

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (A. Rahman et al., 2022). Jadi, Pendidikan berperan penting bagi manusia dalam mengembangkan individunya pada pengetahuan, perilaku dan keterampilannya. Saat ini, secara nyata berbagai masalah yang berkaitan dengan pendidikan menjadi tantangan terbesar untuk mencapai kualitas pendidikan yang tinggi. Masalah-masalah ini menjadi penyebab utama penurunan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Hal ini tentu harus menjadi perhatian khusus bagi bangsa Indonesia. Pasalnya, kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas manusia yang dihasilkan.

Dalam proses pendidikan, guru bertindak sebagai pelaksana dan perencana. Sedangkan, diketahui bahwa peserta didik mudah bosan dengan pembelajaran karena guru memilih media pembelajaran yang tidak menarik (Laily et al., 2022). Oleh karena itu, banyak juga peserta didik yang sulit untuk memahami dan mengingat mata pelajaran yang sudah diajarkan. Masalah saat ini juga bisa berasal dari guru yang mengajar di sekolah, yang artinya bahwa seorang guru hanya meminta peserta didik menghafal materi pelajaran tanpa memahami atau menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Herawati, 2020). Jadi, peserta didik juga perlu media pembelajaran sebagai suatu perantara untuk membantu memperkuat informasi yang mereka terima selama pembelajaran di sekolah. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, guru perlu meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Salah satunya yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan data hasil dari *Programne for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 yang dinyatakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* bahwasannya indonesia berada di peringkat ke 69 dari 80 negara yang terdaftar. Dengan total skor 1.108, indonesia menempati peringkat ke-69, atau posisi ke-12 terbawah di dunia. Indonesia tetap berada di peringkat menengah ke bawah jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN. Negara itu sendiri berada di peringkat keenam dengan skor total 1.100. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di indonesia masih membutuhkan peningkatan di beberapa bidang. Agar indonesia siap menghadapi *PISA 2025* dan mencapai standar internasional yang lebih tinggi, maka perbaikan besar di bidang pendidikan harus segera dilakukan.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk perkembangan kognitif peserta didik. Kemampuan ini dapat membantu mereka beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sangat pesat ini, dimana mereka harus memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi untuk menangani banyak informasi dan inovasi baru. Namun, ternyata masih banyak peserta didik yang kurang mampu menangani hal tersebut dan mereka lebih memilih untuk menyerah dengan situasi dan keadaan yang sedang mereka alami.

Berpikir kritis didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi dan mempelajari beberapa keyakinan, memiliki keraguan terhadap pendapat atau pernyataan orang lain, berusaha menemukan solusi dan ide baru, dan memberikan alasan yang jelas untuk perdebatan (Kusumawati et al., 2022). Adanya kemampuan berpikir kritis ini, peserta didik diharapkan juga dapat mengolah kembali informasi yang diterima secara teratur, mampu membedakan masalah tersebut secara tepat dan teliti, serta mampu mengidentifikasi dan menguji informasi guna untuk merencanakan strategi pemecahan masalah. Berpikir kritis adalah proses penafsiran untuk meningkatkan pemahaman dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi (Yuliantaningrum et al., 2020). Kemampuan berpikir kritis juga harus didasari pada proses berpikir setiap peserta didik untuk menganalisis dan memunculkan wawasan mereka terhadap setiap permasalahan, karena berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis yang memungkinkan peserta

didik untuk merumuskan, mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mempertimbangkan segala sesuatu dengan menggunakan metode-metode berpikir secara konsisten serta merefleksikannya sebagai dasar mengambil kesimpulan yang sah (Sihotang, 2019). Jadi, dengan ditingkatkannya kemampuan berpikir kritis peserta didik, maka mereka dapat memilah kembali informasi yang diterima dengan mengambil kesimpulan dengan benar adanya.

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan mengevaluasi argumen-argumen yang dibuat orang lain dengan benar dan membuat sendiri argumen-argumen yang baik dan benar. Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik sangat berguna bagi kehidupan nyata, dimana kehidupan penuh tantangan yang datang baik dalam kehidupan sehari-hari maupun tantangan dalam dunia kerja. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, belajar aktif, memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik.

