

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan dengan bahan ajar dari berbagai jurusan ilmu sosial dan humaniora yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia. Menurut Barr, dkk. *The social studies is an integration of experience and knowledge concerning human relations for the purpose of citizenship education.* Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Menurut Sumaatmadja (2008:9) IPS tidak lain adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora, Dengan kata lain, kajian-kajian IPS sangat luas melalui berbagai macam pendekatan-pendekatan interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia (Sumaatmadja, 2008: 9). Pada hakikatnya pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak mengajarkan ilmu-ilmu sosial sebagai disiplin ilmu, melainkan konsep dasar ilmu-ilmu sosial yang membantu siswa menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, perlu adanya adaptasi dengan budaya bangsa ini sebagai sebuah karya character building. Pelaksanaannya tidak hanya dilakukan di sekolah melalui berbagai kegiatan belajar mengajar, namun beberapa kegiatan pengembangan diri juga dapat dilakukan di luar sekolah. Nilai-nilai tersebut harus dikembangkan dan pada akhirnya dapat membentuk karakter pribadi peserta didik yang pada gilirannya mencerminkan kehidupan bangsa. (Anshori, 2016:63) .

Seiring berkembangnya zaman membuat perkembangan teknologi berkembang begitu pesat. Maraknya penggunaan gadget membuat banyak orang malas untuk melakukan suatu pekerjaan. Dalam dunia Pendidikan penggunaan teknologi sangat diperlukan akan tetapi banyak sekali siswa yang masih menyalahgunakannya. Penggunaan gadget yang berlebihan menjadi faktor yang

**Estevania Cecilia Pakpahan, 2023**

**PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

membuat hasil belajar siswa menurun. Hasil belajar menurut Amir & Risnawati (2015: 5-6) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Bisa disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan siswa yang didapatkan setelah menerima suatu materi pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat siswa dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan yang sudah dilakukan di SDN 6 Nagrikaler Purwakarta ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS masih kurang dari KKM. Permasalahn yang mampu membuat hasil belajar siswa kurang dari KKM yakni kurangnya minat siswa dalam beraktivitas saat pembelajaran berlangsung. Pemberian materi yang monoton juga membuat siswa jenuh dan menganggap pembelajaran IPS hanyalah hafalan semata saja. Keaktifan siswa pada pembelajaran IPS bisa dikatakan sangat minim dikarenakan materi disampaikan hanya dengan mendikte dan mencatat saja.

Sebagaimana permasalahan yang ditemukan tersebut, maka pentingnya mencari sebuah solusi yang mampu membuat pembelajaran IPS ini menyenangkan. Peneliti memilih untuk melakukan penerapan pendekatan saintifik dengan berbantuan media komik digital. Menurut Sufairoh (2016:120) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Saintifik adalah sebuah proses pembelajaran yang dirancang sedemikain rupa agar siswa secara aktif mengonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan dan juga bertanya. Dengan kata lain, model ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami materi yang diberikan dengan menggunakan media komik digital.

Dalam proses pembelajaran, metode ajar dan media pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan minat siswa serta mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Dengan digunakannya media pembelajaran berupa komik digital diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa di dalam kelas terutama pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menulis dan

**Estevania Cecilia Pakpahan, 2023**

*PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Berbantuan Media Komik Digital Pada Siswa Sekolah Dasar."

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang , maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktivitas siswa kelas V saat mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital?
2. Bagaimanakah aktivitas guru saat mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan media komik digital?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui aktivitas siswa kelas V saat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital
2. Mengetahui aktivitas guru saat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital
3. Mengetahui hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Manfaat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penerapan pendekatan saintifik berbantuan media komik berbasis digital dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan mengenai media komik digital pada pembelajaran IPS serta menjadi bahan kajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya pada mata pelajaran IPS sehingga mampu meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

**Estevania Cecilia Pakpahan, 2023**

*PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

b. Manfaat dari segi praktis

1) Bagi siswa

Menambah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPS

2) Bagi Guru

Menambah wawasan serta memberikan pengalaman langsung mengenai penerapan pendekatan saintifik dengan penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti tentang penerapan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital pada siswa sekolah dasar.

### **1.5 Struktur Organisasi Penelitian**

Pembahasan Tugas Akhir ini disusun dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat serta struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Teori berisi teori-teori dasar mengenai pendekatan saintifik, media komik digital, fungsi dan ciri-ciri komik digital, kelebihan dan kelemahan dari komik digital, serta hasil belajar.

BAB III Metode Penelitian berisi desain penelitian, instrument dan analisis data penelitian

BAB IV Hasil dan Pembahasan berisi data hasil penelitian yang diperoleh selama beberapa siklus yang telah dilakukan

BAB V Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan atas hasil penelitian yang telah dilakukan beserta saran untuk pengembangan dan perbaikan pada penelitian selanjutnya.