

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan hadir sebagai wadah untuk mengembangkan potensi dan keterampilannya secara optimal agar mampu berkontribusi positif pada kemajuan masyarakat dan bangsa (Herlambang, 2018; Amaliyah & Rahmati., 2021; Azzahra et al., 2023). Dalam merealisasikan hal tersebut, pendidikan harus berfokus pada pengembangan semua potensi peserta didik, termasuk aspek kognitif, emosional, serta keterampilan fisik dan motorik (Susanto, 2016; Latifa, 2021). Hal ini senada dengan definisi pendidikan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dijalankan untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, kreatif, cakap serta menjadi warga negara yang bertanggungjawab.

Jenjang pendidikan formal di Indonesia dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan pada sekolah dasar merupakan fase awal dalam pendidikan formal yang memegang peranan krusial dalam mempersiapkan kelanjutan pendidikan. Hal ini karena pada tingkat sekolah dasar, peserta didik akan diberikan dasar-dasar keterampilan yang esensial dengan tujuan untuk membangun pengetahuan, kecerdasan dan kepribadiannya agar dapat diimplementasikan dalam proses kehidupan sehari-hari. (Kurniawan, 2015; Rohmah, 2017; Ubabuddin, 2019). Lebih lanjut, pendidikan dasar juga bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi, seperti pendidikan menengah. Oleh karena itu pendidikan di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi potensi dan kebutuhan siswa sehingga dapat tercipta pendidikan yang optimal (Sahara & Silalahi, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran wajib yang tercantum dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar. IPS mempelajari serangkaian peristiwa, konsep,

Fira Ayu Dwiputri, 2024
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

fakta dan generalisasi yang berhubungan dengan permasalahan sosial (Susanti & Henni, 2018). Pada jenjang sekolah dasar, IPS memuat perpaduan ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi dan lainnya (Nofiaturrahmah, 2015; Suswandari, 2016). IPS memperkenalkan siswa pada beragam fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar lingkungan mereka, mulai dari lingkup terdekat hingga lingkungan yang lebih luas. Hal tersebut sejalan dengan tujuan IPS menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) yaitu untuk membekali siswa menjadi warga negara yang berkarakter baik atau *good citizenship* dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Nur et al., 2017; Ginanjar et al., 2019; Riswan et al., 2022) Dalam menghadapi dinamika perubahan abad ke-21, Schoenfeld mengemukakan bahwa praktik pengajaran IPS harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dan efektif (Widodo et al., 2020)

Perkembangan pendidikan di abad ke-21 telah menghantarkan pada perubahan yang signifikan dalam cara belajar dan mengajar. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin mendorong adanya upaya pembaharuan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi berperan aktif sebagai sumber, alat dan proses untuk melaksanakan pembelajaran (*Partnership for 21 Century Learning*, 2007). Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus terintegrasi dengan teknologi untuk memaksimalkan potensi pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa (Ulimaz, 2021). Hal ini sejalan dengan konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. TPACK berkaitan dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi melalui model, metode, pendekatan pengajaran, *assessment*, media, dan langkah-langkah pembelajaran untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman. (Pulungtana & Dwikurnaningsih, 2020; Hanik et al., 2022; Putri, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu diimbangi dengan keterampilan yang relevan agar proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Dalam

Framework 21st Century Skills terdapat 4 keterampilan yang harus dimiliki peserta didik pada abad 21 yang disebut 4C. Keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan berpikir kritis (*Critical thinking*), berpikir kreatif (*Creativity*), berkomunikasi (*Communication*), dan berkolaborasi (*Collaboration*) (Sholikha & Fitriyati, 2021). Dengan menguasai keterampilan 4C, peserta didik tidak hanya siap menghadapi tuntutan akademis di era digital tetapi juga mampu untuk bersaing di kehidupan masa depan mereka. Selain itu, pembelajaran abad 21 juga mengacu pada pembelajaran berpikir tingkat tinggi HOTS (*High Order Thinking Skills*) (Vania et al., 2022). HOTS merupakan komponen penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk memenuhi keterampilan abad ke-21. HOTS bermanfaat untuk mendorong peserta didik berpikir secara luas dan mendalam mengenai mata pelajaran. Keterampilan HOTS juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam memandang setiap permasalahan yang dihadapi secara kritis sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan baik dalam setiap situasi (Ping et al., 2017).

