

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Edukasi adalah landasan terpenting pada pembentukan masa depan generasi muda. Namun, tantangan pada peluncuran lingkungan pembelajaran yang efektif serta menarik terus menjadi fokus perhatian, terutama di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Sekolah adalah tempat perwujudan suatu tujuan tertentu melalui kegiatan pembelajaran, agar bisa mencapai suatu objektif tertentu, diperlukan aktivitas pembelajaran yang bermutu. Pentingnya elemen pendukung dalam menyediakan keterlibatan yang positif sehingga berpengaruh juga pada prestasi pembelajaran yang unggul. Satu dari elemen krusial dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan sarana. Menurut pendapat Hamalik (dalam Reza Al F, 2021), “Menyatakan bahwa pemanfaatan alat bantu pengajaran dalam kegiatan belajar-mengajar mampu memunculkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi dalam proses pembelajaran, bahkan memiliki dampak psikologis pada siswa. Penerapan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran dianggap sebagai kontributor utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian materi pada saat itu. Di samping menggugah ketertarikan serta dorongan siswa, pemanfaatan sarana pembelajaran juga mempunyai peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa, menyuguhkan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, mempermudah penafsiran data, dan menguraikan data dengan lebih singkat.”.

Revolusi industri 4.0 memberikan inovasi dengan munculnya teknologi dalam pendidikan. Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran melalui teknologi. Fakta di lapangan, tidak semua guru dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Ketidakseimbangan antara potensi teknologi dan penggunaannya yang belum sepenuhnya dimaksimalkan dalam pembelajaran, perlunya

pemahaman lebih tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran yang dapat memengaruhi tingkat berpikir kesejarahan siswa di tingkat sekolah dasar. Terpancar dalam lingkup pekerjaan pendidik kelas serta pendidik spesialis di sekolah dasar yaitu memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk dasar pemahaman dunia dan harus memastikan bahwa media pembelajaran mereka relevan dan efektif.

Berangkat dari suatu problematika dalam pendidikan salah satunya yaitu rendahnya berpikir kesejarahan siswa sekolah dasar. Berpikir kesejarahan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor dikarenakan sejarah memuat tulisan – tulisan tentang peristiwa yang terjadi didalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah menghadirkan persoalan yang kompleks dan masalah-masalah yang kaya, mengingatkan kita pada masalah yang kita temui sehari-hari di dunia sosial (Wineburg, 2006:78).

Proses belajar tidak jauh dari media pembelajaran, dimana media menjadi penghubung dalam proses belajar. Namun ada beberapa peluang terbuangnya potensi untuk menciptakan pengalaman belajar jika media pembelajaran tidak dikembangkan dan tidak dimaksimalkan. Rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran terutama pada konsep sejarah juga berdampak pada berpikir kesejarahan siswa. Dalam pengembangan media di era saat ini yang dapat dicoba adalah dengan mengembangkan komik digital sebagai alat yang diharapkan dapat memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Komik digital menggabungkan elemen naratif, gambar, dan interaktivitas yang membuatnya sangat menarik bagi generasi yang tumbuh dengan teknologi. Mengacu pada konteks pengembangan ilmu, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan menyiapkan murid guna menghadapi tantangan dunia yang makin canggih secara digital serta bisa membantu siswa memahami pelajaran terutama pada konsep sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 18 September 2023 didapatkan rata-rata nilai raport murid kelas IV SDN Kalilanang 1 di mata pelajaran IPS ialah 51. Sejumlah akibat dari penilaian

yang tidak memenuhi KKM ialah minimnya penggunaan media yang belum bervariasi dalam pembelajaran yang mengakibatkan minimnya berpikir kesejarahan. Siswa dituntut untuk menghafal sejarah yang medianya hanya didominasi oleh tulisan. Pembelajaran dianggap membosankan, tidak menarik dan bahkan menjadi sulit ketika guru hanya terpaku pada buku dan ditambah dengan metode ceramah sebagai metode penagajaran yang tidak menggugah minat peserta didik dalam belajar.

Hasil observasi pada siswa kelas IV pada tanggal 26 September 2023 menampakkan bahwa para pelajar menghadapi kesulitan dalam memahami dasar-dasar sejarah. Hal ini berdampak pada pemahaman konsep sejarah. Perlunya pembaharuan media Agar murid lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Guru saat ini masih kesulitan dalam menentukan media yang cocok untuk diimplementasikan kepada siswa, dan pemanfaatan teknologi sebagai kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran.

