

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang mengintegrasikan prinsip-prinsip ilmu alam dan ilmu sosial dalam kehidupan sehingga, IPAS tidak kalah pentingnya dalam pendidikan, karena mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah (Nirwana & Azizah, n.d.). Selain itu, IPAS studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, IPAS menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan sistematis, seperti analisis sebab akibat (Alfatonah et al., 2023). Menurut Purba (2023) Pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka dapat dioptimalkan melalui interaksi yang intensif antara pendidik dan siswa. Pendekatan proyek yang dilakukan dalam pembelajaran hal menjadi efektif untuk mengembangkan enam keterampilan abad ke-21, yakni keterampilan kecakapan 6C yaitu *Character* (Karakter), *Citizenship* (Kewarganegaraan), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreatif), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Communication* (Komunikasi) (Fitriyani & Nugroho, 2022). Melalui proyek-proyek yang sesuai siswa didorong untuk aktif mencari solusi, berkolaborasi dengan teman sejawat, dan mengomunikasikan hasil kerja mereka dengan jelas.

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran (Nuryani et al., 2023). Selain itu, IPAS juga dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui pendekatan inkuiri. Dengan aktif terlibat dalam berbagai proyek dan eksperimen, siswa diajak untuk mengamati, bertanya, menganalisis, dan menarik kesimpulan (Darniyanti et al., 2023). Tujuan tersebut dapat dikatakan sebagai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa karena, dalam pembelajaran IPAS siswa dituntut untuk memecahkan suatu permasalahan,

menganalisis, menyimpulkan serta mengevaluasi. Berpikir kritis merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan kemampuan seperti memberikan penjelasan yang jelas, membangun keterampilan dasar, membuat referensi, memperluas penjelasan serta merancang strategi pemecahan masalah yang efektif (Anwar et al., 2020). Kemampuan berpikir kritis bertujuan agar siswa terbiasa menghadapi tantangan, terbiasa untuk memecahkan permasalahan, mengevaluasi berbagai perspektif, menyusun argumen yang logis, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, siswa akan menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” dengan menggunakan konsep dasar.

Melihat pendidikan pada saat ini, guru di sekolah cenderung fokus pada transfer informasi dengan memberikan porsi terbatas pada pemikiran kritis dan kreatif (Ristiana, 2021). Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil Programme for International Student Assessment (PISA) Indonesia tahun 2022 lalu. Soal PISA sering disebutkan dapat mengukur tingkat berpikir kritis siswa. Hasil PISA tahun 2022 yang diikuti oleh 81 negara menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan ke-68 dan dikategorikan rendah. Pelaksanaan PISA 2022 di Indonesia melibatkan 690 ribu peserta didik. Sampel yang diambil untuk mewakili 84,9% penduduk berusia 15 tahun. Dalam hal ini siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji kedalaman gagasan (Ristiana, 2021). Oleh karena itu setiap individu terutama peserta didik, harus mampu berpikir kritis. Hal ini dikarenakan orang yang mampu berpikir kritis akan terbiasa menghadapi kesulitan dan menyelesaikan masalah dengan mengevaluasi ide-idenya sendiri untuk mengambil keputusan dan kesimpulan yang bermanfaat bagi kehidupannya sesuai dengan ajaran Islam. tercantum dalam Q.S. Ali Imran ayat 190-191 berikut:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ لَقَدْ ۞ الَّذِينَ
يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَٰذَا
بَطِيلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۞

Artinya: (190) Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (191) (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.

Dapat disimpulkan dalam surat Ali Imran ayat 190-191 menjelaskan tentang sikap berpikir kritis dan mengingat manusia untuk selalu berzikir dan berpikir kritis atas segala ciptaan Allah, juga memperoleh ilmu yang bermanfaat agar dapat merumuskan, mengidentifikasi, menafsirkan dan memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran abad ke-21, media digital merupakan salah satu pilihan yang boleh digunakan oleh guru untuk memberikan pemahaman yang bermakna dan menyenangkan kepada pelajar, pembelajaran abad ke-21 juga ditandai dengan penggunaan teknologi dalam perkembangan setiap manusia, termasuk penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi, maka pendidikan didefinisikan sebagai perolehan pengetahuan yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala suasana dan keadaan yang dapat memberikan dampak positif (Yanti et al., n.d.). Hal ini terjadi karena dunia saat ini sedang bertransisi dari ekonomi industri ke ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge of labor*), yang mengharuskan adanya upaya untuk memenuhi tuntutan mendasar dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan, dan meningkatkan kemampuan sumber daya manusia melalui pembiasaan diri (Puspa et al., 2023).

Media pembelajaran sangat penting digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Menurut Piaget Pandangan dunia anak tahap operasional konkret (7-12 tahun) berbeda dengan pandangan orang tua atau yang lebih dewasa, jadi pendidik harus mampu mendorong anak untuk membentuk konsep yang tepat dengan memanfaatkan media pembelajaran (Imanulhaq, 2022). Siswa dapat berpikir lebih praktis atau konkret ketika media pembelajaran tersedia, yang dapat membantu mereka

menjadi tidak terlalu verbalistik. Hal tersebut membuat siswa termasuk guru untuk memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran dapat berperan penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara (Adnan et al., 2020).

