

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang berperan paling penting dalam menciptakan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan kualitas hidup manusia karena di dalamnya terdapat proses pembelajaran, dengan adanya proses pembelajaran masyarakat akan semakin berkembang dan menambah pengetahuan serta memperluas wawasan, pendidikan diterapkan sepanjang hayat atau disebut dengan *long life education* (Sholihah & Malang, 2020). Rati dkk. (2024) menyatakan bahwa pendidikan memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan (Basir dkk., 2024).

Dilihat dari adanya perkembangan pendidikan maka perlu adanya persiapan sumber daya manusia yang berkualitas. Definisi pendidikan menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yaitu pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar di proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Panggabean dkk., 2022). Madhakomala dkk (2022) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan faktor penentu dalam menciptakan kemajuan suatu bangsa, sekaligus mendukung tercapainya pembangunan nasional. Sejalan dengan pendapat tersebut Ismail dkk (2022) menyatakan pendidikan merupakan salah satu bidang yang memiliki peran sangat penting dan strategis dalam proses pembangunan dan pertumbuhan bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan berdasarkan kualitas pendidikan dalam suatu bangsa tersebut.

Indonesia merupakan salah satu negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikannya. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk keberlangsungan pendidikan agar menjadi lebih baik. Pendidikan tidak akan pernah lepas dari berbagai permasalahan begitu pun permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia. Menurut Kurniawati (2022), permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi 2 yaitu masalah mikro dan masalah makro. Masalah mikro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, seperti masalah kurikulum. Sedangkan masalah makro, merupakan masalah yang ditimbulkan dari dalam pendidikan itu sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti tidak meratanya penyelenggaraan pendidikan di setiap daerah.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2023, Indonesia memperoleh skor 359 pada literasi membaca, 366 pada matematika, dan 383 pada sains. Ketiga skor tersebut masih berada di

bawah rata-rata OECD, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih perlu ditingkatkan (Jensen et al., 2023). Hasil PISA tidak hanya menggambarkan kemampuan literasi peserta didik secara umum, tetapi juga mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, menganalisis permasalahan, serta menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan nyata. Kemampuan-kemampuan tersebut berkaitan erat dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, rendahnya capaian PISA dapat menjadi salah satu indikator bahwa proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia telah dilaksanakan. Salah satunya yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran saat proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dampak dari pemanfaatan media pembelajaran sangat menciptakan respon positif. Sejalan dengan pendapat Silmi & Hamid (2023), bahwa penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan minat serta motivasi peserta didik, media pembelajaran juga mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman.

Hasil belajar peserta didik menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi mutu dan kualitas pendidikan. Rendahnya hasil belajar kognitif

peserta didik yaitu disebabkan oleh berbagai hal seperti pemilihan media pembelajaran yang tergolong masih kurang, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan rendahnya motivasi serta tingkat fokus peserta didik karena proses pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menerapkan media pembelajaran untuk membantu dalam mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Kurikulum memegang peranan yang sangat penting di dalam proses pendidikan. Kurikulum dirancang agar satuan pendidikan memiliki tujuan yang sama dan fleksibilitas pelaksanaan di semua jenjang pendidikan untuk meningkatkan daya saing nasional dan internasional (Astuti dkk., 2024). Kurikulum pendidikan mengalami beberapa perubahan karena perkembangan zaman yang makin pesat, dan juga karena karakteristik peserta didik yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi baik dari segi konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Ciri khas lain dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar (Marwa dkk., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya,

dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Pujiastuti, 2023).

Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada guru wali kelas V SD Negeri 3 Bubunan, potensi belajar dalam mata pelajaran IPAS, dalam materi organ sistem pencernaan manusia dapat dikatakan cukup rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia lebih rendah jika dibandingkan dengan materi-materi lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang diimplementasikan saat proses pembelajaran berlangsung menyebabkan kurang maksimalnya pemahaman peserta didik. Rendahnya pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran IPAS khususnya pada materi organ sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri 3 Bubunan dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh.

