

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini berkembang begitu pesat, pengetahuan dan keterampilan manusia akan terus menerus berkembang dengan mengikuti zaman. Perkembangan ilmu dan teknologi di abad ke 21 ini menuntut bidang pendidikan agar mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi persaingan di era global. Menurut Kemendikbud pada abad 21 peserta didik harus mempunyai 4 kompetensi yaitu “*Critical Thinking Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), and *Ability to work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerjasama)”

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau yang disebut *higher-order thinking skills* (HOTS) sangat diperlukan peserta didik karena permasalahan dalam kehidupan sesungguhnya bersifat kompleks, tidak terstruktur, rumit, baru, dan memerlukan keterampilan berpikir yang lebih dari sekedar mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Peserta didik hendaknya kreatif dalam menciptakan penyelesaian dari persoalan yang akan dihadapi di masyarakat.¹ HOTS sebagaimana dijelaskan oleh Thomas & Thorne adalah keterampilan berpikir yang lebih dari pada sekedar menghafalkan fakta atau konsep.² HOTS mengharuskan peserta didik

¹ Riadi and Retnawati, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan HOTS Pada Kompetensi Bangun Ruang Sisi Datar.”

² Riadi, “PROBLEM-BASED LEARNING MENINGKATKAN HIGHER-ORDER THINKING SKILLS SISWA KELAS VIII SMPN 1 DAHA UTARA DAN SMPN 2 DAHA UTARA.”

untuk memahaminya, menganalisis, mengkategorikan, memanipulasi, menciptakan cara-cara baru secara kreatif, dan menerapkannya dalam mencari solusi terhadap persoalan-persoalan baru.

Lebih jauh, King, Goodson, & Rohani menjelaskan bahwa HOTS melibatkan beragam penerapan proses berpikir dalam situasi-situasi kompleks dan terdiri dari banyak variabel, yaitu termasuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif.³ Mereka teraktivasi ketika individu mengalami masalah asing, ketidakpastian, pertanyaan, atau dilema.

Mencakup dari semua yang disebutkan beberapa ahli di atas, memaparkan jenis HOTS didasarkan pada tujuan pembelajaran di kelas, yaitu terdiri dari tiga kategori: HOTS sebagai *transfer*, HOTS sebagai *critical thinking*, dan HOTS sebagai *problem solving*. HOTS sebagai *transfer* didefinisikan sebagai keterampilan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran pada konteks yang baru. Baru di sini diartikan sebagai sesuatu yang belum diajarkan sebelumnya. HOTS sebagai transfer mencakup *analysing, evaluating, dan creating*. HOTS sebagai *critical thinking* didefinisikan sebagai keterampilan memberikan keputusan (*judgment*) menggunakan alasan yang logis dan ilmiah. Ini mencakup berpikir kritis dan metakognitif.⁴

Sejalan dari pentingnya berfikir kritis yang sudah di jelaskan sebelumnya,peneliti menemukan sebuah masalah,dari hasil wawancara bersama guru kelas VI di salah satu sekolah yang ada di kabupaten serang,banyaknya peserta didik yang belum mampu berfikir secara kritis khususnya pada pembelajaran Bahasa indonesia materi teks eksplanasi,

³ Riadi.

⁴ "How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom - Susan M. Brookhart - Google Buku."

sehingga siswa hanya mengerti tentang pengertian dari teks tersebut saja. Hal ini diperkuat dengan proses belajar yang masih berfokus pada buku sehingga belum adanya media yang bisa di gunakan untuk mencapai tujuan belajar yang lebih optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia wajib menerapkan proses berpikir kritis atau HOTS untuk meningkatkan kemampuan kompetensi peserta didik. Dalam pengembangan HOTS diperlukan sebuah kegiatan yang mengacu pada tantangan-tantangan untuk merencanakan dan mengelola pembelajaran yang efektif dalam membelajarkan peserta didik, baik dalam berpikir secara logis, sikap, maupun keterampilan. Persiapan tersebut dapat disusun dengan media pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, guru harus lebih mampu lagi untuk memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih menarik dan semakin melatih siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam berpikir.

Teks eskplanasi merupakan salah satu pembelajaran yang dihadirkan dalam kurikulum 2013 guna dapat dikuasi oleh peserta didik untuk dapat mengemukakan pendapat, ide atau gagasan pikiran mengenai suatu fenomena. Hal ini dapat dikatakan teks eksplansi menjadi salah satu teks yang dapat guru gunakan untuk mengetahui daya pengetahuan peserta didik dalam mengenal lingkungan sosial. Teks eskplanasi merupakan suatu teks yang berisi suatu proses yang terjadinya peristiwa alam maupun sosial, dalam teks eskplanasi memuat

hubungan sebab-akibat yang berupa sekumpulan fakta dan bukan hanya pendapat penulis itu sendiri.⁵

Kemampuan berpikir kritis memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran, mengembangkan unsur-unsur dalam pembelajaran yang tidak mengacu pada ingatan dan hafalan. Berkaitan dengan konsep pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menyatakan, bahwa pembelajaran lebih mengedepankan pada keaktifan siswa yang memiliki daya berpikir kritis dalam setiap pembelajarannya, hal ini sejalan dengan pendapat Sofyan.⁶ HOTS dapat berperan penting dalam mengembangkan misi dari kurikulum 2013, karena HOTS mempunyai visi dan misi yang hampir sama dalam pengembangan pendidikannya yaitu membuat siswa lebih aktif dalam proses pendidikannya dan tidak hanya pasif menerima pelajaran.