Pada saat peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan dan melakukan wawancara kepada wali kelas V di SDN Dukuh Semar 1 mengenai pembelajaran IPAS dan media yang digunakan, ujar beliau bahwa pembelajaran IPAS hanya menggunakan modul, LKS, buku cetak, youtube power point, dan sesekali bermain game. Sedangkan di era digital ini pembelajaran IPAS kurang maksimal, dikarenakan kendala dalam keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan, terlebih untuk bahan ajar yang digunakan siswa hanya menggunakan modul dan LKS. Adapun metode pembelajaran yang sering digunakan pada saat pembelajaran IPAS yaitu Problem Based Learning dan ceramah. Peserta didik cenderung tidak menyukai hal-hal yang monoton seperti buku teks terutama yang tidak disertai gambar ilustrasi, maka siswa Sekolah Dasar membutuhkan media yang menarik, sehingga kemampuan berpikir kritis masih dapat dikatakan rendah, dari hasil wawancara dan dilihat dari hasil nilai Sumatif Tengah Semester di kelas V yang banyak dibawah kriteria pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana di SDN. Dukuh Semar 1 memiliki nilai KKTP sebesar 75, hasil Sumatif Tengah Semester dapat dilihat pada lampiran 22. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital agar penyampaian pesan dari sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa dapat berpikir secara konkret.

Komik Digital merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital ini, Melalui pemanfaatan komik digital sebagai media ajar, peserta didik dapat belajar secara mandiri mendalami materi pelajaran tanpa terikat oleh keterbatasan ruang dan waktu (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Format komik yang sederhana, yakni penyajian cerita melalui gambar, membuatnya mudah diakses

dan dipahami oleh berbagai kalangan (Siregar et al., 2021). Komik digital dapat dikatakan sebagai susunan gambar yang memiliki alur cerita, tujuan, dan terdapat teks didalamnya, dibuat dan diterbitkan secara digital guna menghibur pembaca. Kearifan dalam arti luas tidak hanya norma dan nilai budaya saja, melainkan juga segala aspek gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi penanganan kesehatan, dan estetika (Sedyawati, 2006). Kearifan lokal dapat dipahami sebagai cara pandang terhadap kehidupan dan pengetahuan, serta berbagai cara hidup yang dilakukan melalui adat istiadat kegiatan tradisional kelompok etnis atau masyarakat (Muhammad F, 2021). Kearifan lokal tidak hanya berbentuk tradisi tetapi dapat berbentuk tempat atau situs, seperti Setu Patok yang berada di Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon karena memiliki ciri khas bukit yang dikelilingi oleh air jernih kehijauan dan dikelilingi oleh sawah-sawah. Umumnya hanya diwariskan turun temurun melalui cerita dari mulut-kemulut, yang dimana budaya dan Masyarakat setempat tidak dapat dipisahkan.

Oleh karena itu, perlu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran komik digital. Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti Suwarti, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng Siswa Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa media media komik yang dikembangkan layak dengan rata-rata kriteria baik dan dari keefektifan komik ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Lebih lanjut peneliti Kadek, (2022) dengan judul “Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD” menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan komik digital yang berfokus pada pendidikan karakter dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Ditegaskan oleh peneliti Evi Safitri & Sami Asih, (2023) media komik strip digital berbasis Problem Based Learning berhasil, sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada muatan IPA.

Meskipun Meskipun banyak penelitian yang meneliti efektivitas komik digital dalam pembelajaran, masih sedikit penelitian secara spesifik mengkaji bagaimana komik digital dapat dimodifikasi dengan kearifan lokal agar meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa juga dapat mengenal warisan budaya. Penelitian ini penting untuk dikaji karena tidak hanya berfokus pada efektivitas saja tetapi, peneliti memodifikasi komik digital dengan kearifan lokal yang disesuaikan pada materi siklus air yaitu salah satu tempat yang berada di Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon yang dinamakan Setu Patok.

Dari temuan awal di lapangan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal terutama pada materi siklus air dibutuhkan siswa dan guru kelas V dalam pembelajaran. Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siwa Kelas V SDN. Dukuh Semar 1 Kota Cirebon”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN. Dukuh Semar 1 Kota Cirebon pada mata pelajaran IPAS.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, karena media yang digunakan seperti menggunakan Power Point, youtube, LKS dan Buku cetak.
3. Media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pelajaran IPAS belum pernah digunakan di SDN Dukuh Semar 1 Kota Cirebon.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah dibutuhkan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian ini terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan

penelitian akan tercapai. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada pembuatan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar. Alur cerita komik digital disesuaikan dengan dengan mata pelajaran dan materi. Mata Pelajaran yang diambil oleh peneliti yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) dan materi yang diambil yaitu siklus air. Dalam penelitian ini, media komik digital akan diimplementasikan melalui pembelajaran di kelas untuk melihat tanggapan, saran maupun kritik mengenai komik digital yang telah dikembangkan, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan media komik digital.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang akan dikembangkan?
2. Bagaimanakah kelayakan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang akan dikembangkan?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi siklus air melalui komik digital berbasis kearifan lokal?
4. Apakah media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Penelitian diatas maka, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Mengetahui kelayakan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi siklus air melalui komik digital berbasis kearifan.
4. Mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi pihak, berikut adalah harapan peneliti untuk berbagai pihak tersebut:

1. Sebagai bahan media pembelajaran kelas V siswa SDN Dukuh Semar 1 Kota Cirebon pada mata pelajaran IPAS dengan materi siklus air.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah SDN Dukuh Semar 1 Kota Cirebon untuk menyiapkan guru yang profesional dalam pembelajaran dan juga referensi untuk membantu meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah nantinya.
3. Sebagai pengalaman untuk peneliti sekaligus sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya yang nantinya akan menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama.