

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia yang semakin pesat membawa dampak yang besar terhadap perkembangan pendidikan. Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari kualitas pendidikannya, karena Pendidikan merupakan salah satu faktor dan indikator kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan salah satu alat terpenting untuk meningkatkan kualitas dan generasi penerus suatu negara guna menjamin pembangunan berkelanjutan negara tersebut (Devirita et al., 2021; Waisakanitri, 2023). Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kepribadian, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir yang tinggi sesuai dengan karakteristik belajarnya saat ini, khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Acesta, 2020). Di dalam pembelajaran, guru sebagai pendidik perlu menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, sehingga akan berdampak pada pemerolehan hasil belajar yang tinggi. Hasil belajar ini diperoleh peserta didik dengan menempuh beberapa mata pelajaran yang ada pada jenjang Pendidikan dasar (Nugraha et al., 2020).

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar terdapat banyak pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA atau sains merupakan upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, prosedur, dan penalaran untuk sampai pada kesimpulan (Khusniati, 2012; Pinatih, 2021). Pembelajaran IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan peserta didik karena pembelajaran ini lebih menekankan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk menjelajahi lingkungan alam secara ilmiah, memberikan akses kepada peserta didik untuk menjadi manusia berkualitas tinggi yang mampu proaktif menjawab tantangan zaman (Juniati & Widiana, 2017; Jupriyanto, 2018). Pembelajaran IPA tidak hanya terdiri dari fakta dan teori yang dihafalkan, melainkan terdiri atas proses aktif yang menggunakan pikiran dan sikap ilmiah dalam mempelajari gejala alam (Tias, 2017; Pinatih, 2021). Dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif melalui

kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, percobaan dan lain sebagainya (Savitri, 2024).

Salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran IPA adalah media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik yang bertujuan untuk membawa pesan instruksional yang mengandung maksud pengajaran (Andrijati, 2014; Masturah et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis dan hasil belajar yang bagus terhadap peserta didik (Karo-Karo & Rohani, 2018). Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran kini semestinya bisa diakses oleh peserta didik secara mudah melalui media digital. Definisi media pembelajaran digital adalah format konten materi pelajaran yang dapat diakses oleh perangkat digital. Penggunaan media digital ini sesuai dengan perkembangan zaman sekarang dimana akses informasi sangat cepat dan mudah didapatkan yang sesuai dengan usia peserta didik sekolah dasar saat ini yang merupakan bagian dari generasi Alpha yang tumbuh dalam era digital. Namun, era digital seringkali memberikan pemaparan yang besar terhadap konten dewasa dan informasi yang mungkin tidak selalu tepat untuk anak-anak. Maka dari itu perlu pengawasan yang ketat dari guru maupun orang tua serta memilah konten ataupun media digital yang tepat (Muhimmah & Fajrin, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Rorotan 03 ditemukan bahwa sebanyak 75% peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami materi dan konsep pembelajaran IPA, sehingga mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut didukung dengan sebanyak 85% hasil belajar IPA peserta didik kelas V dalam kriteria “belum tuntas atau masih belum optimal” yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata di bawah KKTP, terlihat dari asesment formatif dan evaluasi pembelajaran yang belum optimal. Guru dan peserta didik menyatakan bahwa materi pubertas dianggap sulit karena melibatkan konsep yang kompleks. Rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas V SDN Rorotan 03

disebabkan oleh 1) media pembelajaran yang digunakan cenderung mengarah ke video YouTube saja. 2) metode ceramah masih sangat dominan di dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak inovatif dan kurang menarik minat peserta didik. 3) materi pubertas dianggap tabu serta terdapat keterbatasan dalam sumber daya yang tersedia. 4) Peserta didik belum menyadari berada di fase pubertas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidah & Aslam, 2021) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Telaga Murni 03 pada pelajaran IPA tergolong masih rendah. Banyak peserta didik yang belum mencapai KKM atau dapat dikatakan bahwa target daya serap peserta didik terhadap pelajaran IPA masih rendah yang berakibat hasil belajar IPA juga rendah.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang menganggap tabu materi pubertas dan terdapat beberapa peserta didik yang belum menyadari berada di fase pubertas. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang belum cukup inovatif, seperti saat penyampaian materi masih banyak guru yang tidak memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran. Peserta didik lebih sering diarahkan untuk menghafal tanpa memahami konsep materi dan hanya bersumber pada buku pelajaran yang di dalamnya minim literasi sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan dan mengurangi minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga tampak kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau bertanya kepada guru selama proses pembelajaran khususnya pada materi pubertas. Metode pembelajaran yang hanya melibatkan mencatat, membaca, dan mendengarkan materi dari video youtube dari guru terasa monoton dan tidak melibatkan media pembelajaran yang menarik yang pada akhirnya membuat peserta didik kurang termotivasi dan merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga mengakibatkan hasil belajarnya rendah.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diharapkan perlu dicarikan solusinya. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diberikan untuk

