

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka, diperkenalkan pada 2022 oleh Kemendikbudristek, menekankan pada pengembangan keterampilan teknologi bagi pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan refleksi praktik. Astuti (2022) menyoroti peran teknologi sebagai alat untuk meningkatkan potensi guru dan membangun motivasi belajar siswa. Tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan fokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan pembelajaran. Selain itu, kurikulum ini mengajak untuk menggali potensi guru dan siswa demi peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dan sosial (Kurniati dkk, 2022).

Dalam kurikulum ini terdapat aspek merdeka belajar, maksudnya memberikan kemerdekaan bagi setiap unit pendidikan untuk dapat berinovasi serta menyesuaikan dengan budaya, kearifan lokal dan infrastruktur yang terdapat di daerah setempat. Selain hal tersebut “kurikulum merdeka berorientasi terhadap penerapan merdeka dalam setiap pembelajaran, maksudnya pembelajaran dapat dikatakan aktif harus ditandai dengan adanya satu rangkaian terencana yang melibatkan peserta didik secara langsung (Leny, 2022).”

Selain yang telah dijelaskan di atas, “kurikulum merdeka muncul supaya memunculkan paradigma baru di mana siswa diberikan kemerdekaan (Susilawati, 2021).” Kemerdekaan yang dimaksud terletak pada keleluasaan, baik pada kepala sekolah, guru maupun siswa agar dapat berlaku mandiri dalam berkreatifitas.

“Salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran baru yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD)/MI. Kebijakan ini tentu menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa, mengingat buku-buku yang disediakan oleh pemerintah belum mengintegrasikan kedua mata pelajaran tersebut dengan baik, sehingga IPA dan IPS tetap diajarkan dalam satu buku namun dengan bab atau topik yang terpisah (Wijayanti, 2023).” Penggabungan ini bukan tanpa alasan, seperti yang dijelaskan oleh Kemendikbud (2022), tujuannya adalah agar siswa dapat memahami lingkungan sekitar secara lebih menyeluruh. Selain itu, “penggabungan ini bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan, bukan sebagai dua hal yang terpisah. Penggabungan kedua mata pelajaran ini berupaya untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi pada peserta didik. IPAS secara muatan dan konten sangatlah dekat dengan hubungan manusia dengan alam. Maka dari itu pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Rohman, 2023).” Dengan menghadirkan hal tersebut, maka siswa akan terbantu dalam memahami konten serta konteks dalam pelajaran IPAS sehingga dapat memberikan kecakapan dalam kehidupan sosialnya.

Dengan disatukannya dua mata pelajaran ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta menghadirkan sebuah solusi dalam proses penyelesaian masalah yang berkaitan dengan alam dan manusia. Hanya saja dalam proses implementasinya ditemukan beberapa kendala, terutama

pada guru selaku pendidik yang akan melaksanakan pembelajaran IPAS yang sekarang dilaksanakan secara terpisah, IPA dan IPS. Syarif (2020) mengatakan, meskipun berangkat dari tujuan yang jelas pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka, terutama pembelajaran IPA dan IPS juga di temukan kendala. “Kendala yang di maksud adalah kurang siapnya guru dikarenakan keterbatasan pengetahuan (Prihatini & Sugiarti, 2022).”

Pembelajaran IPAS sangat selaras dengan interaksi manusia dengan alam dalam hal muatan ataupun konten di dalamnya. Oleh karena itu, lingkungan sosial dan alam menjadi pembahasan utama dalam konteks sosial dan pendidikan sains. Selain mencakup aspek tersebut, pembelajaran IPAS dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di tingkat Dasar. Oleh karena itu, pengembangan IPAS menjadi sangat penting karena memiliki kaitan dengan aktifitas membaca serta berhitung (Wulandari, 2022).

Salah satu aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar (SD)/MI adalah ketersediaan media yang mampu menunjang tercapainya berbagai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media yang akan digunakan dalam proses penerapan pembelajaran ini harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat serta memotivasi peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang terbilang baru dalam proses belajarnya. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dinilai mampu untuk memunculkan minat, bakat, dan semangat siswa dalam belajar (Illahi dkk, 2023).

Media pembelajaran yang di rancang secara menarik dapat membangkitkan minat peserta didik, sehingga mereka lebih fokus dan memberikan perhatian penuh

terhadap media yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung (Salsabila, 2021). Salah satu faktor yang mendasari ketercapaian tujuan dari pembelajaran adalah ketertarikan siswa dan tumbuhnya minat peserta didik untuk belajar. Ketika siswa belum tertarik pada suatu materi pembelajaran yang tengah dilaksanakan maka tujuan pembelajaran dapat dipastikan belum tercapai. Dari hal tersebut penggunaan media yang solutif dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.

