

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Ihsan (2005) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk memperbaiki diri dengan cara mengembangkan mental (pikiran, tujuan, perasaan, gagasan, dan kreatifitas), fisik (kekuatan, ketangkasan, dan stamina), serta nilai budaya yang ada di kalangan masyarakat. Pemaparan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan adalah cara manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi dengan upaya meningkatkan mental seperti (penalaran, tujuan, pandangan, ide dan inspirasi), fisik (kekuatan, kecepatan, dan energi) dan harkat budaya di masyarakat.

Tujuan pendidikan menurut Widiyanto, Edi (2015) umumnya adalah menciptakan manusia dengan kepribadian idealisme tinggi, yang menjadikan akhlak dan moral sebagai ikatan utama. Melalui pendidikan, tercipta tatanan nilai, norma, dan aturan kehidupan yang membantu mewujudkan hal tersebut. Tentu saja, hal tersebut menurut Darmadi, hamid (2019) menjadi tanggung jawab berat bagi setiap sektor masyarakat. Secara spesifik, terdapat beragam tujuan pendidikan yang saling terkait, termasuk tujuan pendidikan nasional, internasional, kurikuler, dan instruksional. Semua tujuan tersebut saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan. Teguh Triwiyanto (2014) menyatakan dalam lingkungan formal, non- formal dan informal, baik di dalam maupun di luar sekolah di dalam dan di luar kelas dalam suasana formal, informal, dan non-formal, pendidikan adalah upaya yang dilaksanakan individu demi mencapai dan meneruskan wawasan dan keterampilan.

Pembelajaran seumur hidup bertujuan untuk meningkatkan keterampilan seseorang agar dapat dimanfaatkan dalam masyarakat Saat ini dan di masa-masa berikutnya, serta agar dapat berperan efektif dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada pemisahan antara kurikulum dan pendidikan. Kurikulum sekolah adalah serangkaian program pendidikan yang dilaksanakan sesuai dengan kerangka teori yang sesuai untuk memperoleh hasil pendidikan yang diinginkan. (Andriani, 2020, Wahid, 2021). Kurikulum yang ada di Indonesia adalah kurikulum yang berlaku kurikulum mandiri, berfungsi sebagai kurikulum pembaharuan yang bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka merupakan program yang diadopsi dan didasarkan pada pembuatan profil siswa untuk menanamkan semangat dan informasi yang disertakan dalam prinsip-

prinsip Pancasila dalam kehidupan mereka. Kurikulum Merdeka konsisten mengedepankan Pendidikan perilaku moral dengan menggunakan profil siswa Pancasila Rosmana dkk. (2022). Menurut pandangan Manalu dkk. (2022), kurikulum mandiri merupakan konsep kurikulum yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan kememandiriannya.

Kesadaran mandiri siswa inilah yang membebaskan mereka dalam memperoleh akses terhadap informasi tersebut dan dipelajarinya, baik yang dicapai pada pendidikan formal maupun nonformal. Dalam kurikulum mandiri tidak diberikan tindakan pembelajaran konsep yang dapat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas, selanjutnya dalam konteks kurikulum mandiri, terdapat tuntutan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kreativitasnya. Dalam konteks kontekstual, ada komponen yang disebut dengan sumber belajar. Sumber belajar Mengacu pada keseluruhan dari segala sesuatu yang digunakan di dalamnya dari suatu kegiatan pembelajaran untuk memperlancar proses pengajaran dan pembelajaran dan memahami materi bagi guru dan siswa menurut Haryono (2015).

Sumber belajar adalah alat yang digunakan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan pemahaman suatu mata pelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bila dibantu dengan berbagai sumber belajar serta lebih efisien dan dapat dilaksanakan secara lebih konkrit. Dalam kaitannya dengan kegunaan isi, bahan ajar selayaknya memandang kebutuhan anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun. Pada tahap perkembangan ini, kemampuan kognitif anak mengalami pertumbuhan yang efisien pada tingkat yang ditentukan (Piaget, seperti dikutip Winataputra 2014). Anak-anak memulai proses pertumbuhan dengan kemampuan berasumsi logis terkait objek tertentu. Aktivitas saat ini dikaitkan dengan pengalaman pribadi tertentu. Kegiatan yang dilakukan saat ini dikaitkan dengan pengalaman individu yang konkrit. Kekhasan ini mengandung arti bahwa muatan pendidikan harus mempunyai realisme dan kedekatan fisik dan psikologis dengan peserta didik. Kedekatan fisik artinya berada di lingkungan rumah dan sekolah siswa, sedangkan kedekatan psikologis artinya materi pembelajaran ringan dapat dimengerti mudah dipahami, dengan kemampuan berpikir dan mencerna informasi sesuai dengan usia siswa (Permendikbud No. 81A 2013).

Bahan pembelajaran dapat dipahami sebagai sumber belajar yang mengandung pesan-pesan pembelajaran, disusun menurut kompetensi inti dalam suatu program tertentu, digunakan secara khusus dan umum bagi siswa, dan bisa dimanfaatkan bagi

siswa untuk keperluan akademik menurut pemaparan Suci (2018). Kualitas bahan ajar tergantung pada pertumbuhan siswa, karena anak usia 7 tahun cenderung tertarik pada gambar dan benda tertentu. Menurut Piaget (dalam Winataputra, 2007), anak pada usia 7 tahun mulai mengembangkan keterampilan kognitif pada tingkat fungsional tertentu. Anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis terkait objek tertentu. Aktivitas saat ini dikaitkan dengan pengalaman pribadi tertentu. Kekhususan ini mengandung makna bahwa isi materi pendidikan harus mempunyai realisme dan kedekatan fisik dan psikis dengan peserta didik.

