

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses terencana dimana siswa dapat mengembangkan potensi dengan penguatan meliputi spiritual, kepribadian, akhlak terpuji, kecerdasan emosional serta ketrampilam dalam bermasyarakat (Rahman dkk., 2022). Pendidikan penting untuk kehidupan setiap individu dan setiap individu wajib mendapatkan pendidikan yang layak yang disesuaikan dengan kompetensi diri.

Pada kurikulum Merdeka terutama pada mata pelajaran IPA dan IPS terpadu menjadi satu rumpun yaitu IPAS. Tujuan dari penggabungan kedua mata pelajaran ini agar siswa dapat memahami pengetahuan alam dan sosial secara utuh. IPAS ialah disiplin ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari bagaimana makhluk hidup berinteraksi dengan alam semesta dan lingkungannya (Meylovia & Julianto, 2023). Sebagai tolak ukur ideal profil siswa indonesia, IPAS menjadi salah satu pemegang peranan tersebut. IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang membantu siswa dalam mempelajari suatu fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Ramadhani dkk., 2024). Keingintahuan ini mendorong siswa untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia. Mereka dapat menggunakan pemahaman yang mereka dapat

untuk menentukan tantangan dan dapat belajar menemukan suatu solusi dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang berkelanjutan.

Agar tujuan pembelajaran IPAS tercapai maka perlu adanya dukungan proses pembelajaran yang kondusif dimana guru sangat berpengaruh untuk keberhasilan belajar siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan hasil dari motivasi belajar siswa yang meningkat. Kemajuan teknologi yang beragam memberikan kemudahan guru untuk menggunakan kemudahan ini dalam memilih dan membuat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Hasil temuan observasi yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SDN Tinap 2 Kabupaten Magetan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran belum mencapai tingkat optimal. Banyak guru masih menggunakan buku cetak berupa LKS sebagai media ajar, tetapi tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran. Meskipun beberapa guru telah mencoba membuat sesuatu yang baru, mayoritas siswa tidak tertarik karena media yang digunakan hanyalah video dari *YouTube*. Siswa merasa jenuh dan menilai pembelajaran menjadi monoton karena situasi tersebut. Keterbatasan variasi media menyebabkan siswa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai alat bantu pembelajaran media ajar digunakan untuk pendukung dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Penggunaan media ajar sangat membantu guru untuk mengembangkan kemampuan dalam mengajar siswa. Dalam penyampaian materi dengan

media guru harus bisa mengemas itu sedemikian rupa agar dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami(Wulandari dkk., 2023). Media ajar berperan sebagai sarana guru untuk dapat memberikan penyampaian suatu materi pembelajaran agar siswa mudah menerima dan memahami. Adanya media ajar diharapkan membantu guru untuk dapat menyampaikn pembelajaran secara lebih jelas, menarik dan interktif sehingga siswa dapat memahami konsep secara efektif. Selain itu, dalam penggunaan media ajar dapat meingkatkan keaktifan, perhatian dan motivasi belajar siswa.

Hasil observasi dari siswa kelas V di SDN Tinap 2 menunjukkan adanya peningkatan motivasi untuk belajar dengan menggunakan media digital. Mereka menilai penggunaan media digital membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Kondisi ini membuat penggunann media digital sangat perlu dilakukan dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Media digital membuat suasana belajar diaggap lebih tepat disesuaikan dengan kebutuhan serta karekteristik siswa saat ini(Adillah dkk., 2023).

Untuk dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti memilih komik digital sebagai media yang diterapkan untuk membantu prses pembelajaran. Salah satu alasan mengapa media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar karena dengan menggunakan media komik digital pembelajran lebih interaktif dan efektif. Komik berisikan narasi dan karakter yang membuat konsep abstrak menjadi lebih

nyata. Komik digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dengan menggabungkan gambar dan kata-kata yang tersusun menjadi suatu cerita yang memudahkan dalam penyampaian informasi (Narestuti dkk., 2021a).

Guru harus memiliki beberapa kemampuan bukan hanya kemampuan menyampaikan pelajaran namun seorang guru harus bisa memahami dan menguasai penggunaan media pembelajaran terkhusus media digital. Guru diharuskan untuk mengikuti perkembangan teknologi pada proses pembelajaran (Kuntari, 2023). Dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pengimplementasiannya memang tidaklah mudah. Perlunya kemampuan dalam penggunaan media dan cara menyampaikan materi dengan baik kepada siswa. Sedangkan, penggunaan media yang bersifat manual tentunya sudah tidak menarik lagi bagi siswa. Dari hal tersebut, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi digital menarik keinginan siswa untuk belajar (Tobing dkk., 2025). Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik. Pembelajaran digital terlihat menarik bukan hanya berisikan tulisan saja namun ada suara dan gambar yang disajikan. Adanya pembelajaran digital memberikan peningkatan secara positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

Pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang dilakukan oleh guru. Guru jarang menggunakan media

pembelajaran dalam memberikan materi dikelas. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti media yang digunakan tidak sesuai materi, minimnya biaya untuk membuat, mencari inovasi media pembelajaran dan rendahnya kemampuan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran (Putra & Pratama, 2023).