Dilansir dari [orami.co.id](http://orami.co.id), menurut Jean Piaget menyatakan bahwa rentang usia 7-11 tahun ini adalah fase operasional konkret. Di periode ini, anak-anak pada tingkat SD dan praremaja, pada usia 7 sampai 11 tahun, sudah menunjukkan kemampuan berpikir logis dan konkret. Mereka mampu mengerti bahwa kejadian tidak selalu terkait dengan mereka dan bahwa pandangan orang lain dapat berbeda. Meskipun begitu, mereka belum dapat melakukan hal yang sama untuk konsep abstrak atau hipotesis.

Pemahaman siswa terhadap materi sejarah seringkali sulit karena sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu, penting untuk menyajikan materi sejarah dalam bentuk yang konkret sesuai dengan tingkat pemikiran siswa. Dengan demikian, menciptakan komik sebagai media pembelajaran menjadi suatu potensi yang menjanjikan. Pemanfaatan buku gambar diinginkan mampu memberikan atmosfer segar dalam jalannya pembelajaran sejarah, yang kemudian dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Melalui media komik, materi sejarah dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik melalui ilustrasi gambar kartun yang menggambarkan secara komprehensif dengan alur cerita yang jelas. Hal ini

juga dapat memajukan bidang ilmu kependidikan dasar dan memberikan panduan praktis bagi para guru dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa. Bukan hanya itu, komik digital juga diharapkan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada konsep sejarah kerajaan bercorak islam di Nusantara, serta bisa memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi murid dengan pendekatan visual yang lebih menarik. Sesuai dengan kurikulum kelas IV Merdeka, konten sejarah yang diberikan mencakup Peninggalan-peninggalan pada Kerajaan bercorak Islam di Nusantara.

Kedudukan masalah ini dalam ruang lingkup pendidikan guru sekolah dasar adalah krusial. Untuk mengatasi masalah ini, kembali lagi pada peran guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di kurikulum pendidikan guru sekolah dasar, memungkinkan para calon guru untuk lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran masa depan di tingkat dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki implikasi yang substansial dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar, yang membentuk dasar penting bagi perkembangan siswa di semua aspek kehidupan mereka.

Maka dari itu, diangkatlah judul penelitian Pengaruh Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Tentang Kerajaan Bercorak Islam Di Nusantara Dalam Meningkatkan Berpikir Kesejarahan Siswa Kelas IV SDN Kalilanang 1. Pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan dan memanfaatkan teknologi yang tersedia, peneliti akan menjelajahi seberapa pengaruhnya media komik digital dalam konteks pembelajaran IPS Pada tingkat pendidikan dasar. Dengan cara ini, penelitian tersebut memiliki peluang untuk memberikan pandangan yang berharga dalam usaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup serta berhasil, sesuai dengan tuntutan zaman.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Tentang Kerajaan Bercorak Islam Di Nusantara Dalam Meningkatkan Berpikir Kesejarahan Siswa Kelas IV SDN Kalilanang 1?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dengan adanya permasalahan yang dirumuskan, studi ini memiliki target yang ingin dicapai, yakni untuk mengungkapkan apakah ada pengaruh penggunaan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Tentang Kerajaan Bercorak Islam Di Nusantara Dalam Meningkatkan Berpikir Kesejarahan Siswa Kelas IV SDN Kalilanang 1.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun studi ini diinginkan mampu memberikan kegunaan antara lain :

### **1. Bagi Peneliti**

Mampu meluaskan pemahaman mengenai sarana pengajaran dengan menciptakan media pembaharuan berbasis komik digital dengan memanfaatkan teknologi, dan mengetahui pengaruh media komik digital terhadap pendidikan yang diinginkan mampu memperbaiki cara berpikir sejarah peserta didik terhadap mater sejar kerajaan di Nusantara.

### **2. Bagi Siswa**

- a. Bisa menambah keahlian berpikir kesejarahan pada pemahaman materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran.
- b. Dapat memudahkan siswa dalam mendalami konteks sejarah di pelajaran IPS memanfaatkan format komik digital sebagai alat alternatif.

- c. Dapat memberikan pembaharuan belajar dengan menggunakan media komik digital sebagai solusi mengatasi kejenuhan dalam belajar.

3. Bagi Guru

Supaya luaran riset ini bisa berfungsi sebagai input guna memperluas wawasan serta pengetahuan seputar dampak penerapan format komik digital dalam meningkatkan pemahaman sejarah.

4. Bagi Sekolah

Supaya luaran eksplorasi ini dapat menawarkan alternatif pemanfaatan sarana pengajaran untuk para pendidik dan peserta didik.

5. Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan

Supaya luaran riset ini bisa dijadikan sumber inspirasi untuk mengambil langkah kebijakan dalam optimalisasi akuisisi dan pemanfaatan sarana.