

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, pengetahuan dan keterampilan manusia akan terus berkembang seiring mengikuti perubahan zaman. Perkembangan ilmu dan teknologi pada abad 21 ini mengharuskan seluruh bidang pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi persaingan ketat di era global. Menurut Kemendikbud pada abad 21 peserta didik harus memiliki 4 kompetensi yaitu “*Critical Thinking Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreatifitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), *and Ability to work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerjasama)”.¹

Empat kompetensi yang ada pada abad 21 diantara salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan dan kecenderungan untuk membuat dan melakukan asesmen terhadap kesimpulan berdasarkan bukti. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan berusaha untuk memberikan

¹ Feni Andayani, “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 3, no. 2620–6307 (2020): 308–316, <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>.

penalaran yang masuk akal dalam memahami dan membuat pilihan yang rumit, serta memahami inter koneksi antara sistem.² Berpikir kritis juga dapat dikatakan bahwa cara berpikir manusia untuk merespon seseorang dengan menganalisis fakta untuk membentuk sebuah penilaian. Adapun kegiatan berpikir kritis adalah bertanya, menganalisis (mengamati), menafsirkan, mengevaluasi, dan membuat penilaian tentang apa yang dibaca, didengar, dikatakan serta dituliskan.

Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan yang diharapkan agar dimiliki oleh setiap peserta didik. Kemampuan berpikir kritis menjadi perhatian dalam perkembangan berpikir siswa. Pada era globalisasi serta perkembangan ilmu dan teknologi ini semua informasi dengan sangat mudah masuk dalam diri setiap peserta didik. Mudah masuknya informasi tersebut, membuat peserta didik harus berpikir secara kritis untuk menyaring segala informasi yang didapatkan.³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri Terate yaitu Ibu Ila Susilawati, S.Pd selaku guru kelas V menyatakan bahwa ada 15 dari 35 siswa yang masih kurang dalam berpikir kritis. Permasalahan ini terjadi karena

² Arnita Cahya Saputri, Sajidan, and Yudi Rinanto, "Identifikasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Window Shopping," *Seminar Nasional Pendidikan Sains 21* (2017): 131–135.

³ Yoga Pria Kurnia, "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora" (Universitas Negeri Semarang, 2020).

minimnya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, dilihat dari pengamatan secara langsung dan mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis bahwa peserta didik masih kurang dalam memberikan penjelasan terkait materi yang telah diajarkan.⁴ Mata pelajaran yang mengharuskan untuk memiliki kemampuan berpikir kritis diantara salah satunya adalah pelajaran PKn. Kemampuan berpikir kritis tidak langsung tercipta sejak manusia lahir namun adanya kemampuan berpikir kritis melalui latihan sehingga sudah kewajiban guru harus melatih kemampuan berpikir kritis pada siswa, maka dari itu perlunya rancangan pembelajaran PKn yang dapat menarik minat siswa.

Langkah yang harus dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dan tepat. Penerapan media dalam kegiatan pembelajaran memang sudah tidak asing lagi dalam meningkatkan proses dan hasil belajar yang diharapkan. Dampak positif menggunakan media pembelajaran yaitu pembelajaran akan bervariasi, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan serta menyimak penjelasan dari guru saja, melainkan peserta didik dapat mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya. Inovasi yang akan dilakukan peneliti adalah menerapkan sistem pembelajaran dengan mengembangkan media komik digital

⁴ Ibu Ila Susilawati, S.Pd. pada 29 November 2022

interaktif. Siswa tidak dapat berpikir secara kritis dan terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa yaitu hanya menggunakan media visual seperti papan tulis dan bahan ajar.⁵

Media pembelajaran termasuk salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut Sumiati, media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifitasan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat ini.⁶

Media pembelajaran harus difungsikan secara baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Hal tersebut dikarenakan semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, maka kemampuan berpikir kritis siswa juga akan meningkat. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan

⁵ Arin Puspita Dewi Santosa, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Materi Sudut Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa SD" (Universitas Muhammadiyah Malang, 2022).

⁶ Darmawaty Tarigan and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 187–200.

serta karakteristik siswa.⁷ Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah media komik digital interaktif. Media pembelajaran komik merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran bagi siswa. Menurut Nurhayati, komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan serta bacaan bergambar yang mengandung berbagai muatan pesan yang memiliki daya tarik bagi kalangan anak-anak.

Media komik berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian anak, serta membangkitkan rasa ingin tahu anak. Media interaktif berkaitan dengan multimedia yang merupakan gabungan dari elemen teks, seni, suara, gambar animasi dan video yang di manipulasi secara digital, ditayangkan melalui komputer serta bisa dikontrol secara interaktif. Multimedia interaktif yaitu pengguna bisa mengontrol elemen multimedia apapun dan kapanpun yang akan ditampilkan.⁸ Jadi, media komik digital interaktif dapat dikatakan sebagai media gabungan antara teks, gambar animasi, dan suara yang ditampilkan secara digital.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media komik digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir

⁷ Siti Rohimah, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS DONGENG FABEL PADA SISWA KELAS II DI SDN RANCABANGO IV* (Serang, 2022).

