

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara. Hal ini selaras dengan yang tertuang pada Pasal 5 Bab IV UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni, setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Di Indonesia, Pemerintah menerapkan program wajib belajar 12 tahun sebagai bentuk upaya untuk memenuhi hak masyarakat dalam mendapatkan pendidikan. Program wajib belajar dimulai dari jenjang pendidikan dasar seperti SD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).

Menurut kurikulum pendidikan yang berlaku pada saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka. Ada 9 mata pelajaran yang diberlakukan pada jenjang sekolah dasar, di antaranya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang disingkat dengan IPAS. Di tingkat SD/MI, IPAS mulai diajarkan di fase B atau setara dengan kelas III (Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024).

Mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang pada kurikulum pendidikan sebelumnya adalah dua mata pelajaran yang berbeda. Proses memadukan dua mata pelajaran ini berdasarkan pada pertimbangan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu di sekitarnya dengan apa adanya, utuh, dan terpadu (Anisah, et al., 2023).

Pelajaran IPAS secara umum mengkaji tentang hubungan atau interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, diikuti dengan kajian terkait proses interaksi manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Dengan begitu, melalui IPAS peserta didik diharapkan mampu untuk menganalisis fenomena yang terjadi di sekitar manusia, baik itu yang berkaitan dengan alam maupun lingkungan sosialnya.

Untuk memastikan suatu pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuannya bisa terpenuhi, guru wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kewajiban tersebut berlandaskan pada Pasal 40 ayat 2, poin a, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran.

Yulia Darmiyanti dalam Aulika, et al., (2023) mengatakan bahwa suatu proses pembelajaran berpotensi berhasil dan efektif ketika guru mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Pada hakikatnya, media pembelajaran berperan sebagai alat atau perantara yang akan membantu guru dalam menjelaskan materi ajar kepada siswa. Hadirnya media akan memfasilitasi penyampaian informasi yang tidak mampu dijelaskan guru melalui kata-kata atau kalimat (Rasyid, et al., 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, di SD Negeri 46 Banda Aceh, penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS belum terlalu bervariasi. Dalam proses belajar mengajar, khususnya di kelas IV,

media pembelajaran memang sudah digunakan, namun biasanya berupa media *print out*, media realia atau benda nyata dan terkadang hanya berfokus pada buku pegangan saja.

Guru di SD Negeri 46 Banda Aceh sebenarnya juga telah mengupayakan penggunaan media berbasis digital seperti video yang berasal dari YouTube. Namun, media tersebut belum sepenuhnya merupakan karya yang dikreasikan secara pribadi. Fenomena kurangnya variasi media pembelajaran seperti ini berpotensi untuk membuat pelajaran IPAS menjadi kurang menarik di mata siswa.



Gambar 1. 1 Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS.

Kiri: media print out, kanan: media realia.

Sumber: Dokumen observasi di SD Negeri 46 Banda Aceh

Selain itu, siswa di kelas IV memang memiliki minat membaca yang cukup tinggi, namun mereka kesulitan untuk memahami konten yang telah dibacanya. Siswa akan kebingungan setiap guru menanyakan informasi apa yang mereka dapatkan dari kegiatan membaca. Siswa biasanya hanya membaca teks pada buku pegangan saja, yang pada umumnya merupakan teks bacaan panjang tanpa adanya gambar pendukung.

Dampak dari kurangnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan juga terlihat saat siswa mengerjakan soal latihan. Seperti saat

pelaksanaan Ujian Tengah Semester mata pelajaran IPAS, banyak siswa yang tidak mampu memahami pertanyaan yang diberikan sehingga jawaban mereka menjadi keliru. Dari total 28 pertanyaan yang disuguhkan, rata-rata siswa hanya mampu menjawab 5 sampai 7 soal dengan benar. Dengan begitu, nilai UTS siswa kelas IV tergolong rendah, karena tidak dapat mencapai KKTP yakni 70. Rekapitan dari nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. 1 Nilai UTS Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1	AJ	17	9	FM	7	17	MAL	33
2	AZR	24	10	HZ	33	18	MR	34
3	AT	27	11	HM	24	19	MS	24
4	AR	20	12	IG	33	20	MSM	24
5	AZ	33	13	KM	27	21	MSA	27
6	DN	24	14	KKS	20	22	NA	23
7	DA	24	15	MR	24	23	SU	20
8	DTZ	17	16	MA	30	24	ZA	30