mengatasi permasalahan-permasalahan di atas adalah perlu menggunakan media pembelajaran yang dipadukan dengan model pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru (Andriyani & Suniasih, 2021). Media pembelajaran yang meliputi audio, visual, dan gabungan antara keduanya untuk memudahkan partisipan pendidik dalam menguasai suatu modul Pendidikan yang di dalamnya terdapat aktivitas stimulus reaksi antara pendidik serta partisipan peserta didik (Juliawati & Darmawati, 2022).

Salah satu media digital yang dapat digunakan guru secara efisien dalam menunjang penyampaian materi saat melaksanakan pembelajaran yakni komik digital yang dapat diakses melalui gadget maupun perangkat komputer. Media pembelajaran komik digital adalah salah satu bentuk media yang mampu memicu semangat belajar karena gambar-gambar yang menghibur dan menarik (Senjaya et al., 2022). Pemilihan konten pelajaran yang tepat dapat membuat Komik digital memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep dan diarahkan untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman sesuai dengan fase perkembangan peserta didik (Narestuti et al., 2021). Komik digital dapat dirancang khusus untuk berbagai tingkat usia dan perkembangan peserta didik, terutama untuk memahami masalah pubertas. Penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran sesuai dengan perkembangan era digital pada masa sekarang, dimana peserta didik dekat dengan teknologi. Hal ini disebabkan karena media komik digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti computer, laptop, tablet, atau smartphone yang banyak dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran khususnya di SD (Salsabilla, 2024).

Namun, media pembelajaran tidak akan bermakna jika tidak dibarengi dengan model pembelajaran inovatif dalam kelas, sehingga penelitian ini ingin menggabungkan antara keterlibatan media dan model pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pada saat mengajar dan tentunya disesuaikan dengan situasi dan kondisi tertentu. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat diartikan sebagai model

pembelajaran yang berbasis pada proyek atau menghasilkan produk, PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Hidayah, 2020). Penggunaan PjBL diketahui mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penerapan metode proyek juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik, prestasi belajar dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran IPA jika dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi (Adelsa, 2022).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, memberikan akses ke sumber daya belajar yang beragam, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Menurut (Darllis et al., 2021) peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, secara empirik peserta didik cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Dengan adanya gambar/visual yang terdapat pada komik digital, peserta didik tidak hanya sekedar diminta untuk membayangkan peristiwa atau kejadian melainkan dapat melihat secara langsung masalah apa yang sedang ditunjukkan untuk mereka. (Marlina et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital mampu meningkatkan literasi sains peserta didik dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian (Purnama et al., 2015) menjelaskan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan. Penelitian (Faros, 2021) juga menyatakan terdapat pengaruh model PjBL berbantu komik digital terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada materi pencemaran lingkungan. Dalam penelitian (Oktaviana & Ramadhani, 2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis komik digital dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan dengan permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Kebaruan pada penelitian ini terdapat pada media pembelajaran yang dipakai yaitu media komik digital berbasis *Project Based Learning* yang disesuaikan dengan model pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

Komik digital berbasis *Project Based Learning* akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pubertas yang sebelumnya dianggap tabu, memotivasi untuk mencari tahu lebih dalam mengenai pubertas agar peserta didik menyadari berada di fase pubertas dan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA
2. Materi Pubertas di kelas V merupakan salah satu materi IPA yang sulit diajarkan jika tanpa menggunakan media pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPA
4. keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep IPA secara lebih mudah dan menyenangkan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah media konvensional berupa video youtube sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Project Based Learning* (PjBL).
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V SDN Rorotan 03 Pagi.
3. Hasil pembelajaran yang di ukur pada penelitian ini merupakan hasil pembelajaran ranah kognitif, afektif dan psikomotor mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi pubertas.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah yang sudah diuraikan di atas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat pengaruh dari media komik digital berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar IPA materi pubertas kelas V sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media komik digital berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi pubertas kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diperoleh dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan mengenai pengaruh media komik digital berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan ilmu pengetahuan alam dengan materi pubertas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik pada mata pelajaran IPA materi pubertas dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Project Based Learning*. Serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sebagai upaya menunjang hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