Media sendiri merupakan alat yang digunakan sebagai alat komunikasi antara pembawa informasi atau yang memberikan informasi kepada penerima informasi (Nurfadhillah, 2021a). Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang memudahkan para guru untuk melaksanakan pembelajaran, selain itu juga memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Jadi, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat interaksi antara guru dengan peserta didik mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan di dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran membantu guru untuk memudahkan memberi materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran juga sangat berguna karena dapat mempersingkat waktu dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Namun, terdapat permasalahan yang ditemukan, yakni terbatasnya sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran (Safitri, 2023). Karena hal tersebut, peserta didik menjadi bosan dan kehilangan fokus saat belajar, yang membuat pembelajaran tidak efektif dan sulit dicapai (Susanti

et al., 2024). Jadi, media pembelajaran juga berperan penting di dalam suatu pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan juga diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Selain harus menggunakan media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar, guru juga harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik untuk membuat medianya serta memiliki kreativitas yang tinggi. Jadi, dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dapat memperjelas pembelajaran yang sulit dipahami menjadi lebih nyata dan mudah dipahami sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan (E. Y. Rahman & dkk, 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan karena adanya benda konkret atau nyata.

Media pembelajaran merupakan alat nyata yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran antara lain: buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran yang akan digunakan yakni media pembelajaran berupa komik, komik merupakan suatu cerita yang disampaikan melalui gambar. Gambar yang ditampilkan dapat menarik minat pembaca untuk membacanya. Ekspresi yang ditampilkan juga mengundang emosional para pembaca untuk terus ingin membacanya hingga selesai.

Selain itu, media yang digunakan bukan hanya media komik saja, tetapi media komik strips berbasis digital. Komik strips merupakan cerita yang disampaikan melalui gambar hanya dengan menampilkan inti ceritanya saja. Kemudian, peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali pemahaman yang mereka dapat mengenai cerita yang sudah mereka baca pada komik strips tersebut. Disebut sebagai media komik strips berbasis digital karena sekarang sudah memasuki abad 21 yang dimana sudah mulai menggunakan serba teknologi, termasuk di dalam pembelajaran. Tujuannya agar guru dapat mengikuti perkembangan zaman yang ada. Sehubungan dengan hal tersebut,

bahasa indonesia digunakan sebagai bentuk menyampaikan, menerima dan mencari informasi maupun pendapat yang ditemukan dari pandangan peserta didik terhadap komik strips berbasis digital yang telah dibaca dan dipahami.

Terdapat di dalam QS. Ali Imran ayat 190 yang berbunyi:

الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ ۗ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ هَدَىٰ اللَّهُ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْأَوْلَىٰ

Artinya: “(yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal sehat.”

Tafsiran pada ayat Al-Qur’an di atas ialah tentang orang-orang yang berakal jernih dan berhati suci mendengarkan apa yang bermanfaat baginya, membedakan mana yang baik dan mana yang terbaik, dan kemudian mengikuti apa yang terbaik. Ini adalah orang-orang yang pantas menerima kabar baik dari Tuhan! Berapa banyak orang yang mengabaikan pesan dan hikmah ayat-ayat semacam ini! Salah satu penjelasannya yakni, menggunakan kemampuan berakalnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di dalam dunia pendidikan. Jadi, semakin tinggi tingkat kemampuan berpikir kritis, maka semakin tinggi kualitas seseorang. Contohnya, dapat membangun kehidupan bermasyarakat menjadi lebih baik, cerdas dan beradab.

Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas dari kelas V/A, yakni bapak Agus Santoso, S.Pd.I. Beliau belum pernah menerapkan pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media komik strips berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Lebih tepatnya, beliau belum pernah menggunakan media komik strips berbasis digital dalam pembelajaran bahasa indonesia, tetapi beliau sudah menerapkan pembelajaran dengan komik cetak. Bapak Agus juga terkadang menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa indonesia, seperti video animasi, quizizz, gambar dan tulisan yang dicetak lalu ditempel di kertas manila, tergantung kecocokan materinya. Penerapan media pembelajaran berupa digital yang dilakukan bapak

Agus dalam pembelajaran bahasa indonesia juga masih jarang diterapkan, dikarenakan hambatan listrik yang tiba-tiba mati dan sarana yang terbatas.

