

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk diajarkan kepada setiap individu. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan setiap individu menjadikan seseorang wajib memiliki pendidikan yang layak untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Bidang Studi Sains merupakan cabang ilmu yang wajib di pahami oleh siswa saat ini. Perkembangan zaman yang terus melaju secara pesat menjadikan generasi pelajar saat ini harus memahami tentang bidang studi sains. Pengetahuan sains yang akan dipelajari oleh siswa perlu di sesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada (Hidayat, 2014).

IPA adalah hasil interpretasi tentang dunia kealaman. IPA sebagai proses/metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan scientis untuk untuk memperoleh produk-produk IPA, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan data, bereksperimen dan prediksi (Purbosari, 2016). Salah satu cara dalam mengimplementasikannya agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA. Melalui mata pelajaran IPA di sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar IPA. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPA tersebut harus didukung oleh proses pembelajaran yang kondusif karena pembelajaran

yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran (Yuristia et al., 2022). Selain itu, Kerusakan lingkungan hidup yang sebelumnya dinilai sebagai persoalan local dalam sebuah negara, kini sudah merambah dan meluber menjadi isu global. Munculnya permasalahan lingkungan hidup sebagian besar diakibatkan ulah manusia Hal itu mengindikasikan, bahwa kepedulian manusia terhadap lingkungan tempat tinggalnya mulai luntur. Karenanya kepedulian terhadap lingkungan perlulah ditanamkan sejak dini. Karakter peduli lingkungan haruslah diajarkan di sekolah dasar, salah satunya melalui Pembelajaran IPA. (Santika et al., 2022)

Berdasarkan pada observasi dan wawancara yang telah di lakukan di SDN 01 Demangan Kota Madiun belum adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebelum nya pada kelas V Sdn 01 Demangan, Maka dari itu ada beberapa guru yang ber inofasi membuat media pembelajaran yang inofatif tetapi masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dalam pembelajara dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya media pembelajaran yang jadul, terkadang guru juga menggunakan media pembelajaran ppt tetapi dengan dengan desain tamplate yang tidak terdapat gambar menarik dan polos, sehingga siswa kurang antusias dalam pembeajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu pendukung dalam proses kegiatan mengajar di kelas baik menjelaskan materi yang sifatnya abstrak dan sulit dipahami. Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dalam mengajar siswa di kelas. Berkaitan dengan penyampaian pesan dari pengirim bagi penerima tentunya harus dikemas sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh siswa (Atapukang, 2016).

Media komik digital telah menjadi sangat penting dalam pendidikan dan proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media komik digital sangat berguna Meningkatkan Minat Belajar: Media komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Meningkatkan Kemampuan Bercerita: Media komik digital dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bercerita dengan cara mengkomunikasikan cerita melalui gambar dan teks. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih efektif dalam berbagi informasi dan ide. Media komik digital sangat penting dalam pendidikan karena dapat meningkatkan minat belajar, kemampuan bercerita, kemampuan literasi, kemampuan penggunaan teknologi, kemampuan kreativitas, kemampuan interaktif, dan kemampuan aksesibel siswa.

Apikasi *HiPaint* adalah aplikasi gambar digital yang menawarkan fitur-fitur profesional untuk menggambar, melukis, dan membuat ilustrasi.

Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk membagikan kegembiraan menggambar digital melalui video yang menampilkan proses menggambar secara langsung. Dengan *HiPaint*, pengguna dapat membuat karya seni yang berkualitas tinggi dengan menggunakan berbagai alat seperti kuas, filter, dan fitur lainnya yang mirip dengan aplikasi desktop.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran di kelas sudah sepatutnya harus dilakukan oleh guru. Media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran di era globalisasi berbasis teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan yang harus di kerjakan (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pengimplementasiannya tidaklah mudah. Perlu adanya sebuah kemampuan yang tinggi untuk membuat dan mengajarkannya kepada siswa. Media pembelajaran yang bersifat manual tentunya sudah tidak menarik lagi bagi siswa. Hal tersebut menjadi tantangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi. Kemajuan teknologi dapat digunakan sebagai daya tarik belajar untuk siswa (Nurfadillah et al., 2021). Kegiatan belajar di kelas yang menarik tentunya akan membuat siswa lebih aktif untuk mengikuti proses belajar mengajar yang di sajikan oleh guru. Pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi dapat terlihat menarik karena tidak hanya menyajikan tentang tulisan melainkan terdapat suara dan gambar. Adanya media

pembelajaran yang berbasis teknologi akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

Pengimplementasian penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas sangatlah rendah di era pendidikan saat ini. Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran pada saat memberikan materi di kelas. Hal tersebut mengakibatkan tidak fokusnya siswa dalam menerima materi pembelajaran. Pada suatu proses pembelajaran diperlukan dua unsur penting yaitu metode mengajar dan juga media pembelajaran (Junaidi, 2019). Kedua aspek ini akan selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang minim terjadi karena adanya beberapa faktor. Materi yang tidak sesuai dengan media pembelajaran yang ada di kelas, minimnya biaya untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran, rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor rendahnya penggunaan media pembelajaran di kelas (Sirait & Oktaviani, 2023).

