

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penting bagi setiap individu untuk memperoleh pendidikan guna mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar, yang menjadi kunci kelangsungan hidupnya. Dalam konteks pendidikan formal disekolah, guru memiliki peran penting dalam memastikan kesuksesan proses pembelajaran. Sebagai pengajar, guru bertanggung jawab terhadap pertumbuhan dan perkembangan aspek belajar siswa, mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik (Purwita & Zuhdi, 2023).

Seperti yang diketahui, di era kemajuan teknologi, dunia pendidikan harus terus mengikuti perkembangan zaman. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah memainkan peran penting dalam dunia pendidikan modern, memberikan berbagai manfaat dan peluang bagi siswa serta guru. Inovasi media berbasis digital dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan saat ini. Seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran harus dapat beradaptasi (Sari et al., 2021). Teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Sebagai contoh, penggunaan pendekatan yang melibatkan elemen-elemen permainan dalam pendidikan telah terbukti berhasil dalam memandu siswa dalam memahami dan menerapkan teknologi dengan tepat (Elmira et al., 2022).

Pendidikan di era digital ini mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan teknologi tidak hanya merambah ke kalangan dewasa, tapi juga mencapai anak-

anak sekolah dasar. Dampak positif dari perkembangan teknologi ini tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Generasi saat ini, yang dikenal sebagai *digital native*, memiliki kecenderungan beradaptasi dengan struktur kognitif yang dinamis, memungkinkan mereka melakukan beberapa kegiatan sekaligus, seperti mendengarkan musik sambil membaca, tanpa kehilangan pemahaman terhadap bacaan mereka.

Siswa yang termasuk *digital native* memiliki keakraban yang tinggi dengan penggunaan perangkat digital, dan sebagian besar waktu mereka dihabiskan dengan teknologi. Dengan ciri-ciri ini, siswa *digital native* cenderung lebih mudah belajar melalui penggunaan teknologi. Karena itu, peran pendidikan dan teknologi dapat dipahami sebagai upaya yang disengaja dan direncanakan oleh manusia untuk mengembangkan kemampuan, kualitas, dan potensi yang dimiliki oleh seseorang agar dapat menghadapi berbagai aspek kehidupan (Dewi et al., 2023).

Guru memiliki tanggung jawab untuk merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang memperhitungkan potensi siswa dan menciptakan alur pembelajaran yang memiliki makna bagi mereka. Ketika rencana pembelajaran dijalankan dengan teratur dan inovatif, pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan optimal (Widyanto & Wahyuni, 2020).

Guru masa kini perlu menunjukkan kreativitas yang berbeda dibanding dengan guru masa lalu. Perkembangan teknologi sekarang seharusnya menjadi faktor peningkatan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran (Rina et al., 2020). Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat difungsikan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang

perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mencapai target pembelajaran, mengandung informasi yang bisa diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lainnya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain atau siswa (Pagarra et al., 2022). Oleh karena itu, penting agar media pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik, dapat dipercaya, dan berisi informasi relevan.

Anak-anak zaman sekarang yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi, seharusnya tidak lagi berhadapan dengan proses pembelajaran yang membosankan dan itu-itu saja. Dalam penyampaian materi, diperlukan alat yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, yaitu media pembelajaran yang dapat merangsang minat mereka (Nugraeni et al., 2023). Selain merangsang minat, media pembelajaran juga dapat memperkaya pemahaman siswa. Multimedia yang baik digunakan di sekolah dasar adalah yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Secara umum perilaku anak SD masih sangat aktif bermain, senang dengan gambar dan warna yang menarik, serta ingin melakukan hal baru (Amali et al., 2023).

Sebagai contoh, media pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah komik. Komik adalah bentuk sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru dalam memproduksi dan menyebarkan komik. Media berbasis Digital memungkinkan para peserta didik untuk belajar dan bermain dalam satu waktu, karena dikemas dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat menarik

peserta didik untuk mempelajari ilmu suatu bidang tertentu (Lubis et al., 2021 ; Ayurachmawati et al., 2023).

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep/materi yang dipelajari. Penggunaan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa (Allawiyah et al., 2023). Contohnya, pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Perkembangan komik digital dinilai sangat cocok dengan perkembangan abad 21 saat ini (Wicaksono et al., 2021).

IPAS merupakan penggabungan konsep pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam satu mata pelajaran. Penggabungan ini dilakukan karena materi IPA dan IPS saling berhubungan dan memiliki relevansi dengan kehidupan manusia (Adreani & Gunansyah, 2023).

Proses pembelajaran pada siswa kelas IV di SD Negeri 143 Palembang ini telah menggunakan kurikulum merdeka. Seperti yang disampaikan Daulay dkk., (2023) Kurikulum Merdeka merupakan konsep kurikulum baru dalam sistem pendidikan Indonesia, khususnya untuk pendidikan anak usia dini. Pembelajaran digital didukung oleh Kurikulum Merdeka dengan menggabungkan teknologi digital dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk

menjadi mandiri dalam pembelajaran mereka, termasuk mengakses informasi dan sumber belajar digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal terhadap wali kelas IV SD Negeri 143 Palembang pada akhir bulan Januari 2024 diketahui bahwa pembelajaran IPAS di sekolah belum menggunakan media pembelajaran berupa komik digital. Kendala yang dihadapi oleh guru saat mengadopsi pembelajaran meliputi kurangnya keahlian dan pemahaman dalam informasi teknologi, serta keberadaan guru-guru yang sudah lanjut usia (Alti et al., 2022). Pada dasarnya, minat guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat berpengaruh pada minat siswa terhadap proses pembelajaran (Raihany et al., 2022).

Dengan hadirnya komik, siswa akan lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa (Suparmi, 2019). Inovasi dalam mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi penting karena memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memperoleh pembelajaran pembentukan karakter/sikap dengan media yang valid dan tidak memerlukan biaya (Jannah & Reinita, 2023). Komik digital didasarkan pada alasan bahwa tujuan pengajaran di kelas tidak hanya untuk mentransformasikan pengetahuan, tetapi untuk menumbuhkan peran aktif siswa (Mustikasari et al., 2020).

Media komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, sebagai alat pengajaran maupun sebagai alat yang dapat digunakan siswa untuk belajar (Rohmanurmeta & Dewi, 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu komik digital dengan judul **“Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 143 Palembang”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas yaitu:

- 1) Disekolah belum menggunakan media pembelajaran komik digital, guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku dan gambar cetak sehingga membuat siswa bosan untuk belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan diuji validasi, dan kepraktisan.
- 2) Pengembangan ini difokuskan pada pokok bahasan pada materi kegiatan ekonomi.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, dapat ditarik rumusan masalahnya yaitu:

- 1) Bagaimana mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 143 Palembang yang valid?

- 2) Bagaimana mengembangkan media komik digital pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 143 Palembang yang praktis?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu:

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD yang valid.
- 2) Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD yang praktis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses belajar mengajar, serta menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia pendidikan sekolah dasar.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini memberikan sebuah media pembelajaran yang berdayaguna serta menjadi ide untuk meningkatkan proses pembelajaran di SDN 143 Palembang.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah minat belajar siswa menjadi lebih baik dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian pengembangan bahan ajar digital ini adalah sebagai berikut:

- a. Jenis produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbentuk komik yang valid dan praktis pada materi kegiatan ekonomi.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan dirancang sebagai sumber belajar IPAS yang dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel.
- c. Bahan ajar digital dibuat dengan menggunakan aplikasi canva.