

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini masyarakat seluruh dunia sedang menghadapi era baru yang dikenal dengan sebutan era revolusi industri 4.0. Pergeseran pola kehidupan masyarakat terjadi, dari yang sebelumnya tergantung dengan alam atau jamak disebut sebagai masyarakat konvensional menjadi masyarakat baru yang lebih dikenal dengan sebutan masyarakat digital. Dari banyaknya aspek yang terintervensi dengan penggunaan teknologi digital adalah aspek pendidikan. Tentu hal ini sejalan sebab pendidikan memiliki peran utama dalam penciptaan generasi-generasi unggul yang siap menghadapi tantangan global seperti saat ini. (Akyuz & Yavuz, 2015; Gan, Menkhoff, & Smith, 2015; All, Nuñez Castellar, & Van Looy, 2016).

Siswa sekolah dasar (SD) adalah masa yang memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kompetensi, minat, dan rasa percaya diri (Eccles, 1999). Salah satunya melalui penerapan pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 ini gencar disosialisasikan pada berbagai satuan pendidikan, terutama satuan pendidikan yang telah melaksanakan kurikulum 2013. Pendidikan abad 21 merupakan perubahan paradigma pendidikan dengan penerapan pendidikan yang berorientasi pada peserta didik (*student center*) yang sebelumnya lebih berorientasi pada guru (*teacher center*). Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan abad 21 memiliki 4 karakteristik yaitu *creativity* dan *innovation*, *critical thinking* dan *problem solving*, *communication*, dan *collaboration*.

Salah satu hal yang menarik diperbincangkan sekaligus sebagai tantangan besar bagi para praktisi pendidikan adalah mengimplementasikan salah satu karakteristik pendidikan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis yang dimiliki seseorang dapat dikenali melalui indikator-indikator/karakteristik-karakteristik kemampuan berpikir kritis yang dimilikinya. Sebagian besar praktisi pendidikan selalu mengaitkan keterampilan berpikir kritis dengan muatan pembelajaran IPA dan matematika, padahal keterampilan berpikir kritis juga diperlukan dalam pembelajaran lain seperti pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan tujuan muatan

pendidikan IPS di sekolah dasar berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional atau Depdiknas (2008:162) khususnya tujuan yang pertama yaitu memiliki kemampuan dasar dalam berpikir secara logis dan kritis, menanamkan rasa ingin tahu, inkuiri, mampu memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial di masyarakat. Bekal budaya berpikir ilmiah inilah yang menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan global khususnya pada era revolusi industri seperti saat ini. Namun kenyataan yang penulis temui di lapangan menunjukkan hal yang sebaliknya. Berdasarkan kuesioner keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di sekolah dasar yang penulis bagikan melalui google formulir terhadap responden yang merupakan guru satu dabin menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPS masih menjadi tantangan besar bagi para guru di sekolah dasar. Masih pada kuesioner yang sama, para responden menyatakan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya pada pembelajaran IPS karena kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS masihlah sangat jarang. Hal ini juga berdampak pada hasil pembelajaran siswa yang rendah pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, salah satunya pada materi pembelajaran kegiatan ekonomi masyarakat.

Dengan demikian diperlukannya sebuah solusi pemecahan untuk dapat mengatasi berbagai kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang sudah dijabarkan di atas. Solusi yang penulis sajikan dalam membantu pemahaman siswa terhadap pemahaman konsep peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dan keterampilan berpikir kritis siswa yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran muatan pembelajaran IPS berupa komik pendidikan digital berbasis *flipbook*. Pembelajaran seperti ini merupakan pengalaman pembelajaran dengan penggunaan teknologi (Moore, 2011). Sebab dengan adanya kemajuan teknologi menuntut seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa (Lock & Kingsley, 2007; Norman & Furnes, 2016).

