

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang terus mengalami kemajuan dalam industri 4.0 akan membawa dampak yang baik dalam kehidupan manusia namun tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusianya. Potensi manusia akan mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya aktivitas pendidikan formal dan pendidikan nonformal yang diperolehnya. Pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan melainkan juga mentransfer keterampilan secara nyata. Salah satu pendidikan non formal yang bisa dilakukan di tingkatan sekolah dasar yaitu kecakapan hidup. Pendidikan adalah bentuk perwujudan nyata yang membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mental dan intelektualnya, proses perkembangan sebagai individu dan sebagai makhluk sosial, meningkatkan kreativitas, dan belajar menyesuaikan diri pada perubahan atau perkembangan pendidikan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern (Dani *et al.*, 2021).

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan pasti akan melalui berbagai rintangan. Permasalahan pendidikan tersebut seperti bahan ajar yang masih sedikit. Apalagi di zaman modern ini, kita mengalami perubahan kurikulum, komponen-komponen pendidikan antara lain guru, siswa, lingkungan sekolah, isi pendidikan, metode dan media pendidikan. Hal ini tentu patut mendapat perhatian khusus bagi bangsa Indonesia. Kurikulum merdeka dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama kita hadapi, dan menjadi semakin parah karena pandemi (Khairita *et al.*, 2023). Dari

pernyataan di atas, sangatlah penting pemberian pendidikan nonformal berupa kecakapan hidup yang dapat memberikan bekal kepada siswa untuk menjadi pribadi yang mandiri. Kecakapan hidup merupakan sebuah keterampilan dalam mengatasi tantangan hidup untuk semua manusia lintas gender, budaya maupun perbedaan usia (Ozer & Bertelsen, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 068006 Medan didapat kendala dalam memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 saat ini, dimana saat ini guru masih menggunakan cara mengajar secara konvensional dengan bahan ajar cetak yang sudah ada, hal ini tentunya kurang mengoptimalkan pemberian informasi dan kurang menstimulus siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam memperoleh pengetahuan. Pengamatan yang dilakukan memberikan keadaan siswa selain kurang dapat memahami dan menerima materi, siswa juga cenderung bosan menggunakan bahan ajar berupa buku/*hardfile*.

Wali kelas juga menambahkan beberapa kendala, yaitu: (1) suasana kelas yang ramai atau tidak kondusif; (2) pada saat proses pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang bersifat analisis (C4). Namun hanya 23% dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu memberikan jawaban dengan mengindikasikan berpikir kritis, sedangkan siswa lain menjawab dengan jawaban yang sama dengan buku teks dan sebagian lainnya tidak menjawab pertanyaan tersebut; dan (3) pada saat evaluasi, guru memberikan soal cerita dengan level C4 (analisis), akan tetapi hanya 35% siswa yang mampu menjawab dengan benar, dan 65% siswa masih belum benar dalam menjawab soal evaluasi tersebut.

Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas IV SD yang rata-rata sudah berumur 11 tahun. Ditinjau dari perkembangan kognitifnya mereka berada pada tahapan operasional konkrit yaitu mampu menggunakan logika yang memadai atau penalaran formal, pemikiran meningkat dan koheren. Mereka sudah mampu mengklasifikasikan benda, perintah dan kemampuan berpikir sudah imajinatif, rasional dan dapat menggali objek atau pemecahan masalah. Dalam upaya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa diperlukan sebuah bahan ajar pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kelas (Juwantara, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan bahan ajar pembelajaran yang mampu meminimalisir kekurangan buku cetak dan menanamkan penguasaan konsep siswa. Hal ini merupakan kesempatan besar bagi guru untuk menguatkan kecakapan hidup siswa dengan inovasi lain melalui bantuan fasilitas dan akses internet yang disediakan sekolah. Inovasi tersebut dengan melakukan pengintegrasian dalam mata pelajaran. Integrasi merupakan suatu pembauran, penyatuan dan menggabungkan sesuatu yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh dikemas berupa bahan ajar buku komik digital. Sejalan dengan kajian yang dipaparkan (Dessiane & Hardjono, 2020) penggunaan bahan ajar komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna karena efektivitas dari penerapan komik. Hal ini menjadikan komik lebih unggul dari pada buku lainnya.

Melihat definisi tersebut penyatuan antara dua hal menjadi satu kesatuan akan memunculkan suatu hal yang baru untuk dipelajari. Pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dan dapat digunakan untuk menguatkan kecakapan hidup siswa. Integrasi kecakapan hidup ke dalam pembelajaran dapat

dilaksanakan di sekolah dasar dengan objek penerapannya yaitu siswa melalui rancangan pada mata pelajaran tertentu. Pembelajaran yang akan dikaitkan dan diintegrasikan dengan kecakapan hidup adalah mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS mampu memberikan pandangan yang luas kepada siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang timbul dari penerapan ilmu pengetahuan (Aisyah *et al.*, 2021). Maka penting dan tepat ketika kecakapan hidup diintegrasikan dalam pembelajaran yang mampu mengembangkan cara pandang dan pola pikir siswa terutama dalam pembelajaran abad 21 saat ini. IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang baru dalam Kurikulum Merdeka. Yaitu gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran IPAS nantinya diharapkan akan membentuk sikap siswa yaitu diantaranya rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektif, sistematis, terbuka, jujur, bertanggung jawab, dan dapat mengambil keputusan yang tepat (Fanani *et al.*, 2022).