Materi organ sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS kelas V mencakup pengenalan organ-organ yang terlibat dalam proses pencernaan seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan organ bantu pencernaan seperti hati, pankreas, dan kantung empedu. Peserta didik juga mempelajari fungsi masing-masing organ, proses perubahan makanan menjadi sari-sari makanan, serta bagaimana makanan diserap dan sisa makanan dikeluarkan (Saputri et al, 2024). Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep yang bersifat abstrak dan berurutan, sehingga pembelajaran membutuhkan media visual yang kuat agar konsepnya mudah dipahami.

Selain itu, materi ini juga melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis proses pencernaan, menghubungkan gangguan pada organ

pencernaan dengan penyebabnya, serta mengevaluasi kebiasaan hidup sehat yang berpengaruh terhadap kesehatan sistem pencernaan. Tanpa media pembelajaran yang interaktif, peserta didik cenderung kesulitan memahami alur proses pencernaan secara runtut dan logis. Banyak peserta didik mengalami kesulitan karena materi sistem pencernaan tidak hanya berisi definisi, tetapi juga proses biologis yang bersifat berurutan. Proses seperti “makanan dikunyah → ditelan → dicerna → diserap” harus dipahami melalui visualisasi (Putra & Wulandari., 2021). Jika penjelasan hanya diberikan melalui ceramah atau buku teks, peserta didik sulit membayangkan tahapan-tahapannya sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan Lampiran 5 pada halaman 193 merupakan Tabel Rata-Rata Nilai Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Bubunan, didapatkan hasil bahwa pada kelas V yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 2 orang peserta didik yang nilai tinggi, 7 orang peserta didik dengan nilai menengah dan 12 orang peserta didik dengan nilai terkecil. KKTP pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Bubunan adalah 70 dan pada Lampiran 5 nilai rata-rata peserta didik yaitu 66,90 yaitu artinya nilai rata-rata peserta didik masih di bawah KKTP. Berdasarkan data di atas, menunjukan bahwa kompetensi pengetahuan IPAS khususnya pada materi pembelajaran organ sistem pencernaan manusia kelas V masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 3 Bubunan pada tanggal 14 Maret 2025, khususnya pada peserta didik di kelas V pada saat proses pembelajaran. Ditemukan hasil mengenai kesulitan belajar peserta didik dan kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan proses pembelajaran terlalu monoton dan kurang aktif, tingkat

kefokusan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah karena proses pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran digital yang masih terbatas dalam proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai mengakibatkan peserta didik menjadi cepat jenuh dan kurang tertarik terhadap materi yang dijelaskan sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi berkurang. Berdasarkan kesulitan tersebut, maka kebutuhan peserta didik terletak pada penerapan media pembelajaran yang belum maksimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kondisi pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media yang kurang interaktif. Materi sistem organ pencernaan manusia memerlukan visualisasi yang jelas agar peserta didik dapat memahami hubungan antar organ dan proses yang terjadi secara runtut. Selain itu, pembelajaran juga perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah. Kesenjangan inilah yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selama observasi berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik kurang terlibat secara aktif. Ketika guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan *slide PowerPoint*, beberapa peserta didik tampak berbicara dengan teman sebangku, memainkan alat tulis, bahkan ada yang meletakkan kepala di meja

karena terlihat kurang bersemangat. Ketika guru menampilkan gambar organ pencernaan melalui *slide*, beberapa peserta didik hanya melihat sekilas tanpa menunjukkan ketertarikan ataupun bertanya. Tidak terdapat aktivitas pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menganalisis, mengamati, ataupun memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran cenderung satu arah dan membuat peserta didik mudah kehilangan fokus.

Media yang digunakan guru, seperti buku paket dan *slide PowerPoint*, sebenarnya membantu penyampaian materi namun belum cukup untuk menjelaskan konsep abstrak seperti proses pencernaan. Hal ini terlihat ketika guru bertanya mengenai urutan proses pencernaan dan fungsi organ, banyak peserta didik menjawab ragu-ragu dan memerlukan pengulangan penjelasan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tampilan slide yang statis dan tidak interaktif membuat peserta didik sulit membayangkan alur pencernaan secara utuh. Selain itu, alat peraga seperti torso organ pencernaan hanya digunakan sebentar dan tidak dioptimalkan untuk kegiatan eksplorasi mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya tepat untuk mendorong pemahaman mendalam maupun meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik.

