BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu mekanisme perubahan diri individu, yang disebabkan karena adanya suatu pengajaran guna mencapai pendewasaan. Pendidikan sangat penting didapatkan oleh individu untuk mengetahui bagaimana arah dan kualitas hidupnya. Seperti halnya yang tertuang pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, mengenai tujuan pendidikan yakni

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran yang dilalui oleh tiap individu yang terjadi dalam suatu sekolah tepatnya di ruang kelas, memiliki tujuan yang penting. Proses pembelajaran tersebut dinilai penting karena adanya sebuah proses pada siswa untuk belajar demi meningkatkan keterampilan dalam dirinya dan dilakukan dengan bantuan guru untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran, sehingga dapat dijadikan bekal ketika mereka tumbuh dan terjun dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih luas. Hal itu selaras dengan salah satu komponen penting dalam muatan IPAS bahwa adanya pembelajaran IPS ialah kunci untuk meningkatkan kesadaran akan masyarakat dan situasi dalam konteks sosial. Adapun misi pembelajaran IPS yang sangat esensial untuk diberikan di sekolah dasar, di mana salah satunya bertujuan untuk menyiapkan siswa baik dari segi sosial, mental ataupun potensi yang dimiliki ketika berada dalam lingkungan masyarakat (Patmawati et al., 2018).

IPS adalah kajian yang mengeksplorasi seputar kehidupan sosial, seperti bidang ekonomi, geografi, sosiologi, politik, sejarah dan berkaitan dengan permasalahan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Fatmawati & Yusrizal,

Hasibuan, 2021). Sehingga materi IPS merupakan multidisipliner, yang bukan hanya mempelajari mengenai satu topik saja melainkan segala aspek yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat di dalamnya. IPS dalam muatan IPAS merupakan sebuah kajian ilmu yang diterapkan di bangku Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas untuk membekali siswa dengan fakta, konsep, peristiwa dan isu-isu sosial secara umum (Salamah, 2017). Materi IPS dalam muatan IPAS ini bukan hanya mengkaji mengenai konsep saja, melainkan mempelajari bagaimana cara berinteraksi dan berhubungan dengan masyarakat sekitar, sehingga materi IPS ini sangat diperlukan oleh siswa sekolah dasar sebagai pondasi awal untuk mereka dapat berpikir kritis terhadap persoalan di lingkungan sekitar dan memiliki sikap positif untuk dapat memecahkan permasalahan ataupun menghadapi segala tantangan-tantangan yang ada di era society 5.0. Sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yakni “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*”, hal ini berarti kebermanfaatan pembelajaran IPS menyiapkan siswa agar menjadi warga negara yang sopan dan bertanggung jawab. Mereka diharapkan berpikir kritis terhadap komplikasi yang muncul dalam ruang lingkup masyarakat, dan juga dapat membentuk karakteristik yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia yang semestinya, “*We also think that the social studies should be more concerned with helping student make the most rational decisions that they can in their own personal lives*”, (Stevanus et al., 2023).

Menurut temuan Ais, (2019), masih banyak permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yang sering dijumpai. Guru cenderung lebih mengandalkan ceramah dalam proses pembelajaran, sementara media yang digunakan terbatas pada gambar dari buku paket yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya banyak dari mereka tidak mencapai standar KKM yang telah ditetapkan. Dari permasalahan tersebut, disimpulkan bahwa adanya gambar pada buku paket tersebut digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran agar siswa paham mengenai materi yang dijelaskan. Namun, terkadang guru lupa saat menggunakan metode pembelajaran dan memilih media pembelajaran perlu

menempatkannya sesuai pada kebutuhan setiap siswanya. Dampaknya proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena beberapa dari siswa mungkin saja membutuhkan alat pendukung belajar yang lebih variatif dan interaktif karena jika kebutuhan belajar mereka terabaikan, maka kemauan dan minat belajar akan menurun dan berimbas pada *output* yang dihasilkan. Hal ini dikuatkan dengan temuan wawancara dengan guru di salah satu sekolah dasar di daerah Sumedang, yang menyebutkan penggunaan media berbasis teknologi pada materi IPS masih sangat jarang. Sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional seperti *flash card* dan gambar-gambar pada buku paket karena keterbatasan *infocus* yang tersedia di sekolah tersebut. Pembelajaran IPS yang memiliki cakupan ilmu dan konsep abstrak, penggunaan metode ceramah dan buku paket sebagai pedoman dalam pembelajaran saja tidak cukup guna memfasilitasi proses belajar yang efektif bagi siswa. Mereka membutuhkan kegiatan belajar berbasis pengalaman-pengalaman yang pernah dialami sehingga terciptalah sebuah kemauan dan minat untuk terus belajar.