Kesulitan lainnya yang ditemukan bapak Agus adalah terkadang tidak semua peserta didik dapat cepat memahami materi yang dipelajari. Walaupun begitu, bapak Agus selalu melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan di dalam pembelajaran bahasa indonesia. Media pembelajaran juga memudahkan beliau dalam pembelajaran bahasa indonesia, karena mempersingkat waktu, membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Peserta didik jadi lebih aktif dalam pembelajaran tetapi, terkadang ada beberapa yang kurang aktif karena minder atau takut untuk berpendapat. Rata-rata penilaian kemampuan berpikir kritis peserta didik sudah cukup baik, tetapi kurang ditingkatkan juga karena kendala pembelajaran yang belum sistematis. Artinya, pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang memuaskan, karena sarannya juga terbatas dan tidak semua peserta didik cepat memahami materi yang dipelajari.

Sehubungan dengan teori yang ditemukan, yakni pengembangan media komik strip digital berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPA. Maka, terdapat persamaannya dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu, peneliti menggunakan media komik strips berbasis digital sebagai perantara pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran IPA sedangkan, pada penelitian ini peneliti berfokus pada pembelajaran bahasa indonesia. Media komik strip yang digunakan ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran bahasa indonesia.

Sesuai dengan temuan awal di lapangan bahwasannya media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belum pernah diterapkan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik strips berbasis digital pada kelas V/A MIN Kota Cirebon. Peneliti memilih judul ini agar dapat membantu meningkatkan lagi kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V/A di MIN

Kota Cirebon sesuai dengan hasil wawancara bersama bapak Agus Santoso, S.Pd.I. serta melihat peningkatan dari hasil penerapan komik tersebut.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Jarang dilakukan pembelajaran bahasa indonesia dengan media pembelajaran berbasis digital karena hambatan listrik yang tiba-tiba mati dan sarana yang terbatas.
- b. Terkadang tidak semua peserta didik dapat cepat memahami materi yang dipelajari.
- c. Terkadang ada beberapa peserta didik yang kurang aktif karena minder atau takut untuk berpendapat.
- d. Rata-rata penilaian kemampuan berpikir kritis peserta didik sudah cukup baik, tetapi kurang ditingkatkan juga karena kendala pembelajaran yang belum sistematis. Artinya, pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang memuaskan, karena sarannya juga terbatas.

### **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah pada penelitian ini perlu dibatasi agar memberikan arah yang tepat dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah pada:

- a. Kebutuhan peserta didik pada kelas V/A dalam penerapan media pembelajaran komik strips berbasis digital.
- b. Pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pengembangan media komik strips berbasis digital.
- c. Waktu dan kemampuan peneliti, maka dari itu penelitian ini dibatasi untuk mengetahui apakah efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mengambil media pembelajaran berbasis digital pada kelas V/A.

### 3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana desain dalam pengembangan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis?
- b. Bagaimana kelayakan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis?
- c. Bagaimana efektivitas media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis?

### C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui desain yang digunakan dalam pengembangan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Khusus

Penelitian dengan menggunakan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat memudahkan peneliti dalam pembelajaran dan juga membantu peneliti menghemat waktu dalam pembelajaran. Media komik strips berbasis digital juga dapat diterapkan kembali ke peserta didik selanjutnya.

#### 2. Manfaat Umum

Dengan adanya penelitian menggunakan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, maka dapat membantu guru memudahkan

kegiatan belajar mengajar dan juga membantu sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

### **3. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap pengguna media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan memudahkan para pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

### **4. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat membantu peserta didik agar lebih mudah dalam memecahkan suatu masalah yang ada di dalam media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia dan juga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa indonesia.