Pembelajaran siswa kelas V hanya menggunakan buku LKS sebagai media pembelajaran maka dari itu peneliti mengembangkan komik digital menggunakan web *Next G Toon Maker* agar siswa lebih tertarik dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. *Next G Toon Maker* merupakan web pembuat komik yang dapat digunakan secara mudah. Web ini memiliki fitur yang mudah digunakan oleh guru. Tersedia beberapa template dan karakter yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan terutama pada lingkup pendidikan, penggunaan web *Next G Toon Maker* dapat diakses menggunakan laptop ataupun hp yang membuat web ini lebih fleksibel dalam digunakan. Hasil permasalahan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa komik digital di SDN Tinap 2. Hal ini dikarenakan belum adanya penelitian tentang media pembelajaran komik di sekolah tersebut. Maka untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS yang berjudul “pengembangan media komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS kelas V.”

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat memberikan pengaruh secara teori ataupun praktis.

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 peranyaan dan permasalahan baru untuk penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk:

- a. Bagi siswa; penelitian yang sudah dilakukan diharapkan bisa meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama IPAS.
- b. Bagi guru; penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan media ajar serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti; dari penelitian ini, peneliti mendapatkan wawasan pengetahuan baru dalam membuat sebuah inovasi pengembangan pembelajaran untuk siswa.
- d. Bagi sekolah; diharapkan dapat digunakan sebagai penelitian untuk meningkatkan sistem pembelajaran sains yang menggunakan teknologi.

E. Spesifikasi Produk

Hasil yang telah dilakukan dalam penelitian menghasilkan spesifikasi berupa produk yang diuraikan sebaga berikut:

- 1. Komik digital adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai dengan perubahan era digital sekarang.

2. Media komik digital disesuaikan dengan modul ajar kurikulum Merdeka kelas V Sekolah Dasar.
3. Media komik digital memuat mata pelajaran IPAS pada BAB IV Ramai Karena Bunyi kelas V semester genap
4. Media komik digital dirancang untuk bisa disajikan dalam media elektronik.
5. Media komik digital dibuat untuk mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
6. *Next G Toon Maker* merupakan sebuah *platform* pembuatan komik secara daring yang memungkinkan penggunaanya baik pelajar maupun pengajar, untuk menciptakan komik digital dengan cara interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain grafis. *Platform* ini menawarkan berbagai alat seperti pilihan karakter, latar, dan komposisi lainnya yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Tak hanya itu *Next G Toon Maker* dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti menceritakan cerita, menunjukkan proses pembelajaran, atau menyalurkan ide dengan cara yang kreatif.
7. Pengembangan komik digital memiliki keunggulan yaitu dapat memudahkan siswa untuk memotivasi siswa untuk belajar.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai faktor mengapa penerapan pengembangan ini penting dilakukan karena media komik digital dapat

diterapkan secara fleksibel yang memudahkan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih praktis dan tentu saja disesuaikan dengan minat siswa dalam belajar untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Pengembangan komik digital ini memiliki tujuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dengan menggunakan gambar yang berwarna-warni disertai karakter-karakter yang menarik serta tampilan yang estetik. Pada komik digital terdapat materi yang membantu siswa memahami pembelajaran. Komik digital menjadi salah satu media pembelajaran alternatif berbasis teknologi di era sekarang.

G. Definisi Istilah

1. Media komik digital berisi tentang *artboard* alur cerita yang aktivitas manusia mengenai bunyi dalam kehidupan dengan desain yang dikembangkan oleh peneliti yang memiliki tujuan untuk memotivasi belajar IPAS siswa kelas V.
2. Motivasi menjadi faktor yang penting dalam mempengaruhi prestasi dan kemandirian siswa dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Motivasi menjadi pendorong agar tercapai hasil yang terbaik. Seseorang bisa melakukan suatu kegiatan apabila terdapat motivasi dalam dirinya. Salah satu kunci keberhasilan siswa adalah motivasi mereka untuk belajar (Zainudin, 2022).
3. IPAS merupakan mata pelajaran inovatif yang mengaitkan teori sains dengan dunia nyata agar siswa dapat memahami baik secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan.