

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan yang signifikan dalam teknologi informasi dan komunikasi, telah merubah cara pandang yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Menurut Sari *et al*, (2021) seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran harus dapat beradaptasi karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang pendidikan teknologi mengubah paradigma pembelajaran dari metode tradisional yang bersifat satu arah menjadi proses yang lebih interaktif, dengan adanya penggunaan teknologi dapat membantu guru menyampaikan informasi yang lebih efektif dan efisien kepada peserta didik.

Pendidikan di era digital ini mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan teknologi tidak hanya merambah ke kalangan dewasa, tapi juga mencapai anak-anak sekolah dasar dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik di bidang pendidikan pada era digital ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi potensi mereka secara maksimal, mengembangkan keterampilan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran berbasis teknologi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam pembelajaran dengan lebih dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian dalam penerapan teknologi pembelajaran adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Andreani dan Gunansyah (2023), 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. Menurut Samsul Wadi *et al*. (2023), menegaskan bahwa

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu. Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan berbasis teknologi sangat bermanfaat karena siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber digital, seperti video dan aplikasi interaktif untuk menjelajahi fenomena alam dan sosial secara nyata. Dengan belajar IPAS, siswa tidak hanya mendapat pengetahuan tetapi juga melatih cara berpikir yang lebih kritis dalam membangun pemahaman konsep antara manusia dan lingkungan serta fenomena alam yang terjadi.

Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar. Menurut Sulaeman dalam Nahdi *et al*, (2018) Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu. Seorang siswa telah memiliki pemahaman konsep apabila siswa telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Menurut Nurhidayatullah dan Prodjosantoso (2018), menekankan bahwa kemampuan siswa untuk memahami konsep sangatlah penting, karena konsep merupakan landasan berpikir untuk mendefinisikan dan membedakan objek yang dapat mengurangi kesalahan konsep. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Sindangsari yang telah peneliti lakukan, teridentifikasi beberapa penyebab rendahnya pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan adanya keterbatasan variasi media pembelajaran, dengan proses belajar mengajar yang masih dominan menggunakan media konvensional berupa LKPD dan buku teks. Guru kelas V mengungkapkan bahwa siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dan membutuhkan media visual untuk memudahkan pemahaman mereka. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital namun pemanfaatannya belum optimal untuk

pembelajaran. Permasalahan ini tentunya perlu mendapatkan perhatian serius dari pendidik.

Jika permasalahan rendahnya pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS tidak segera diatasi hal ini berpotensi mengakibatkan rendahnya penguasaan materi pembelajaran IPAS secara keseluruhan. Kondisi tersebut selanjutnya dapat menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menghubungkan berbagai pengetahuan yang diperoleh dan pada akhirnya menurunkan kemampuan daya nalar siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk menjawab berbagai masalah yang dialami siswa terkait dengan pemahaman konsep. Menurut Setiawan *et al*, (2021) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Janatin Janatin, (2024) Pada dasarnya, media pembelajaran sangat berpengaruh pada minat dan penguasaan konsep siswa terhadap proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran media yang tepat, kesulitan yang dialami siswa dapat berkurang bahkan teratasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman konsep, peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran komik digital. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, terungkap bahwa siswa lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi ketika disajikan dalam bentuk cerita bergambar. Siswa cenderung cepat bosan dan kurang fokus ketika dihadapkan dengan banyak teks tanpa ilustrasi.

Guru juga menyampaikan bahwa siswa sangat tertarik pada konten visual dan narasi, dengan banyak siswa yang menyukai video-video berkarakter dan komik. Hal ini sejalan dengan pendapat Allawiyah *et al*, (2023) media komik dapat merangsang minat peserta didik dalam mempelajari materi yang disajikan dalam komik. Melalui media pembelajaran komik digital, peserta

didik dapat menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Dalam penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media komik digital dalam pembelajaran. Fitriya Astutik *et al*, (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital dapat dijadikan media inovatif pada pembelajaran agar lebih bermakna dan meningkatkan antusiasme belajar dengan melibatkan siswa secara aktif. Sehingga dapat membantu siswa dalam memudahkan proses belajar karena dapat membangun pemahaman selama proses belajar. Media pembelajaran komik digital juga dapat meningkatkan literasi membaca dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, hal ini didukung oleh penelitian Wulandari *et al*, (2023) bahwasanya komik digital meningkatkan literasi membaca serta minat membaca karena penggunaan media komik digital memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan efektif bagi siswa.

Selain itu media pembelajaran komik digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS hal ini didukung oleh penelitian Anisa *et al*, (2023), menyajikan penelitian mengenai pengaruh komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian lain oleh Riwanto dan Wulandari (2018), juga membuktikan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga adanya peningkatan terhadap pemahaman. Hal tersebut sangat membantu dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang didapatkan dalam pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran komik digital ini dapat diadaptasikan dalam proses pembelajaran untuk membangun kemampuan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pemahaman konsep.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah dikemukakan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Sistem Pencernaan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman pada materi pembelajaran.
3. Terbatasnya media pembelajaran interaktif yang tersedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, masalah yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini dibatasi oleh:

1. Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini dibatasi pada media komik digital.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada kelas V, SDN Sindangsari, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan.
3. Penelitian ini terbatas pada materi sistem pencernaan manusia.
4. Penelitian ini berfokus pada dampak pemahaman media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman konsep IPAS pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Kelas V di SDN Sindangsari?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Kelas V di SDN Sindangsari?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Kelas V di SDN Sindangsari.
2. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Kelas V di SDN Sindangsari.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Komik digital yang dikembangkan menyajikan materi yang memuat ilustrasi permasalahan yang ada di keseharian sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.
2. Komik digital dibuat menggunakan *Adobe Illustrator*.
3. Komik digital disajikan dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan
 - b. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya
 - c. Memperkaya kajian tentang media pembelajaran digital
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik, dapat mempermudah dalam belajar IPAS pada materi Sistem Pencernaan yang lebih menarik bagi peserta didik agar peserta didik tidak mudah bosan dan pembelajaran lebih menarik

- b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini akan memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi Sistem Pencernaan sehingga dapat mempermudah guru dalam memaparkan materi sistem pencernaan, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, kreatif

dan menarik sehingga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah media komik digital ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi baru yang dapat mengembangkan pembelajaran IPAS lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa yang lebih baik.

H. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan adalah sebagai berikut

- a. Pengembangan media komik digital dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.
- b. Penggunaan komik digital yang dibuat dapat menjadi sumber belajar bagi siswa kelas V di SDN Sindangsari semester genap.