Pemilihan media pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan mendesak peserta didik, tujuan pembelajaran, isi materi, serta hasil akhir yang ingin dicapai (Tatta, 2019:59). Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS adalah media KOTAK (Komik Cetak Digital). Komik sebagai media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar visual yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Komik disusun melalui rangkaian gambar dan ilustrasi yang membentuk alur cerita, sehingga mampu menyampaikan informasi atau konsep pembelajaran secara naratif dan kontekstual dapat membuat tertarik dan terhibur, selain itu di dalamnya terdapat informasi dan pesan yang mudah dimengerti oleh pembaca.

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang bersifat interaktif dua arah. Selain berperan sebagai alat bantu bagi guru, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya secara mandiri. Menurut Siregar (2021), salah satu keunggulan dari komik digital cetak adalah kemampuannya dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini

disebabkan karena komik menyajikan rangkaian gambar yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus menumbuhkan minat baca peserta didik.

Karakteristik siswa sekolah dasar dapat dikenali melalui dua aspek utama, yaitu kognitif dan non-kognitif. Melalui proses diagnosis ini, guru dapat menyusun dan memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa kelas IV SD, dari sisi kognitif, mulai menunjukkan pemahaman logis yang stabil serta mampu berpikir secara lebih sistematis terhadap berbagai kejadian dan objek di sekitarnya. Mereka juga sudah dapat menginterpretasikan simbol-simbol dengan baik (Limbong, 2020:47). Dari aspek psikologis, siswa pada jenjang ini cenderung berpikir secara deduktif, belajar serta bermain mengikuti aturan, dan membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketika lingkungan memberikan dukungan positif, hal ini dapat memperkuat rasa percaya diri (industry) siswa. Sebaliknya, kurangnya dukungan dari lingkungan dapat memicu perasaan rendah diri (inferiority) pada diri siswa (Limbong, 2020:68).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Tunjung Sekar 04 pada tanggal 8 September 2023, dan 10 Januari 2024, sekolah ini mulai menerapkan kurikulum merdeka pada tahun 2022 dan saat ini, siswa telah memiliki buku pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Implementasi kurikulum tersebut masih terbatas pada kelas IV. Dalam aspek perencanaan pembelajaran di kelas IV, telah tersedia modul ajar beserta

dokumen pendukung lainnya. Sementara itu, dalam pelaksanaan pembelajaran, digunakan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu pemahaman siswa. Dari aspek aktivitas, beberapa peserta didik memusatkan perhatiannya dalam waktu yang sangat singkat sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Hasil wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas IV di SD Negeri Tunjung Sekar 04 menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan biasanya dipilih berdasarkan kesesuaian dengan materi yang disampaikan, dan salah satu jenis media yang paling sering dimanfaatkan adalah media berbasis gambar dan menjelaskan dengan metode caramah, media lain seperti media yang berbasis teknologi seperti LCD Proyektor, biasanya menggunakan bahan ajar berupa video yang diambil dari YouTube. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran di kelas cenderung monoton karena media yang digunakan tidak bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran kurikulum merdeka.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Tunjung Sekar 04 pada materi Gaya di Sekitar Kita media yang berbasis teknologi. Media yang dimaksud adalah LCD Proyektor dengan menampilkan video sebagai bahan ajar yang di ambil dari YouTube. Tentunya penggunaan media tersebut dapat dikatakan cukup efektif, namun pada pelaksanaan pembelajaran di kelas IV yang di observasi peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih memiliki sejumlah kelemahan, yang menyebabkan peserta didik

kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mendukung kebutuhan sekolah, guru, dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran yang dirancang untuk dikembangkan adalah komik digital, yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi “Gaya di Sekitar Kita”. Pemilihan media ini didasarkan pada keunggulannya dalam membantu siswa memahami visual secara menyeluruh, merangsang imajinasi, serta mendorong mereka untuk mengungkapkan ide secara terstruktur. Selain itu, komik digital memudahkan penyampaian isi cerita secara runtut, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Keunggulan lainnya yaitu komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif, menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Demikian, komik digital menjadi media yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital.

Penggunaan komik cetak digital peserta didik diharapkan lebih dapat memahami materi yang telah disajikan dengan baik, karena buku-buku pelajaran Secara umum, banyak buku yang hanya menyajikan materi yang dianggap sudah terlalu umum dan sering ditemui. Namun, media seperti komik menawarkan pendekatan yang lebih menarik. Melalui pengembangan komik sebagai media pembelajaran, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan

dalam memperkaya pengetahuan dan wawasan siswa. Selain itu, komik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, sehingga mereka akan lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengembangan Media Kotak (Komik Cetak Digital) Pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media Kotak (Komik Cetak Digital) pada materi Gaya di Sekitar Kita kelas 4 SD Negeri Tunjung Sekar 04 Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kotak (Komik Cetak Digital) materi Gaya di Sekitar Kita kelas 4 SDN Tunjung Sekar 04 Malang.

D. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Kotak (komik cetak digital) dapat meningkatkan minat belajar siswa, motivasi belajar siswa serta keberhasilan siswa dalam belajar tumbuhan dan hewan sub tema satu kelas IV SDN Tunjung Sekar 4 Malang. Penelitian ini berfokus pada materi Gaya di Sekitar Kita kelas IV, dikembangkan berdasarkan konstruk dan konten sebagai berikut.