Sumber: Dokumen Internal SD Negeri 46 Banda Aceh

Merujuk pada permasalahan di atas, perlu dihadirkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu sekaligus melatih siswa dalam memahami konten dari teks yang dibacanya. Di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, media pembelajaran juga turut berinovasi mengikuti perkembangan zaman. Kedudukan media pembelajaran menjadi semakin mantap dan strategis dalam mendukung jalannya proses pembelajaran (Hamzah, et al., 2022).

Dengan didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran tak lagi hanya sekadar membantu guru dalam menerangkan

materi, namun sudah mampu untuk menjadi sebuah sumber belajar. Kemajuan teknologi ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. Selain untuk menjadikan media pembelajaran tersebut mudah diakses oleh murid, media pembelajaran yang berbasis digital juga akan lebih menarik karena mudah dikreasikan dengan beragam aplikasi (Hendra, 2023).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan teknologi digital adalah komik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ingrid dan Lativa (2024), Salsabila dan Permatasari menyatakan bahwa salah satu kelebihan komik adalah dapat menarik perhatian banyak orang karena mudah dipahami.

Kemudian, dalam penelitian yang dilakukan oleh Hasan Sastra Negara (2014) Sugiharta (1997) mengatakan bahwa, *“Bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut.”*

Dalam IPAS, komik digital dapat dikembangkan pada berbagai materi sesuai dengan kebutuhan di lingkungan sekolah. Salah satu contohnya adalah pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya yang termuat dalam Bab 5 Kelas IV SD/MI. Secara garis besar, topik ini mengajak siswa untuk menganalisis

lingkungan sekitarnya beserta dengan sumber daya alam yang terdapat di sana.

Kemudian, siswa juga harus mengidentifikasi berbagai jenis kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan di daerahnya masing-masing. Komik digital berpotensi untuk membuat pembelajaran ini menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa, sebab komik digital akan menyajikan gambar-gambar yang mendukung suatu informasi (Mislaini, 2023). Dengan begitu, siswa diharapkan bisa mengenal jenis-jenis kekayaan alam di daerahnya dengan lebih mudah.

Sesuai dengan beberapa paparan sebelumnya, media komik yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media yang berbasis teknologi digital. Komik ini akan didesain dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti Canva dan Ibis Paint X. Keunggulan Canva adalah sudah memiliki banyak desain elemen yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, hal ini memudahkan peneliti untuk bisa mencantumkan gambar sesuai dengan alur cerita yang dirancang. Namun, apabila gambar yang diinginkan tidak tersedia di Canva, maka peneliti dapat menggambar sendiri melalui aplikasi Ibis Paint X. Kedua aplikasi ini akan saling melengkapi dalam pembuatan komik digital.

Berdasarkan permasalahan dan potensi komik digital dalam pembelajaran yang telah dijelaskan, peneliti mencoba untuk mengangkat judul penelitian tentang, **“Pengembangan Komik Digital pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh”**. Media

komik digital ini nantinya diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran IPAS di SD Negeri 46 Banda Aceh belum bervariasi.
- b. Siswa kesulitan dalam memahami materi dari teks yang telah mereka baca.
- c. Media pembelajaran komik digital belum digunakan di SD Negeri 46 Banda Aceh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan identifikasi masalah, maka peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini akan dilakukan di kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh.
- b. Penelitian akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik digital.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut adalah beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini.

- a) Bagaimana produk pengembangan media komik digital yang valid untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?
- b) Bagaimana produk pengembangan media komik digital yang praktis untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?
- c) Bagaimana efektivitas pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPAS kelas IV topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang sudah disebutkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui kevalidan pengembangan media komik berbasis untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
- b. Mengetahui produk pengembangan media komik digital yang praktis untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
- c. Mengetahui efektivitas pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPAS kelas IV topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif maupun referensi dalam menentukan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pertimbangan maupun evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan terkait pengembangan dan efektivitas media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran IPAS topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.