Dalam upaya memfasilitasi peserta didik mencapai pembelajaran IPS sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting. Pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila dilakukan dengan cara dan media yang tepat, terlebih lagi dengan adanya kemajuan teknologi yang memberikan peluang untuk berinovasi dalam membuat media digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS dapat memudahkan penyampaian materi, meningkatkan daya tarik siswa dan memberikan pengalaman belajar yang inovatif (Nafisah & Ghofur, 2020; Rejeki et al., 2020; Widyawati & Sukadari, 2023). Media pembelajaran memiliki peran krusial khususnya bagi siswa sekolah dasar yang cenderung berpikir secara konkret (Rahmawati et al., 2022). Teori belajar Piaget menyatakan bahwa anak pada rentang usia 7-12 tahun mengalami tahap operasional konkret di mana mereka mampu berpikir terkait objek yang bersifat konkret atau nyata, namun masih kesulitan jika dihadapkan pada permasalahan yang bersifat abstrak (Marinda, 2020). Oleh karena itu, konten abstrak perlu divisualisasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih realistis yang dapat mendorong mereka untuk belajar salah satunya pada materi ekonomi.

Materi kegiatan ekonomi merupakan materi yang memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang bagaimana kehidupan ekonomi berlangsung di masyarakat. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal konsep-konsep seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, yang semuanya merupakan bagian integral dari aktivitas sehari-hari (Rahayu, 2020). Konsep kegiatan ekonomi tersebut harus dipahami sejak dini agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang peran mereka dalam masyarakat. Namun, pembelajaran materi ini sering kali menghadapi tantangan, terutama karena sifatnya yang abstrak dan kurangnya keterkaitan dengan pengalaman langsung siswa. Banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami bagaimana kegiatan ekonomi berfungsi dalam konteks nyata (Susilowati, 2022).

Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sosial, khususnya ekonomi merupakan tantangan signifikan dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran, karena siswa dengan minat tinggi cenderung lebih aktif dan mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Agus Sujanto dalam (Achru, 2019) menyatakan bahwa minat adalah pemusatan perhatian yang terjadi karena keinginan individu, dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Slameto (2010) mengidentifikasi empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Alam (2018) menambahkan bahwa minat yang tinggi dalam belajar mendorong prestasi siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Depdikbud (dalam Nurfadhillah, 2021) menegaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, serta membangkitkan minat dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.

Namun, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Cinunuk 05, pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi masih kurang didukung oleh variasi media yang menarik dan interaktif. Pembelajaran seringkali hanya berpusat pada buku teks, yang terbatas dalam menyajikan materi, gambar, dan contoh. Video dari *YouTube*

yang kadang digunakan melalui proyektor juga masih berfokus pada guru, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang dilakukan pun masih bersifat teoritis. Akibatnya, minat siswa terhadap materi menjadi rendah, dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan kurang mendalam. Tanpa adanya interaksi yang memadai dan aplikasi praktis dalam pembelajaran, siswa kesulitan menghubungkan teori dengan situasi nyata, yang pada akhirnya menghambat kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang dimaksud memiliki indikator untuk mendefinisikan suatu informasi dengan kata-kata sendiri (Astuti, 2015). Dari pernyataan ini, siswa dituntut tidak sebatas mengingat kembali pelajaran, namun siswa mampu mendefinisikannya.

Berlandaskan pada permasalahan yang telah diuraikan, maka dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang sesuai untuk anak pada tahap operasional konkret adalah media pembelajaran yang mengandung gambar, ilustrasi atau model (Ariesta & Kusumayati, 2018). Siswa pada umumnya lebih tertarik pada tampilan media yang menarik seperti buku yang kaya akan gambar, berwarna-warni dan dibuat menggunakan gaya kartun (Suparman et al., 2020). Wahdani et al., (2020) menemukan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan cerita visual tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi yang konkret.

