

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar berperan penting pada pembentukan landasan pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pada fase ini, peserta didik sudah memasuki fase operasional konkret, sehingga proses pembelajaran sebaiknya diberikan melalui bentuk yang nyata, mudah dilihat, dan sesuai dengan konteks kehidupan agar materi lebih cepat dimengerti. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berperan penting dalam menentukan peningkatan kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan kecenderungan berpusat pada pendidik serta kurang didukung oleh penggunaan media yang beragam. Kondisi tersebut membuat peserta didik menjadi tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, timbul rasa bosan, dan mengalami kesulitan untuk mengerti materi, terutama yang bersifat abstrak. Keadaan tersebut menegaskan pentingnya pembaruan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar.

Kemajuan teknologi membuka peluang dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan taraf pembelajaran. Media digital dapat menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan fleksibel sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi serta pemahaman peserta didik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan dampak

yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional (Fauzan et al., 2025).

Webkomik adalah salah satu media pembelajaran digital yang bisa dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berbasis situs web dan menggabungkan unsur gambar, teks, serta alur cerita sehingga materi dapat dipaparkan dengan konten yang menarik dan mudah untuk dipahami. Karakteristik tersebut sesuai dengan minat anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai konten visual dan berbasis cerita (Sumantri dan Putri, 2022). Penggunaan komik digital juga terbukti memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta dapat meningkatkan keinginan belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. (Hasanah et al., 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka ialah integrasi antara konsep IPA dan IPS dengan tujuan memberikan pemahaman komprehensif mengenai fenomena alam dan sosial. Pembelajaran IPAS mengharuskan peserta didik untuk memahami keterkaitan antar konsep secara kontekstual, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses tersebut. Webkomik dinilai sesuai karena mampu menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang komunikatif dan interaktif (Rahmawati, 2019).

Pengembangan media pembelajaran berbasis web dapat dilakukan melalui platform Google Sites. Platform ini memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Karakteristiknya yang gratis, fleksibel, serta mudah diakses menjadikan Google

Sites sebagai salah satu alternatif yang layak digunakan dalam pembelajaran berbasis web (Salsabila & Aslam, 2022).

Pengamatan yang dilakukan paa saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Grobogan 2 memperoleh hasil bahwa media pembelajaran digital masih belum digunakan dengan maksimal. Kegiatan pembelajaran masih banyak bertumpu pada media buku teks dan metode ceramah, sehingga tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar masih tergolong rendah. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 25 anak, terdapat 5 anak yang tidak memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya materi sumber daya alam, masih perlu ditingkatkan.

Sumber daya alam ialah berbagai hal yang berasal dari alam dan bisa dipergunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup (Bonaraja et al., 2023). Materi tersebut memiliki keterkaitan erat dengan keseharian peserta didik sehingga seharusnya mudah dipahami peserta didik. Namun, keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran membuat materi tersebut menjadi kurang mudah dipahami.

Masalah yang dihadapi mengindikasikan perlunya menciptakan media belajar yang kreatif dan selaras dengan karakter peserta didik. Media webkomik berbasis Google Sites dapat menjadi alternatif solusi karena bisa memaparkan materi secara visual, kontekstual, dan menarik sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Kajian terhadap penelitian yang dilakukan lebih dulu memperlihatkan bahwa pengembangan media webkomik berbasis Google Sites dalam pembelajaran IPAS masih terbatas, terutama pada jenjang sekolah dasar negeri. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesempatan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kepetntingan belajar.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media webkomik berbasis Google Sites untuk pembelajaran IPAS kelas V di SDN Grobogan 2. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil pembelajaran, juga menjadi preferensi media efisien yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran webkomik berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran webkomik berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran webkomik berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Menjelaskan tingkat kevalidan media pembelajaran webkomik berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam mempelajari pengembangan media pembelajaran digital untuk tingkat sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman kita tentang penggunaan webkomik berbasis Google Sites dalam pembelajaran IPAS sebagai salah satu inovasi media yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Penelitian ini diharapkan mampu menguatkan stui teoretis mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual dalam membantu peserta didik sekolah dasar untuk menguasai konsep dengan lebih baik. Selain itu, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai rekomendasi bagi penelitian berikutnya khususnya pada pengembangan media pembelajaran digital, khususnya yang menggabungkan unsur cerita, ilustrasi, dan teknologi berbasis web dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, khususnya

melalui webkomik berbasis Google Sites. Media tersebut membantu penyampaian materi IPAS secara visual, kontekstual, dan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan media webkomik berbasis Google Sites diharapkan dapat memudahkan pemahaman konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, karena penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar berpotensi mengoptimalkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada materi sumber daya alam. Untuk sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rekomendasi dalam pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Hal ini sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan dan keinginan peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya, dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, khususnya pengembangan webkomik berbasis website pada pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis website yang diberi nama Komik Belajar id. Media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk komik digital yang menggabungkan gambar, teks, warna, karakter, dan alur cerita sehingga kegiatan pembelajaran menjadi

lebih aktif serta mudah dipahami oleh peserta didik. Media dibuat menggunakan Google Sites. sehingga dapat diakses secara online tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

Media Komik Belajar id memiliki beberapa fitur utama, yaitu halaman muka sebagai tampilan awal media, menu navigasi untuk memudahkan pengguna berpindah halaman, materi berbentuk komik digital, fitur soal latihan, fitur diskusi, ilustrasi visual pendukung, serta teks dialog dan narasi. Fitur soal digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi, sedangkan fitur diskusi berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk memberikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan tanggapan terhadap materi yang diajarkan.

Cara mengakses media ini cukup mudah. Pengguna hanya perlu menyiapkan perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, atau komputer yang terhubung dengan internet. Selanjutnya, pengguna membuka browser dan mengakses tautan media komik belajar id melalui Google Sites. Setelah halaman terbuka, pengguna dapat memilih menu yang tersedia untuk membaca komik, mengerjakan soal, serta mengikuti diskusi pembelajaran.

Secara umum, media ini memiliki kelebihan karena praktis, mudah diakses, menarik secara visual, mendukung evaluasi belajar, serta memberi ruang interaksi melalui diskusi. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan karena penggunaannya membutuhkan perangkat digital dan jaringan internet.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran memerankan peran penting dalam mengoptimalkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik pada tingkat ini membutuhkan sarana yang dapat menampilkan materi secara menarik, visual, dan meningkatkan pemahaman sehingga dapat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran berbasis digital digunakan sebagai alternatif untuk menjadikan pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan. Media yang dikembangkan diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode konvensional menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media belajar. Pengembangan media yang disesuaikan dengan karakter peserta didik diharapkan mampu menaikkan pemahaman konsep dan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran berbasis webkomik mempunyai kemungkinan besar untuk mendukung kegiatan belajar, karena dapat menyajikan konten dalam bentuk gambar dan cerita yang lebih menarik. Pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien dan sesuai bagi kepentingan peserta didik di tingkat sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini ditafsirkan sebagai proses sistematis dalam merancang media yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kebutuhan tersebut dimulai dari

karakteristik peserta didik pada fase operasional konkret, sehingga dibutuhkan media yang menyediakan materi secara visual, kontekstual, dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi penting karena mampu menjadikan suasana kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel. Media yang dirancang diharapkan dapat mengoptimalkan ketertarikan belajar serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode konvensional menunjukkan adanya keterbatasan dalam penyampaian materi ajar. Situasi ini berdampak pada minimnya partisipasi dan pemahaman peserta didik. Perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang menjadi inovasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Media webkomik berbasis Google Sites dipilih sebagai alternatif solusi karena dapat menampilkan materi dalam format cerita bergambar yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Media ini memiliki keunggulan pada aspek aksesibilitas, sehingga bisa dipakai secara fleksibel dalam kegiatan belajar.

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki peranan krusial dalam mendukung peserta didik untuk mengerti materi pelajaran, meningkatkan minat belajar, serta menjaikan kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis dan berarti.