Temuan lapangan tersebut semakin menguatkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Media yang mampu menggambarkan proses pencernaan secara visual dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari akan membantu peserta didik memahami konsep, menghubungkannya dengan fenomena nyata, serta meningkatkan fokus dan motivasi belajar.

Selanjutnya, wawancara yang telah dilaksanakan bersama wali Kelas V SD Negeri 3 Bubunan pada tanggal 17 Maret 2025 bertujuan untuk menambah informasi yang sudah ditemukan dari hasil observasi sebelumnya. Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan, diperkuat dengan ditemukannya permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi organ sistem pencernaan manusia. Kemudian wali kelas menjelaskan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi organ sistem pencernaan manusia belum maksimal sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, kesulitan dalam belajar kelompok karena kurangnya motivasi belajar peserta didik terkait materi yang diajarkan, serta penggunaan media pembelajaran IPA yang belum maksimal sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif. Selain itu, dalam proses pembelajaran berlangsung media yang sering digunakan adalah buku paket IPAS kelas V, *PowerPoint*, dan beberapa alat peraga seperti globe, peta, dan torso organ pencernaan.

Metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif, kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi sehingga menyebabkan suasana belajar yang kurang menyenangkan. Dengan adanya permasalahan tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengimplementasian media pembelajaran yang sesuai mampu menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Budianti (2023), menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, pemahaman

dan perilaku belajar, serta kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai peserta didik setelah belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat. Oleh karena itu, direncanakan melakukan penelitian di sekolah tersebut dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut khususnya pada muatan pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Sejalan dengan penelitian terdahulu, diputuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dipadukan dengan beberapa kasus nyata yang nantinya akan melatih stimulus peserta didik dalam berpikir kritis sehingga mampu memahami materi yang dijelaskan. Media pembelajaran yang sesuai dijadikan solusi dalam permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 3 Bubunan adalah media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS*. Adapun kelebihan pengembangan *E-comic* ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat belajar melalui unsur *audio* (suara) dan *visual* (gambar) yang nantinya akan dilengkapi dengan games interaktif untuk dimainkan oleh peserta didik (Megantari dkk., 2021). Media pembelajaran ini mudah untuk diimplementasikan dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sarana dan prasarana yang mendukung.

Juneli dkk., (2022), menyatakan bahwa *E-comic* merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran. Media ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif

dan aktif. Media pembelajaran *E-comic* akan dikolaborasikan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi berbasis *HOTS* yang merupakan tujuan utama pembelajaran pada abad ke- 21 serta dilengkapi dengan beberapa kasus-kasus dalam proses pembelajaran IPAS sesuai materi, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktaviana & Ramadhani (2023), menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan tingkat kelayakan pada tahap validasi ahli mendapatkan 93.33% tahap uji coba produk yang dibatasi respondennya yaitu 9 peserta didik mendapatkan nilai dengan rata-rata 93.78%, dan saat uji pemakaian produk kepada satu kelas sebanyak 22 peserta didik media pembelajaran ini mendapatkan tingkat pencapaian *E-comic* berada pada kualifikasi sangat valid. Data hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *E-comic* melalui uji normalitas *N-gain* dengan nilai rata-rata 61,51%. Hasil dari penilaian ini dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat pencapaian media pembelajaran IPA berbasis *E-comic* berada pada kualifikasi cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Higher-Order Thinking Skills (HOTS) adalah salah satu rujukan utama dalam proses keterampilan berpikir kreatif, kritis, inovatif dan ini adalah tingkat tertinggi dalam hierarki proses kognitif (Anggraini dkk., 2021). Sejalan dengan pendapat Manik & Ngurah (2020), bahwa *HOTS* merupakan kemampuan berpikir peserta didik yang tidak hanya mengingat tetapi juga diharapkan untuk dapat mengembangkan ide. Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup proses menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemampuan ini menuntut

individu untuk tidak hanya menghafal atau memahami informasi, tetapi juga mampu mengolah, menilai, serta menghasilkan ide atau solusi secara kritis dan kreatif. Dalam dunia pendidikan, penerapan *HOTS* sangat penting untuk membentuk peserta didik yang mampu berpikir reflektif, logis, dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Farhurohman, dkk (2022) menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 95,71% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi oleh ahli materi didapatkan hasil persentase sebesar 98,09% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil dari penilaian ini dikonversikan dengan interval skor analisis data, media komik berbasis *HOTS* berada pada kualifikasi cukup efektif atau valid dalam pembelajaran.