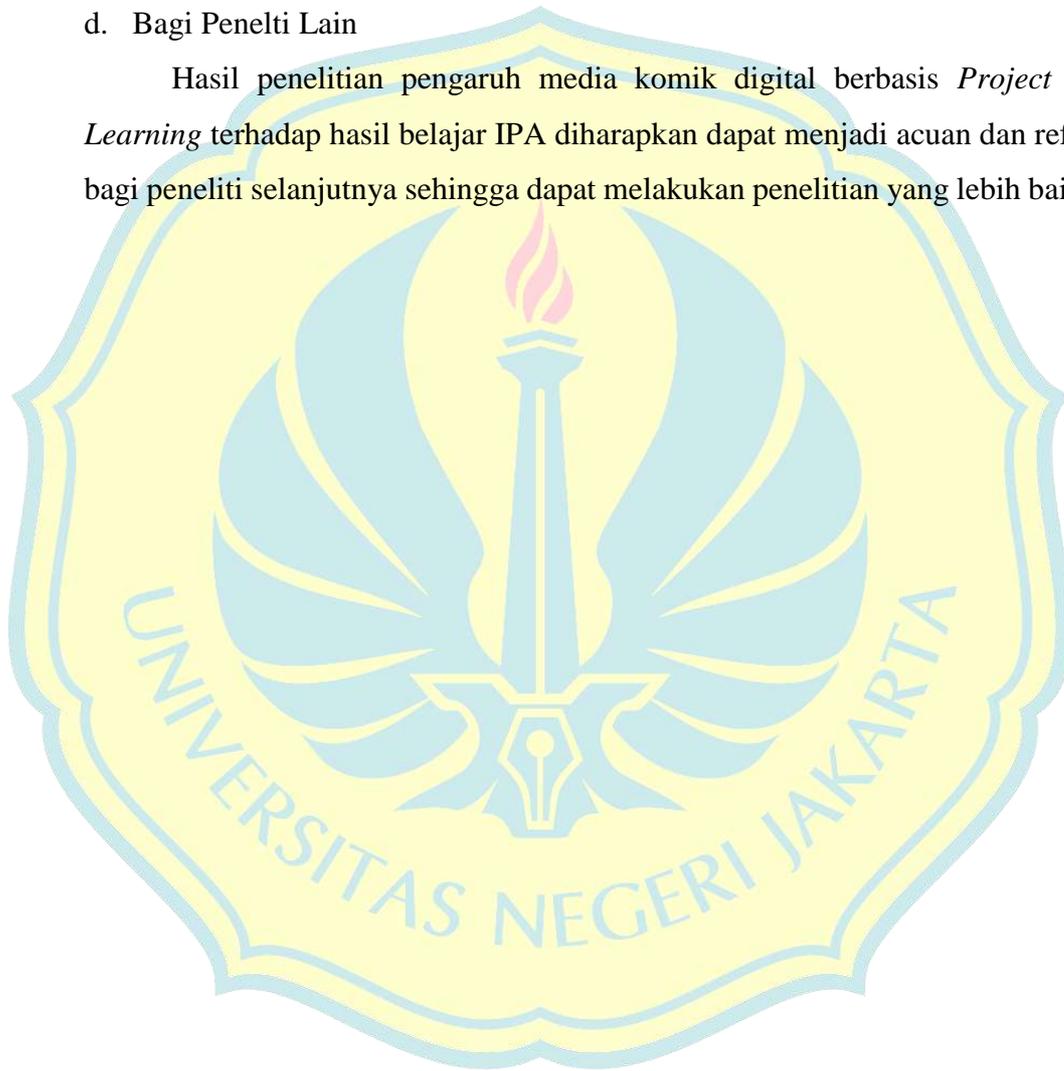
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berupa alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif pada pelajaran IPA materi pubertas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan kepala sekolah untuk mendorong inovasi dalam metode pengajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, serta sebagai alat untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran aktif.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengaruh media komik digital berbasis *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPA diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi.



Intelligentia - Dignitas