Hasil kuesioner di atas juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas V di dabin III Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Mereka

menyepakati bahwa pembelajaran IPS yang mereka lakukan di kelas masih didominasi dengan ceramah dan minim penggunaan media pembelajaran. Ini yang kemudian membuat siswa jenuh dan kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS karena anggapan mereka pembelajaran IPS merupakan pembelajaran hafalan. Sebagai guru, mereka berharap bahwa semakin banyak hadir inovasi media pembelajaran IPS yang dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran yang bermuara terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa.

Selain hasil kuesioner dan wawancara, peneliti berkesempatan untuk melakukan observasi di kelas V pada saat pembelajaran muatan IPS berlangsung pada salah satu kelas di dabin III Kecamatan Pati. Peneliti melihat guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku guru dan Lembar Kerja Siswa (LKS) ketika mengajar dan metode yang digunakan didominasi dengan ceramah. Hal ini yang membuat sebagian besar siswa terlihat kurang antusias saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Pembelajaran IPS diakhiri dengan pemberian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang semakin membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat.

Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara dan observasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangatlah diperlukan sebuah media pembelajaran digital yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap pemahaman konsep peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada muatan pembelajaran IPS pada sekolah dasar.

Pengembangan media berupa komik pendidikan digital berbasis *flipbook* ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlina Idayanti pada 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan” yang menyimpulkan bahwa komik digital dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam dan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penulis berasumsi bahwa pengembangan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS berupa komik pendidikan digital berbasis *flipbook* dapat

membantu memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran IPS berbasis digital. Komik disajikan dalam bentuk gambar-gambar dan memiliki alur cerita yang berurutan sehingga media ini dapat membangkitkan minat baca dan perhatian siswa yang dapat memicu keingintahuan peserta didik (Prado, 2017).

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sangat rendah.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sangat rendah.
3. Kurangnya semangat para guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis digital terutama pada muatan pembelajaran IPS.
4. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik minat siswa sekaligus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Agar penelitian dapat lebih spesifikasi dalam penyelesaian masalah, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian akan difokuskan pada perlunya pengembangan media pembelajaran berupa komik pendidikan digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati Kabupaten Pati”

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati?
2. Bagaimana desain pengembangan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati?
3. Bagaimana kelayakan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar Kecamatan Pati Kabupaten Pati?

4. Bagaimana keefektifan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar Kecamatan Pati Kabupaten Pati?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati.
2. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar Kecamatan Pati Kabupaten Pati.
3. Untuk membuktikan kelayakan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar Kecamatan Pati Kabupaten Pati.
4. Untuk membuktikan keefektifan komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar Kecamatan Pati Kabupaten Pati.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan dunia keilmuan. Penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat untuk dapat dijadikan sebagai bahan studi dalam menambah ilmu pengetahuan, wawasan serta referensi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan kegunaan hasil sebuah penelitian bagi kepentingan masyarakat penggunaannya. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain : 1) bagi siswa, hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengalaman baru dan bermakna bagi siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui pemanfaatan media pembelajaran komik digital; 2) bagi guru, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat berinovasi bagi para guru dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih menarik bagi para siswa; dan 3) bagi sekolah, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan

sebagai bahan evaluasi terhadap kebijakan kegiatan pembelajaran yang selama ini diterapkan di sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada muatan pelajaran IPS dibuat dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital dibuat dengan memanfaatkan aplikasi bernama sparkol yang dapat diunduh secara gratis di website sparkol maupun website penyedia berbagai macam aplikasi.
2. Agar memudahkan dan menarik bagi siswa dalam memanfaatkannya, komik digital dibuat dalam bentuk *flipbook* (bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual) yang dapat diakses pada telepon pintar android.
3. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 pada muatan pelajaran IPS kelas V KD 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan 4.3 menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
4. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* berisi teks dan gambar diam (image)
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaanya dalam pembelajaran memerlukan telepon pintar android dengan spesifikasi sebagai berikut.
  - a. Memiliki RAM minimal 2 GB
  - b. Minimal android dengan tipe Lollipop
  - c. Memiliki memori internal minimal 2GB
  - d. Memiliki aplikasi Whatsapp, Telegram atau bluetooth
  - e. Media pembelajaran mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran