

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya persaingan pendidikan pada abad 21 menuntut untuk memiliki kompetensi yang diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada Depdiknas yang mengatakan bahwa terdapat empat kompetensi yang harus dikembangkan siswa pada abad ini, yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas.<sup>1</sup> Akan tetapi, pada kenyataannya siswa belum menunjukkan adanya kompetensi yang diharapkan dalam pendidikan abad 21. Agar tujuan pendidikan tercapai seperti yang sudah disebutkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk mengembangkan 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.

Dalam memenuhi kompetensi yang diperlukan pada pendidikan saat ini, sebagai guru sudah seharusnya mempunyai tanggung jawab dalam mendampingi siswa untuk proses penguasaan dan pemahaman materi dengan mengembangkan kemampuan yang telah ada didalam diri siswa. Salah satu faktor siswa belum menunjukkan kompetensi tersebut diduga karena pembelajaran yang digunakan

---

<sup>1</sup> Oktyas Wahyu Kurniawati, Nuriman, dan Kendid Mahmudi, "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi IPA Tema Ekosistem di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 9, No. 3 (2020): 313–22.

lebih berpusat kepada guru (*teacher centered approach*) sebagai sumber belajar. Sehingga siswa tidak bisa mengeksplorasi kreatifitas kemampuan berpikir cenderung menjadi pasif dan terhambat yang mengakibatkan kurang berkembangnya kemampuan berpikir siswa.

Dengan melihat adanya perkembangan kemampuan berpikir siswa dalam hal ini disebut dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill*) yang berkaitan erat dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatifitas. Kemampuan *HOTS* dalam pembelajaran mampu meningkatkan suatu level yang ada pada kemampuan berpikir siswa menjadi level yang lebih tinggi, terlebih lagi berpacu dengan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam membuat keputusan pada suatu pemecahan masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki pada kondisi yang kompleks.<sup>2</sup> Aktifitas *HOTS* dapat membantu siswa agar terampil mencari ilmu dalam proses penalaran induktif dan deduktif untuk memikirkan suatu jawaban atau mengidentifikasi dan mengeksplorasi dari pembelajaran.<sup>3</sup>

Pada realitanya, kemampuan *HOTS* yang ada di SD Negeri Batuceper 1 menunjukkan belum adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir siswa. Terlihat pada pelaksanaan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar tersebut

---

<sup>2</sup> Ruhil Ismafitri, Muhammad Alfian, dan Shirly Kusumaningrum, "Karakteristik *HOTS* (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)* Vol. 4, No. 1 (2022): 50.

<sup>3</sup> Nurul Yuliandini, Ghulam Hamdu, dan Resa Respati, "Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Taksonomi Bloom Revisi di Sekolah Dasar," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 6, No. 1 (2019): 39.

menunjukkan minimnya kemampuan *HOTS* pada siswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran *HOTS* yang dilakukan tidak maksimal dilakukan oleh siswa tetapi masih berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak terintegrasi secara penuh dalam mengembangkan kemampuan *HOTS*. Akibatnya proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2016 tentang standar isi, bahwa IPA berkaitan erat dengan pola pikir dengan mencari tahu tentang mengenai dalam dan sekitarnya, sehingga dalam pembelajaran IPA dituntut untuk melakukan suatu proses penemuan.<sup>4</sup> Dalam pembelajaran IPA mengharuskan siswanya menyentuh aspek proses yang melibatkan pembelajaran sehingga proses berpikir yang terjadi dalam pembelajaran akan dialami oleh siswa.<sup>5</sup> Akan tetapi, keefektifan dalam pembelajaran IPA khususnya di SD Negeri Batuceper 1 belum sesuai dengan apa yang diharapkan pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah dan beberapa siswa juga belum memahami apa yang diajarkan oleh guru. Sumber belajar yang digunakan terpaku pada buku paket dari pemerintah. Sehingga, proses pembelajaran menjadi rumit untuk dipahami dan cenderung tidak aktif dilakukan oleh siswa.

---

<sup>4</sup> Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02," *e-jurnalmitrapendidikan* Vol. 1, No. 6 (Agustus 2017): 709.