1. Berdasarkan Konstruk

Adapun bentuk dari bahan ajar dari Media Kotak (komik digital cetak) yang akan dikembangkan.

- a. Bahan Ajar Kotak (Komik Cetak Digital) dicetak dengan bentuk seperti buku
- b. Ukuran kertas yang digunakan adalah kertas *Art Paper* 190 gram ukuran 15 cm x 21 cm
- c. Terdapat 1 lembar kosong sebagai pembatas dalam cerita
- d. Jenis huruf yaitu *Action Man*
- e. Warna akan menyesuaikan pada masing-masing gambar.

2. Berdasarkan Konten

Pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) tertuju pada mata pelajaran IPAS materi bintang alam.

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep kemagnetan dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta mampu menunjukkan berbagai jenis gaya magnetik dan memahami dampaknya terhadap arah, pergerakan, dan perubahan bentuk benda yang terpengaruh. Dengan demikian, mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat melihat penerapan konsep ini dalam situasi nyata.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat memahami berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.

c. Profil Pelajar Pancasila

1. Berkebhinekaan global
2. Bergotong-royong
3. Bernalar kritis

d. Indikator Pembelajaran

1. Memahami jenis jenis gaya dan pengaruhnya terhadap gaya (C1)
2. Mendeskripsikan pengertian gaya dengan baik (C2)
3. Mengaitkan jenis jenis gaya serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan cermat (C4)
4. Memahami jenis jenis gaya dan pengaruhnya terhadap gaya (C1)
5. Mendeskripsikan pengertian gaya dengan baik (C2)
6. Mengaitkan jenis jenis gaya serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan cermat (C4)
7. Mempersentasikan hasil pengerjaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda dengan benar (C4)

E. Pentingnya Pengembangan

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk menjadi salah satu acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik cetak digital, yang dirancang agar dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur yang berkaitan dengan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media yang menarik dan kontekstual bagi peserta didik yang menggabungkan kekuatan visual

komik dengan pendekatan berbasis proyek dan masalah.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki berbagai implikasi yang signifikan. Bagi guru, media pembelajaran komik cetak digital yang dikembangkan dapat menjadi referensi yang berharga dalam mengimplementasikan pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyediakan materi yang menarik dan mendukung dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan media komik cetak digital dapat mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran, menginspirasi motivasi belajar, dan meningkatkan literasi membaca peserta didik. Selain itu, bagi instansi pendidikan, penggunaan media ini dapat memperkaya bahan ajar yang ada dengan pendekatan inovatif dan efisien, sementara bagi peneliti, Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital saat ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

- a) Sekolah dasar tempat penelitian masih terbatas karena keterbatasan infrastruktur dan sumber daya.
- b) Pendekatan pembelajaran masih tradisional dengan dominan proses pembelajaran sehari-hari.
- c) Penggunaan media pembelajaran komik cetak digital dapat mendukung proses pembelajaran dengan efektif.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a) Pelaksanaan penelitian di kelas IV di SDN Tunjung Sekar 4 Malang dengan materi Gata di Sekitar Kita
- b) Komik digital menawarkan visualisasi menarik dan cerita
- c) Pendekatan ini memfasilitasi siswa dalam menyerap konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti.
- d) Media yang digunakan dapat diadaptasi sesuai dengan preferensi gaya belajar masing-masing siswa.
- e) Proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh, personal, dan membekas dalam ingatan.
- f) Biaya produksi cukup tinggi untuk membuat materi yang menarik dan berwarna.

G. Definisi Operasional

Definisi Operasional untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah kunci yang berkaitan dijabarkan secara rinci agar memiliki makna yang jelas dan konsisten sesuai dengan konteks penelitian.

1. Media pembelajaran adalah sarana pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi serta meningkatkan daya tarik kegiatan belajar mengajar (Rusydiyah, 2020:22).
2. Pengembangan adalah sebuah usaha dari seorang pendidik Untuk mengembangkan kemampuan teknis, moral, dan konseptual secara selaras

dengan kebutuhan yang muncul selama proses pembelajaran (Dzulfiqar, 2018: 19.).

3. Komik merupakan bentuk cerita yang disajikan melalui rangkaian gambar yang lucu, unik, dan menarik, sehingga mampu menarik perhatian pembaca dan membuat mereka terbawa dalam peran tokoh utama yang ditampilkan (Rusydiyah, 2020:104).
4. Kurikulum merdeka adalah sebuah kurikulum yang dibuat oleh Kemendikbud untuk memberikan ruang kebebasan pada guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan pada siswa dalam mencari dan memperoleh informasi atau ilmu dari manapun dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang setiap waktu (Indarta et al, 2022).
5. Pembelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka dengan menggabungkan pelajaran IPA dan IPS. “IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji lebih dalam tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan social yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti, dkk, 2022)