Bahan ajar yang dimanfaatkan pendidik dalam metode pembelajaran berkelanjutan adalah bahan ajar nasional, dan bahan ajar tersebut juga bersifat nasional. Maka dari itu, benar-benar esensial bagi siswa untuk mendeskripsikan sesuatu yang belum pernah diamati sebelumnya. Hal ini dapat dipahami sebab bahan ajar yang dipakai merupakan bahan ajar yang diproduksi secara massal oleh lembaga pendidikan nasional, dan bahan bacaan yang digunakan berasal dari sumber nasional di Indonesia. Ada berbagai macam tradisi dan adat istiadat yang ada. Pendekatan ini dirasa kurang efektif karena siswa mempunyai pemahaman yang terbatas terhadap lingkungannya. Bahan ajar yang tersedia tidak sejalan dengan teori yang dikemukakan Piaget (seperti dikutip dalam Winataputra, 2007) yang menyarankan agar siswa usia 7 tahun disajikan dengan konsep konkrit.

Penelitian yang dimaksud sebagaimana diuraikan dalam penelitian Siti Barokah tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Kompetensi Dasar Penyusunan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa SMA Kelas XI” sejalan dengan penelitian yang sudah ada. Pengembangan media dilakukan melalui penggunaan model 4-D. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, 38 ahli materi pelajaran, guru akuntansi SMA, dan siswa kelas XI. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat sesuai, dilihat dari rata-rata skor yang diberikan ahli media sebesar 4,25, ahli materi pelajaran sebesar 4,52, dan guru sebesar 4,21.

Dari proses observasi awal (wawancara) dengan salah satu guru kelas 4 SD EL FITRA Bandung yang merupakan sekolah berbasis scientific dan lebih memfokuskan pada pembelajaran sains membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran IPAS (khususnya pada materi kegiatan ekonomi) meskipun dengan kondisi jam pelajaran yang lebih sedikit dibandingkan sains maka dari itu dengan adanya pengembangan komik digital pada materi IPS ini bisa membantu siswa, dikarenakan

komik digital dirasa cukup berhasil dimanfaatkan untuk pendidikan di dalam dan di luar kelas, serta pentingnya menanamkan literasi ekonomi pada anak melalui pengembangan materi yang akan disajikan pada komik digital.

Berdasarkan permasalahan, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi. Tujuan bahan ajar berbasis komik digital ialah memberi siswa sesuatu yang relevan dengan kehidupan mereka, maka dari itu siswa mudah mengerti melalui materi yang diberikan. Dengan disediakannya bahan ajar yang erat pada siswa, siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan mudah menangkap materi. Itulah sebabnya peneliti akan melakukan penelitian *Design and Development* dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital untuk Menanamkan Literasi Ekonomi pada Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pada pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan masalah yang sudah disampaikan, bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai rancangan pengembangan bahan ajar berbasis komik digital yang bertujuan untuk memperkuat literasi ekonomi pada tingkat siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahan ajar berbasis komik digital dalam menumbuhkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar.
3. Untuk menilai reaksi guru dan peserta didik terhadap bahan ajar komik digital dalam rangka penanaman literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dikembangkan untuk membantu pembuatan bahan ajar berbasis buku komik digital untuk pengajaran literasi ekonomi. Penelitian ini dapat mempunyai manfaat teoritis dan praktis.

1. Nilai Berteori

Penelitian teoritis ini bisa digunakan sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan bahan ajar dan platform digital. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan mampu membantu memajukan pendidikan IPS khususnya di aspek ekonomi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini berpotensi meningkatkan kesadaran dan keterampilan akademisi dalam menciptakan bahan ajar digital berbasis komik yang melibatkan dan menghubungkan imajinasi siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai hasil dari penelitian ini, para guru akan dapat memasukkan materi pembelajaran berbasis buku komik ke dalam kelas mereka sebagai sarana untuk melibatkan siswa dalam materi tersebut dengan cara yang menumbuhkan kecintaan belajar seumur hidup dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memasukkan bahan dan metode pengajaran yang lebih individual ke dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas empat pada mata pelajaran ekonomi.

d. Bagi Peserta didik

Penggunaan materi komik digital diharapkan dapat menggugah minat belajar siswa sehingga menghasilkan hasil akademik yang lebih baik. untuk Siswa di Kelas

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Garis besar makalah penelitian ini dipecah menjadi bagian bernomor 1 sampai 5 dan daftar pustaka. Rincian bagian kelima adalah sebagai berikut.

BAB 1: Pendahuluan terdiri dari bagian-bagian berikut: konteks masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian, dan kerangka organisasi penulisan.

BAB 11: makalah penelitian ini mencakup topik-topik seperti “komik digital”, “komik digital sebagai media pembelajaran visual dan format m-learning”, “komik digital sebagai sarana literasi ekonomi”, dan “pengertian pengembangan”.

BAB 111: Metodologi Penelitian, Merancang Penelitian, Mengembangkan Prosedur. Lokasi dan ruang penelitian, alat pengumpulan data, sistem pelacakan waktu dan kehadiran karyawan, pengumpulan umpan balik pengguna, dan perangkat lunak analisis

BAB IV: terdiri dari diskusi dan perdebatan ilmiah berdasarkan hasil analisis, manipulasi data, dan debat ilmiah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan sebelumnya.

BAB V: merupakan kesimpulan dengan rangkuman, ilustrasi, dan kesimpulan.