Secara teoritis, penggunaan *E-Comic* dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar karena memadukan unsur visual, teks, dan alur cerita yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Penyajian informasi melalui kombinasi gambar dan teks memungkinkan peserta didik memproses informasi dengan lebih mudah dibandingkan penyajian materi secara verbal semata. Di sisi lain, integrasi *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah berdasarkan konteks yang diberikan. Dengan demikian, penggabungan *E-Comic* dan *HOTS* diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun penelitian mengenai *E-Comic* maupun media berbasis *HOTS* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media visual atau pengukuran efektivitas media secara umum. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengintegrasian *E-Comic* digital dengan aktivitas dan kasus kontekstual berbasis *HOTS* yang secara khusus dirancang untuk materi organ sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar, tetapi juga memfasilitasi peserta didik untuk melakukan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah melalui aktivitas yang terintegrasi dalam alur cerita. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki inovasi utama berupa integrasi antara *E-comic* dengan pendekatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Penggabungan ini memberikan pembaruan dibanding media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas, karena tidak hanya menyajikan materi secara visual melalui cerita bergambar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah melalui penyajian kasus-kasus kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Inovasi lainnya terletak pada struktur penyampaian materi. *E-comic* ini dirancang menggunakan alur cerita yang memvisualisasikan proses pencernaan secara runtut, mulai dari makanan masuk ke mulut hingga proses penyerapan dan

pengeluaran sisa makanan. Visualisasi ini membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Berbeda dengan buku teks yang bersifat statis, *E-comic* ini memberikan representasi visual yang dinamis dan naratif.

Produk ini memiliki diferensiasi yang jelas dibanding media pembelajaran sebelumnya yang digunakan di SD Negeri 3 Bubunan, yang mayoritas hanya berupa buku paket, *PowerPoint*, dan alat peraga sederhana. *E-comic* berbasis *HOTS* ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kombinasi unsur *visual*, teks, dialog antar tokoh, dan aktivitas berpikir tingkat tinggi. Setiap bagian cerita dilengkapi pertanyaan pemantik, tugas analisis, serta *mini-case* yang mendorong peserta didik menghubungkan materi dengan situasi nyata. Produk ini memiliki diferensiasi yang jelas dibanding media pembelajaran sebelumnya yang digunakan di SD Negeri 3 Bubunan, yang mayoritas hanya berupa buku paket, *PowerPoint*, dan alat peraga sederhana. *E-comic* berbasis *HOTS* ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kombinasi unsur visual, teks, dialog antar tokoh, dan aktivitas berpikir tingkat tinggi. Setiap bagian cerita dilengkapi pertanyaan pemantik, tugas analisis, serta *mini-case* yang mendorong peserta didik menghubungkan materi dengan situasi nyata. Dari sisi pedagogis, diferensiasi produk terletak pada fokusnya terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Saat media komik pada umumnya hanya menyajikan cerita dan ilustrasi, *E-comic* berbasis *HOTS* ini dirancang dengan lembar aktivitas berbasis analisis, evaluasi, dan kreasi sehingga hasil belajar tidak hanya bersifat hafalan tetapi juga penguatan kemampuan kognitif yang lebih kompleks.

Berdasarkan dari kondisi yang sudah dipaparkan di atas, maka akan dilakukan suatu penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran *E-comic* Berbasis *HOTS* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran IPAS yang masih belum maksimal.
- 2) Tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS masih rendah karena proses pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah.
- 3) Pemilihan media pembelajaran IPAS yang belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
- 4) Kemampuan peserta didik dalam memahami materi sistem organ pencernaan manusia belum maksimal yang menyebabkan hasil belajar rendah.
- 5) Belum tersedianya media pembelajaran interaktif bersifat *HOTS* yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya untuk materi sistem organ pencernaan manusia di kelas V SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan di atas, penelitian ini dibatasi agar lebih terarah dan tidak meluas, maka fokus pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis *HOTS* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD N 3 Bubunan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menganalisis validitas media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar yang teruji validitas isinya.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

