan kreatif.
- 4) Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini dibuat menggunakan aplikasi canva, *Heyzine*, dan *Adobe Illustration*.
- 5) Pengembangan media *e-comic* berbasis PPI ini disajikan dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF) dan dapat dibuka melalui komputer, laptop, dan *smatphone*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan media *E-comic* berbasis PPI, yaitu sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a. Siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sidetapa sudah bisa membaca dan menulis.
- b. Siswa sudah bisa menggunakan *smartphone*.
- c. Jaringan internet sudah tersedia di sekitar tempat tinggal siswa dan sekolah,

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya untuk SD N 3 Sidetapa sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS.
- b. Media pembelajaran ini merupakan media yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan.
- c. Produk yang dikembangkan berupa media *e-comic*
- d. Uji coba produk ini hanya dilakukan di kelas IV SD N 3 Sidetapa.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap luasnya permasalahan yang ada, maka terdapat definisi istilah dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengembangkan produk yang di inginkan. Adapun beberapa istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan media *E-comic* berbasis PPI untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan yaitu merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria

konsisten dan keefektifan.

- 2) IPAS pada kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPA serta IPS digabungkan jadi satu atas keinginan bisa mendorong anak agar bisa mengelola lingkungan alam serta sosial pada satu kesatuan.
- 3) Media Pembelajaran ialah sarana penolong penyampaian materi ajar yang sering dipakai sama guru untuk membantu kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu *e-comic*.
- 4) *E-comic* berdasarkan KBBI ialah cerita bergambar yang ditampilkan dengan cara online, bukan berbentuk cetak atau fisik.
- 5) PPI merupakan upaya sistematis yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat, terutama generasi muda, dalam menghadapi krisis iklim yang semakin mendesak
- 6) Literasi lingkungan merujuk pada kemampuan masyarakat, termasuk individu, kelompok, dan institusi, untuk memahami, menganalisis, dan bertindak secara tepat dalam menghadapi isu-isu lingkungan yang ada di sekitar mereka.