Engkoswara (dalam Safei, 2007) juga mendukung temuan ini yang menunjukkan bahwa integrasi elemen grafis dalam materi ajar dapat mengurangi kesulitan belajar yang dialami siswa, khususnya dalam konsep-konsep yang kompleks atau abstrak karena elemen grafis dapat membantu menyederhanakan informasi, membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Penggunaan visualisasi dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan, terutama ketika dikaitkan dengan pengalaman nyata yang relevan bagi siswa. Dengan menghubungkan

konsep ekonomi dengan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Komik merupakan salah satu media yang dapat menyajikan visual serta teks secara ringkas tanpa mengurangi makna dari materi pembelajaran tersebut. Komik pada dasarnya digemari oleh anak-anak karena mengandung cerita dan gambar yang menarik, hal ini menjadi salah satu faktor bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. (Budiarto, 2015). Melalui komik, dapat membantu siswa untuk mengembangkan imajinasinya dan mempermudah analisis serta pemahaman informasi terhadap materi pembelajaran (Nugraheni, 2017). Gambar dalam komik membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat karena konsepnya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Handayani & Koeswanti, 2020). Media komik sebagai media pembelajaran menurut Gene (dalam Vassilikopoulou, 2007), memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) dapat meningkatkan minat belajar, (2) menampilkan cerita dengan visualisasi yang menarik, (3) menyediakan komponen visual yang bersifat permanen, (4) memudahkan penyampaian materi, (5) digemari oleh peserta didik, dan (6) membantu mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan sifatnya yang sederhana dan mudah dipahami, komik dapat membuat pembelajaran kegiatan ekonomi yang berbasis teks menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami serta mengingat topik yang relevan dengan kehidupannya sehari-hari.

Pada abad ke-21, media komik telah mengalami transformasi dengan kemampuannya untuk diakses secara digital. Media komik digital yang dimaksud tidak hanya terdiri dari ilustrasi gambar, tetapi juga dapat divariasikan dengan berbagai jenis media, seperti audio dan video (Supartayasa & Wibawa, 2022). Penggunaan media komik digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif melalui fitur interaktivitas yang ada serta dapat membantu siswa untuk mengingat dan menyimpan informasi lebih lama melalui elemen visual dan teks yang menarik (Daulay & Nurmanalina, 2021; Fuaody et al., 2024). Saputro (2015) berpendapat bahwa komik sangat cocok diaplikasikan dengan materi IPS karena dapat menyederhanakan konsep yang kompleks melalui visualisasi yang memudahkan pemahaman siswa.

Penelitian pengembangan media komik digital telah dikembangkan oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Nofarinda, Murjainah dan Prasrihamni (2022) mengembangkan komik digital pada pembelajaran IPS dengan adanya tampilan *cover*, tampilan kompetensi dasar dan kompetensi inti, tampilan indikator pencapaian, tampilan petunjuk penggunaan komik, pengenalan tokoh, tampilan alur cerita serta tampilan *cover* belakang yang berisi rangkuman, begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Aneng Fitriya Astutik, Rusijono dan Suprijono (2021). Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan *Google Sites* sebagai platform untuk mengakses komik digital ekonomi serta adanya *game* interaktif dan juga video yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka, judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan dan menciptakan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

Fira Ayu Dwiputri, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, hasil penelitian pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV materi diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai desain pengembangan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV yang dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Berikut ini adalah manfaat praktis yang dapat diperoleh siswa, guru, sekolah dan peneliti berdasarkan penelitian ini.

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan inovatif dalam proses pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas IV melalui media komik digital berbasis *Google Sites*.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan maupun referensi dalam menambah variasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

- d. Bagi Peneliti, sebagai alat pengembangan diri, menambah wawasan, dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mampu menjadi calon pendidik yang berkualitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berfungsi sebagai pedoman agar penulisan dapat disusun secara terstruktur. Adapun struktur organisasi skripsi ini terbagi menjadi lima bab sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, mencakup latar belakang penelitian yang menjadi landasan dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah penelitian yang berupa pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, dan kerangka berpikir yang menjelaskan alur penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, mencakup metode dan desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknis analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bagian ini mencakup temuan dan pembahasan dari hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi adalah bagian yang mencakup uraian kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi media yang telah dikembangkan dan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.