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Riwanto & Wulandari, (2018) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya Sementara itu *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria*, Namun pada penelitian tersebut tidak menggunakan aplikasi *HiPaint*.

Penelitian lainnya oleh Khadar et al., (2022) Komik Digital yaitu salah satu wujud dari Media Pembelajaran Visual yang bisa diakses melalui telepon genggam, laptop, tablet yang terkoneksi dengan internet ataupun tanpa internet. Komik digital bisa dikatakan sebagai Media Pembelajaran karena komik memiliki sifat yang unik sehingga mampu merangsang perhatian peserta didik pada saat proses belajar

Siswa kelas V hanya terpaku pada buku paket dan LKS maka dari itu penelitian ini mengembangkan komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* agar peserta didik lebih tertarik dan antusias terhadap pembelajaran IPAS. Komik ini memiliki perbedaan pada penelitian terdahulu, dari aspek visual dan art style. Komik ini memiliki beberapa episode tidak seperti komik pada penelitian terdahulu yang tidak memiliki episode yang berkesinambungan.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran dikarenakan belum adanya penelitian tentang media pembelajaran dan komik digital di SDN 01 demangan sebelumnya maka untuk membantu guru dan siswa dalam meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPAS yang berjudul “pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk membantu meningkatkan literasi pada mata pelajaran ipas kelas V sekolah dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk membantu meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V Sdn 01 demangan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk pelajaran IPAS pada siswa kelas V Sdn 01 Demangan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan adanya permasalahan yang sudah di jelaskan, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk menganalisis kebutuhan komik digital untuk mendapatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS siswa kelas v sd.
2. Untuk mengetahui kelayakan komik digital untuk mendapatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS siswa kelas v sd.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk :

- a. Strategi pembelajaran alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

- b. Pedoman penelitian selanjutnya, karena hasil penelitian bisa dijadikan suatu pertanyaan dan permasalahan baru untuk peneliti sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian bisa digunakan untuk :

- a. Bagi siswa; diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengasah kemampuan pemahaman sains secara sistematis.
- b. Bagi guru; diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemahaman sains siswa.
- c. Bagi peneliti; diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan dalam membuat inovasi pembelajaran bagi siswa.
- d. Bagi sekolah; diharapkan bisa dijadikan sebuah penelitian untuk memperbaiki sistem pembelajaran sains berbasis teknologi.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan spesifikasi produk yang di uraikan sebagai berikut:

1. Media komik digital merupakan sebuah produk yang di kembangkan dan dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta melatih kemampuan penggunaan teknologi siswa.
2. *HiPaint* adalah aplikasi gambar digital yang menawarkan fitur-fitur profesional untuk menggambar, melukis, dan membuat ilustrasi. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk membagikan kegembiraan menggambar digital melalui video yang menampilkan

proses menggambar secara langsung. Dengan HiPaint, pengguna dapat membuat karya seni yang berkualitas tinggi dengan menggunakan berbagai alat seperti kuas, filter, dan fitur lainnya yang mirip dengan aplikasi desktop.

3. Penyiapan media pembelajaran komik digital disajikan melalui format digital berupa file PDF yang bisa diakses melalui HP dan laptop. Langkah pertama membuat desain komik dalam aplikasi *HiPaint*, setelah itu dilanjutkan meng ekspor file ke bentuk PDF dan PDF tersebut bisa di bagikan ke siswa agar mereka mudah mengaksesnya.
4. Media komik digital di kemas secara menarik berupa gambar dan berwarna-warni sehingga memiliki daya tarik tersendiri di kelas Tinggi (Kelas V).
5. Pengembangan komik digital mempunyai keunggulan yaitu memudahkan siswa untuk mengulang materi dan melatih kemampuan pemahaman pembelajaran IPAS bagi siswa.
6. Komik digital adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat sesuai dengan perubahan era digital sekarang.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai pentingnya pengembangan komik digital untuk diterapkan kepada siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran komik digital bisa diterapkan secara fleksibel, sehingga bisa menjadi satu dari perangkat lainnya untuk mendukung proses belajar yang praktis. Pengembangan komik digital bertujuan menyajikan materi secara

menarik, dengan menggunakan gambar berwarna-warni, karakter” yang menarik, serta tampilan yang estetis. Pada komik digital terdapat materi dan soal-soal yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan IPAS. Komik digital menjadi salah satu media pembelajaran yang alternatif berbasis teknologi di era sekarang.

G. Definisi Istilah

1. Media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* berisi tentang beberapa *artboard* alur cerita yang ceritanya bertema tentang aktivitas manusia mengakibatkan kerusakan lingkungan, desain karakter dan background yang *original* di gambar oleh peneliti dan memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar.
2. Literasi IPA adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengkomunikasikan, dan menerapkan pengetahuan IPA dalam berbagai situasi, termasuk dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, literasi IPA melibatkan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan IPA untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengkomunikasikan hasilnya.