- 4) Untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar di SD N 3 Bubunan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa Media Pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia. Spesifik produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa *E-comic* yang di dalamnya berisikan materi organ sistem pencernaan manusia serta terdapat beberapa kasus yang bersifat *HOTS*, penyajian konten berupa situasi kontekstual dan masalah nyata untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- 2) Produk ini akan di desain semenarik mungkin yang dilengkapi dengan gambar dengan karakter yang menarik, musik dan suara untuk menarik perhatian peserta didik sehingga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.
- 3) Produk ini berupa PDF atau aplikasi ringan yang di desain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi yang akan dibahas.
- 4) Media pembelajaran ini dapat diakses dimana saja melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau *smartphone* agar mudah digunakan dengan syarat adanya kuota internet.
- 5) Pada media pembelajaran *E-comic* ini tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran saja, namun akan dijadikan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran yang dilengkapi dengan soal berupa kasus-kasus nyata yang

ada di dalamnya, sehingga mampu mengajak peserta didik untuk berpikir kritis.

- 6) Produk yang dikembangkan ini akan bersifat menarik serta mudah untuk dipahami, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- 7) Produk ini akan dilengkapi dengan *games* atau kuis interaktif yang akan dimainkan oleh peserta didik.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* dalam penelitian ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* belum pernah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik kelas V SD N 3 Bubunan telah memiliki keterampilan dasar membaca dan teknologi dengan pemahaman yang cukup untuk penggunaan media pembelajaran dan mengikuti alur cerita dalam komik secara mandiri, serta memahami materi untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Guru dan peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital seperti komputer atau laptop yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran *E-comic*.
- 4) Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media berbasis digital, baik dari segi ketersediaan perangkat maupun jaringan internet jika diperlukan.

- 5) Guru memiliki peran aktif dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran dan memahami prinsip dasar penerapan kasus yang berbasis *HOTS* pada *E-comic*.
- 6) Materi IPAS yang diangkat dalam *E-comic* sesuai dan relevan dengan kurikulum yang berlaku serta kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD.
- 7) Peserta didik mampu memahami dan merespon stimulus berpikir tingkat tinggi jika disajikan dalam bentuk cerita visual yang menarik dan kontekstual.
- 8) Penggunaan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* dirancang hanya dengan memperhatikan hasil belajar peserta didik yang duduk di bangku kelas V SD N 3 Bubunan.
- 2) Media pembelajaran *E-comic* berbasis *HOTS* ini dikembangkan hanya mengacu pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia.
- 3) Kualitas pemahaman peserta didik terhadap media visual dan digital dapat berbeda-beda tergantung pada latar belakang dan pengalaman belajar masing-masing peserta didik.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan penjelasan atau batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang memiliki kategori layak untuk diterapkan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi serta untuk memvalidasi suatu produk.
- 2) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat menghubungkan, memberi informasi, dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) *E-comic* merupakan sebuah media pembelajaran dengan bentuk penyajian cerita bergambar yang dirancang secara visual dalam format digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. *E-comic* ini diterapkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) *Higher Oder Thingking Skill (HOTS)* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seseorang dalam level kognitif di antaranya yaitu keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang mencakup pemikiran kritis, logis, dan kreatif serta kemampuan menalar dalam kehidupan sehari-hari. Lebih menekankan pada kemampuan peserta didik

untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang kompleks dan menerapkan pengetahuan dalam konteks baru.

- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu mata pelajaran terpadu di jenjang pendidikan dasar yang memadukan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan dan ilmu sosial. Terdapat materi mengenai gejala alam berupa fakta dan hukum yang telah teruji kebenarannya yang telah dipadukan dengan pelajaran Sosial yang mengenalkan fenomena sosial di dalamnya. Pada muatan pelajaran IPAS bertujuan untuk menyediakan wahana dan wadah bagi peserta didik untuk memahami lingkungan sekitar untuk mempelajari diri sendiri, alam, dan situasi sosial sekitarnya secara holistik dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan sosial.
- 6) Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dan kemampuan yang diperoleh peserta didik yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini berupa pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diukur melalui berbagai bentuk evaluasi.