⁸ Arin Puspita Dewi Santosa, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Materi Sudut Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa SD."

kreatif siswa. Penelitian tersebut dilakukan oleh Yani Supriani yang berjudul “Pengembangan *Interactive Digital Comic* Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Interactive Digital Comic* pada materi operasi aljabar.⁹

Selain itu, Feni andayani menguraikan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi”. Dengan hasil penelitian diperoleh bahwa kualitas produk komik sebagai media pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan praktisi. Kemudian hasil akhir penilaian kelayakan media komik pada setiap komponen yaitu komponen kelayakan isi, materi, dan media dikategorikan dengan sangat baik oleh ahli dan praktisi, sehingga sangat layak untuk diuji cobakan.

Jadi, media komik digital interaktif dapat digunakan untuk kelas rendah maupun kelas tinggi. Media komik ini berisi tentang cerita

⁹ Yani Supriani, Giyanti Giyanti, and Zuyyin Syafana, “Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 8, no. 1 (2023): 167.

bergambar terkait materi keberagaman sosial budaya disertai penjelasannya yang dibentuk secara digital dengan desain menarik. Untuk mendesain media komik yang menarik terdapat beberapa aplikasi desain yang telah banyak digunakan, salah satunya yaitu aplikasi *Canva*. Dengan demikian, dilihat dari permasalahan tersebut bahwa pentingnya menerapkan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V SD Negeri Terate”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Terate
2. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Penelitian ini perlu ada batasan masalah atau fokus masalah. Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian dapat dilakukan dengan

mudah, lebih terarah, dan dapat diteliti secara mendalam. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah lebih kepada pengembangan media komik digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya. Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah di fokuskan pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media komik digital interaktif
2. Penelitian ini hanya dilakukan dan dikembangkan pada siswa kelas V SD Negeri Terate

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media komik digital interaktif pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media komik digital interaktif pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya di kelas V SD Negeri Terate?
3. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengembangan media komik digital interaktif?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media komik digital interaktif pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya dikelas V
2. Untuk mengetahui keyalakan penggunaan media komik digital interaktif pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya dikelas V SD Negeri Terate
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengembangan media komik digital interaktif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian tentu sangat diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang melandasi penelitian ini dilakukan. Selain itu, dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan media komik digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya dikelas V SD Negeri Terate. Serta memberikan dorongan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dijadikan sebagai salah satu strategi untuk menyampaikan

informasi melalui media pembelajaran yaitu media komik digital interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah wawasan guru tentang pengembangan media komik digital interaktif
- 2) Dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam menyampaikan informasi
- 3) Mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat menambah wawasan siswa bahwa ada beberapa macam media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan.
- 2) Lebih memudahkan siswa untuk berpikir kritis dan menerima informasi yang disampaikan
- 3) Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri diluar kelas

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bekal masa depan untuk mengembangkan media komik digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik digital interaktif disajikan dengan menggunakan alat bantu elektronik berupa laptop atau layar infocus
2. Media komik digital interaktif berupa pembelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya di Indonesia
3. Media komik digital interaktif ini dibuat dengan bantuan laptop menggunakan aplikasi canva
4. Media komik ini akan di desain semenarik mungkin dengan hasil output berupa *link*
5. Media komik digital interaktif memiliki beberapa halaman
6. Setiap halamannya akan ada gambar disertai dengan penjelasan materi berupa voice note atau suara

H. Sistematika Pembahasan

Agar skripsi ini dapat dibaca dengan mudah maka sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, diantaranya yaitu:

BAB I terdapat bagian pendahuluan yang berisi tentang: Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Pembatasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Spesifikasi produk yang dikembangkan, dan Sistematika pembahasan

BAB II terdapat bagian kajian teori yang berisi tentang: Media pembelajaran, Media komik digital interaktif, Kemampuan berpikir kritis, Pembelajaran PKn, Taksonomi pengetahuan, Keragaman sosial budaya, Penelitian relevan, dan Kerangka berpikir.

BAB III terdapat bagian metodologi penelitian yang berisi tentang: Jenis penelitian, Tempat dan waktu penelitian, Subjek dan objek penelitian, Populasi dan sampel, Desain penelitian, Langkah-langkah pengembangan, Teknik pengumpulan data, Instrumen pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV terdapat bagian hasil dan pembahasan

BAB V terdapat bagian penutup yang berisi tentang: Kesimpulan dan Saran