Minat pada diri individu adalah bagian dari kegiatan belajar. Jika tidak ada minat belajar pada diri peserta didik, kegiatan belajar akan menjadi terhambat. kecenderungan yang timbul dalam diri individu terhadap suatu hal, sehingga adanya sebuah dorongan pada diri individu untuk menggali hal disebut sebagai minat (Elisa et al., 2023).

Suatu pembelajaran tidak menarik minat siswa karena beberapa faktor misalnya kondisi lingkungan belajar, media belajar, hubungan dengan guru, metode pengajaran, akibatnya mereka cenderung mengabaikan pembelajaran meskipun mereka menghadapi kesulitan (Firmansyah, 2015). Sebaliknya, jika proses pembelajaran berhasil menarik minat siswa dengan hasil yang menggembirakan, mereka akan lebih mau meluangkan waktu dan menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar sangat berpengaruh pada proses belajar. karena siswa yang memiliki ketertarikan akan memperhatikan secara konsisten pembelajaran yang berlangsung, rajin belajar untuk mendalami ilmu tersebut, mengikuti setiap kegiatan pembelajaran tanpa rasa beban, dan hal tersebut

memudahkan guru untuk menentukan tujuan belajar dan hasil belajar (Besare, 2020).

Semakin tinggi minat belajar, maka peningkatan hasil belajar pun akan semakin terlihat. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu bisa disebabkan internal maupun eksternal (Widya Ariesta, F., & Kusumayati, 2018). Aspek pertama biasa terjadi dalam diri siswa seperti minat belajar, sedangkan faktor dari luar mencakup lingkungan belajar seperti bahan ajar yang dipakai, metode pembelajaran, strategi yang dipakai bahkan media pembelajaran.

Sarana yang dipakai guru dalam mendukung suatu proses belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat perantara bagi guru kepada siswa dalam menghantarkan informasi berupa materi pelajaran. Salah satu media yang sering kali digunakan adalah buku paket, hal tersebut bukanlah merupakan suatu kesalahan. Namun, hal yang menjadi sebuah masalah adalah ketika guru terpaku hanya pada buku paket saja, dengan demikian pembelajaran yang diterima siswa menjadi tidak menarik dan membosankan. Sejalan dengan pendapat Ambarita (2020) untuk menciptakan pembelajaran yang memiliki daya tarik menarik, guru perlu meningkatkan keterampilan dan daya kreasi, sehingga dapat memotivasi siswa untuk andil dalam kegiatan pembelajaran.

Di abad 21, terjadinya perubahan signifikan dalam media pembelajaran, yang sebelumnya hanya bersifat konvensional, kini mulai beranjak menuju pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi yang kian meningkat, sehingga munculnya berbagai inovasi dan pembaruan dari media pembelajaran, yang memudahkan siswa untuk memahaminya serta mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Salah satu inovasi yang dikembangkan yaitu komik digital. Bentuk komik yang dibuat dalam bentuk digital digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah informasi yang bersifat abstrak menjadi bentuk konkret. Komik digital biasanya lebih menampilkan gambar visual yang menarik dibandingkan tulisan, dan juga memiliki alur yang mudah dipahami sehingga pembacanya

tidak mudah bosan (Juneli et al., 2022). Komik digital merupakan media yang efisien yang mudah diakses tanpa adanya batasan waktu dengan menggunakan jaringan internet. Hal tersebut, merupakan salah satu kelebihan dari komik digital yaitu tidak dibatasi untuk tata letak atau polanya seperti memanjang atau melebar, komik digital bisa disimpan dalam *handphone* dan dapat dibagikan dengan mudah ke berbagai *platform* media lainnya (Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, 2021). Komik digital sangat menarik karena menampilkan banyak gambar dan karakter, memiliki warna-warna yang cerah, alur cerita lebih ringan karena berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga didapatkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat belajar dan berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, terkait fungsi dari media pembelajaran, diantaranya membantu siswa menafsirkan materi yang didapat, memudahkan konsep abstrak menjadi media konkret, alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, menumbuhkan semangat dan menarik minat peserta didik dan mengoptimalkan mutu pembelajaran. Hal ini didukung oleh fakta bahwa banyak siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menyajikan elemen visual yang menarik, dan komik merupakan sumber referensi yang populer di berbagai kalangan salah satunya anak-anak. Penyajian bentuk materi IPS yang menampilkan gambar dan ilustrasi seperti halnya komik sangat digemari siswa kelas V di beberapa sekolah misalnya SDN Katulampa 3, SDN Semplak 2, SDN Ciheleut 2, dan SDN Cikaret 2 Kota Bogor karena membantu mereka dalam menuangkan penalaran dengan diaplikasikannya dalam bentuk gambar (Sukmanasa et al., 2017).