Dari permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD kelas VI agar tujuan Pendidikan bisa tercapai dengan optimal. Media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Perlunya membuat suasana yang aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tugas seorang pendidik, salah satu media yang bisa digunakan adalah komik digital.

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Berkaitan dengan peranan media komik, Maharsi memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik,

⁵ Shinta, Chamalah, and Arsanti, "Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Dan Media Video Animasi Peristiwa Sosial Bermuatan Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi."

⁶ Sofyan, "Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013."

menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik tersebut.⁷

Realitanya, komik memang merupakan salah satu bacaan yang paling diminati bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga oleh sebagian orang dewasa. Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar, panel-panel dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon teks. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan suatu alur cerita.

Peran pokok dari media komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran.

Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi

⁷ MAHARSI, *Komik*, 2011.

lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar.⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni dimana penelitian ini merupakan penelitian yang pertama terkait pengembangan komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi, penelitian dan pengembangan ini belum pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Pengembangan media komik digital ini dikemas dengan tampilan yang menarik, menjadikan suasana belajar ke dalam situasi nyata, serta mudah diakses dan digunakan, seperti membaca buku ajar pada umumnya.

Menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreativitas, serta kompetensi dalam bidang teknologi komputer, karena media pembelajaran berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk buku bergambar, yang mudah dicerna dan mengandung nilai pendidikan yang positif dan berkualitas tinggi.

Hal ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan menumbuhkan pola pikir yang lebih baik pada siswa. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal di era abad 21 yang mendukung tujuan pendidikan kurikulum 2013, yang diharapkan

⁸ Widyawati and Prodjosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP."

mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), karena dengan memiliki berpikir kritis dapat melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterimanya. Keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi efek negatif dari akses tak terbatas ke informasi di abad ke-21.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik mendesain komik digital yang dijadikan sebagai media dan sumber belajar pada materi teks eksplanasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI tema 3 Tokoh dan Penemuan. Pengembangan media komik tersebut berlandaskan pada komik banyak digemari anak-anak khususnya anak usia SD. Hal itulah yang menjadi inspirasi peneliti untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran.

Komik digital merupakan komik yang bersifat interaktif dengan cerita fiksi yang diproduksi secara digital. Komik ini dikemas dan disajikan melalui alat elektronik media visual yang didalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik untuk disajikan, penyimpanan komik ini dapat disimpan secara digital sehingga komik dapat bertahan dengan jangka waktu yang Panjang.⁹

Melalui penelitian ini, diharapkan banyak pihak terutama dalam bidang Pendidikan mengetahui seberapa jauh penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Sekolah dasar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pihak terkait bisa mengambil langkah lebih lanjut terhadap kenyataan penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang ada di lapangan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi***

⁹ Zakiyah et al., “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis.”

Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar (R&D di kelas VI SDN PETIR 1)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Ekspalanasi masih kurang
2. Belum mempunya siswa berfikir secara terbuka/*critical thinking*
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga terkesan monoton.
4. Belum dikembangkannya penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran Bahasa indonesia materi teks eksplanasi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media menggunakan media komik digital pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar ?
3. Apakah media komik digital mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan desain pengembangan media menggunakan media komik digital pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar
3. Untuk mengetahui apakah media komik digital mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap berbagai pihak terkait.

Manfaat yang diharapkan adalah:

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wacana ilmu pengetahuan bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi pada siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan tentang pengembangan media komik digital

- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi di sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.
- b. Bagi peserta didik penelitian ini semoga dapat memaksimalkan penggunaan media komik digital
- c. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kontribusi pemikiran dalam khasanah keilmuan tentang Pengembangan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia
- d. Bagi Sekolah, semoga penelitian ini dapat:
 - 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kompetensi peserta didik.
 - 2) Dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan merencanakan, melaksanakan, membina pendidik, mengevaluasi, maupun mengkomunikasikan kepada pihak luar mengenai pengembangan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.
 - 3) Menjadi acuan para penyelenggara sekolah baik negeri maupun swasta.

F. Spesifikasi Produk Yang Akan di Kembangkan

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media komik digital yang berisi gambar serta percakapan yang menarik siswa untuk berfikir kritis serta mampu berfikir secara terbuka yang di mana dalam gambar tersebut akan di tampilkan peristiwa alam sebagaimana penjelasan terkait teks eksplanasi dalam Bahasa Indonesia.

Komik digital ini bisa menjadi media pembelajaran yang diminati oleh anak-anak khususnya anak SD yang di mana terdapat gambar yang menarik, selain itu komik digital ini juga bisa di akses dimana saja jadi anak-anak bisa belajar kapan saja.

Di dalam komik tersebut juga nantinya akan disediakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang melatih siswa untuk berfikir kritis, jadi tidak hanya adanya percakapan saja tapi dari gambar yang disediakanpun siswa mampu untuk berfikir kritis.

Media komik ini di buat menggunakan aplikasi komik life ataupun aplikasi lainnya yang peneliti mencoba membuat agar bisa di gunakan dengan mudah oleh siswa. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa kelas di sekolah dasar.

G. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini akan ditulis secara sistematis ke dalam lima BAB dengan perincian sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan yang memuat latar belakang, identifikasi masalah, Batasan

masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat produk yang dikembangkan, dan spesifikasi produk yang dikembangkan.

BAB II adalah Kajian Teori yang memuat deskripsi teori, kerangka berpikir dan hipotesis produk.

BAB III adalah desain/prosedur penelitian yang memuat metode penelitian R & D, tahap penelitian, rancangan produk, dan tahap pengembangan.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pengembangan yang memuat deskripsi hasil penelitian dan hasil pembahasan.

BAB V adalah penutup yang memuat kesimpulan dan saran.