<sup>5</sup> Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Elementary* Vol. 4, No. 1 (Juni 2016): 47.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti berharap dapat menciptakan sebuah keefektifan dalam proses kegiatan pembelajaran IPA salah satunya dengan mengaplikasikan produk pengembangan media pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media merupakan segala bentuk yang penggunaannya untuk tujuan proses penyaluran informasi.<sup>6</sup> Media pembelajaran yang akan digunakan menjadi perantara dalam membantu mengartikan ketidakjelasan materi dan membantu mewakili apa yang tidak dapat guru sampaikan dengan kata-kata atau kalimat tertentu.<sup>7</sup> Maka, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh bagi siswa dalam memahami pembelajaran IPA. Hal ini tidak sesuai dengan ketersediannya media pembelajaran di SD Negeri Batuceper 1 yang masih terbatas. Berdasarkan wawancara pada SD Negeri Batuceper 1 yang merupakan salah satu wali kelas V mengatakan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar ini cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya. Begitu pula dengan literasinya yang kurang diminati siswa sehingga pemahamannya cenderung lambat.

Maka dari itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *comic book* sebagai penunjang proses pembelajaran IPA siswa yang akan didesain dan disajikan sedemikian rupa dalam bentuk sebuah buku yang akan digunakan siswa untuk

---

<sup>6</sup> Oman Farhurrohman dan Syifa Sa'adiah, "Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar* Vol. 7, No. 1 (Juni 2020): 38.

<sup>7</sup> Farhurrohman dan Sa'adiah, *Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Vol. 7, 38.

belajar. *Comic book* yang akan dikembangkan mengutamakan ilustrasi dan alur cerita yang akan dikaitkan dengan pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *comic book* siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah dan dapat meningkatkan kemampuan *HOTS* dalam proses pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka timbul beberapa masalah yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Lemahnya kemampuan *HOTS* siswa dalam pembelajaran sehingga pencapaian hasil belajar siswa yang tidak maksimal.
2. Siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.
3. Sumber belajar yang digunakan siswa belum tercukupi dalam membantu proses pembelajaran.
4. Kurangnya keefektifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti cukup luas, maka peneliti membatasi ruang lingkup yang diteliti, yakni :

1. Pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri Batucopeper 1.

2. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Batucopeper 1.
3. Pembelajaran ini dikhususkan pada pembelajaran IPA kelas V SD pada materi sistem peredaran darah manusia.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucopeper 1?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucopeper 1?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucopeper 1?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai, yakni:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucopeper 1

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucapeper 1
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *comic book* untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Batucapeper 1

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini, yakni:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan pengetahuan tambahan tentang media pembelajaran *comic book* pada mata pelajaran IPA terutama dalam meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa dan sebagai literasi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### A. Bagi peneliti

Dapat mengembangkan media pembelajaran berbentuk *comic book* yang sesuai dengan prosedur-prosedur pengembangan dan dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk media *comic book* yang dikembangkan peneliti, baik dari segi materi maupun segi media.

### B. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *comic book* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa dan dapat memberikan pemahaman bagi siswa mengenai materi yang akan disampaikan.

### C. Bagi guru

Dengan adanya media pembelajaran *comic book* pada mata pelajaran IPA dapat membantu para guru dalam mengembangkan pengetahuan kemampuan *HOTS* siswa dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi.

### D. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat mengembangkan berbagai kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, dapat memberikan suatu dorongan atau inspirasi kepada guru untuk menciptakan media-media sebagai penunjang pembelajaran lainnya agar terjadinya suatu peningkatan mutu sekolah.

### **G. Sistematika Penulisan**

Agar pembahasan penelitian ini sistematis, penelitian perlu menyajikan sistematika penulisan ini sebagai gambaran umum laporan sebuah penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini, yakni:



BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI yang memuat media pembelajaran *comic book*, kemampuan *HOTS*, pembelajaran IPA, sistem peredaran darah penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN terdiri dari: waktu dan tempat penelitian, pendekatan penelitian, model pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, sumber data, teknik pengumpulan data, validasi instrumen, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN terdiri dari: hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *comic book*.

BAB V PENUTUP terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.