Oleh sebab itu, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada materi IPS Kelas IV?
- 1.2.2 Bagaimana desain komik digital yang dibutuhkan siswa Kelas IV?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kelayakan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) yang telah dibuat peneliti?
- 1.2.4 Bagaimana hasil evaluasi penggunaan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) terhadap peningkatan minat belajar siswa Kelas IV?
- 1.2.5 Bagaimana peningkatan minat belajar siswa Kelas IV pada materi IPS setelah menggunakan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi)?

Penelitian ini tidak mengukur ranah kognitif melainkan ranah afektif. Selain itu, media komik digital ini akan diimplementasikan untuk mengukur minat belajar pada materi IPS dalam mata Pelajaran IPAS.

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan poin masalah tersebut, menghasilkan sebuah tujuan yang disusun seperti berikut ini:

- 1.3.1 Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada materi IPS Kelas IV.
- 1.3.2 Untuk mengetahui desain komik digital yang dibutuhkan siswa Kelas IV.
- 1.3.3 Untuk mengetahui tingkat kelayakan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) yang telah dibuat peneliti.
- 1.3.4 Untuk mengetahui hasil evaluasi penggunaan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) terhadap peningkatan minat belajar siswa Kelas IV.
- 1.3.5 Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa Kelas IV khususnya pada materi IPS setelah menggunakan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan bagi para pihak terkait, baik secara teori maupun praktis, di antaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaatnya dapat dijadikan sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media komik digital sebagai media yang dapat memikat daya tarik siswa dan mampu menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut ini adanya beberapa manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait, di antaranya yaitu:

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini ialah untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi IPS muatan IPAS, dengan fokus pada “Ragam Bentang Alam dan Keterkaitannya dengan Jenis Profesi atau Pekerjaan Masyarakat Sekitar” melalui media komik digital.

1.4.2.2 Bagi Guru

Bentuk kontribusi untuk guru berupa media digital inovatif yang dapat dijadikan sarana kreatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan siswa sebagai bentuk pengalaman belajar yang berbeda pada materi ajar ragam bentang Alam dan keterkaitannya dengan jenis profesi/pekerjaan masyarakat sekitar dan menciptakan ruang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media berbasis digital.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Sekolah secara langsung dan tidak langsung telah melakukan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan di era digital. Hal tersebut dapat menjadi langkah awal untuk terus melakukan pembelajaran berbasis teknologi dengan melihat peluang yang ada.

1.4.2.5 Bagi peneliti lainnya

Referensi atau acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, baik dalam bidang yang serupa maupun di konsentrasi yang berbeda.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah struktur kerangka skripsi beserta penjelasan untuk setiap babnya.

Bab I pendahuluan, terdiri dari beberapa sub bab, salah satunya adalah latar belakang masalah yang membahas kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan serta ketidaksesuaian dengan kebutuhan siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media komik digital, untuk meningkatkan minat belajar mereka. Terdapat rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dirancang untuk memberikan gambaran rinci mengenai arah penelitian yang dilakukan. Sementara itu, manfaat penelitian bertujuan memberikan kontribusi kepada berbagai pihak terkait. Terakhir, yaitu struktur organisasi skripsi, menguraikan sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab II tinjauan pustaka, mencakup pembahasan teori-teori yang relevan dengan penelitian, disesuaikan dengan variabel penelitian yang meliputi: (1) Komik Digital, yang mencakup pengertian, fungsi dan manfaat, serta kelebihan dan kekurangan; (2) Minat Belajar; dan (3) Pembelajaran IPS.

Bab III metode penelitian, menjelaskan penggunaan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Pakuwon I Kabupaten Sumedang, dengan fokus pada peningkatan minat belajar yang diukur menggunakan N-Gain.

Bab IV berisi tentang hasil temuan dan bahasan penelitian setelah mengimplementasikan media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) dalam materi IPS dan mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar yang ada didalamnya.

Bab V berisi simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.