Objek dari kajian IPAS adalah peristiwa alam yang nyata kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS memasukkan muatan aspek kecakapan hidup di dalamnya. Salah satu materi yang bisa diintegrasikan dengan kecakapan hidup yaitu materi gaya dan gerak. Pemilihan materi ini didasarkan pada banyaknya peristiwa kegiatan sehari-hari yang tanpa disadari dapat memudahkan kita jika memahami cara kerjanya. Sehingga siswa mampu memahami dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dari peristiwa hubungan antara gaya dan gerak dilingkungan sekitar. Tingkat Sekolah Dasar atau sederajatnya pendidikan kecakapan hidup difokuskan pada kecakapan generik (*Generic Life Skill/GLS*) yang mencakup kesadaran diri dan kesadaran personal, serta kecakapan sosial. Hal ini didasarkan atas prinsip bahwa

GLS merupakan pondasi *life skill* yang akan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari apapun kegiatan seseorang. Ini bukan berarti pada tingkat SD/MI tidak dikembangkan kecakapan akademik, namun jika dikembangkan barulah tingkat tahap awal, misalnya kecakapan berfikir rasional yang pada dasarnya merupakan dasar-dasar kecakapan akademik (Lindawati, 2016).

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan dalam kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan pada proses pendidikan dan harus dimiliki seseorang di era abad 21 saat ini. Kemampuan ini akan mendukung keberhasilan dalam bekerja maupun studi. Semakin pesatnya perubahan dunia dan perkembangan teknologi perlu adanya pembentukan budaya berpikir kritis di masyarakat (Nasrudin, 2021). Berpikir kritis merupakan proses berpikir ke arah yang lebih detail atau lebih mendalam. Berpikir kritis menuntut siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan menganalisa suatu masalah, menemukan penyelesaian masalah serta memberikan ide-ide baru yang bisa memberikan gambaran baru atas pemecahan suatu masalah (Ariani, 2020). Untuk mampu berpikir kritis maka seseorang itu harus mampu membaca secara kritis. Membaca secara kritis erat hubungannya dengan kemampuan berpikir kritis. Seorang siswa harus membaca terlebih dahulu materi pembelajaran yang akan diterimanya agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan berpikir kritis (Hasruddin, 2009).

Sejalan dengan pernyataan Safitri & Asih (2023) bahwa penggunaan komik digital sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar komik digital dalam penggunaannya sangat menguntungkan pembelajaran pada era abad

21 saat ini, dimana penyajiannya mampu menarik perhatian siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring sehingga pembelajaran menjadi bermakna ketika disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa (NG *et al.*, 2022); (Kibtiyah, 2022); (Fironika Kusumadewi *et al.*, 2020); (Pinatih & Putra, 2021); (Asrizal *et al.*, 2018). Bahan ajar komik digital pada materi cerita fiksi sangat baik dan layak digunakan dan membantu siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Zakiyah *et al.*, 2022).

Komik digital merupakan salah satu inovatif pembelajaran yang dapat menyampaikan materi ke dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital. Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Penyajian komik digital yang menarik tentunya diharapkan dapat menanamkan penguasaan konsep siswa dan mengeksplorasi kompetensi yang dimilikinya dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui bahan ajar pembelajaran. Keefektifan penggunaan komik digital sebagai bahan ajar pembelajaran kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Komik digital juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja dan kapan saja dalam aplikasi *kvisoft flipbook* (Juneli *et al.*, 2022).

*Kvisoft flipbook* merupakan perangkat lunak yang dapat mengkonversi file PDF menjadi buku digital dengan tampilan menarik. Dimana file PDF ini menjadi halaman publikasi digital seperti layaknya sebuah buku (Mulyaningsih &

Saraswati, 2017). Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan bahan ajar buku komik digital akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, dan video juga dapat disisipkan dalam bahan ajar ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam permasalahan yang telah disebutkan di atas.

Untuk beberapa permasalahan dan tuntutan proses pembelajaran pada saat ini maka peneliti mengangkat kembali mengenai pengembangan buku komik digital yang berbasis kecakapan hidup dalam kegiatan pembelajaran dengan fokus utamanya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi pembelajaran di abad ke-21 dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 068006 Medan dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan gaya pembelajaran konvensional dengan bahan ajar yang tersedia di sekolah, sehingga kurang menarik dan menstimulus siswa untuk belajar pada pembelajaran abad ke-21 saat ini.
2. Guru tidak mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang sudah ada untuk membantu siswa memahami materi lebih dalam lagi. Bahan ajar yang digunakan hanya itu-itu saja sehingga membuat siswa merasa bosan.

3. Teknik atau model pembelajaran yang dipakai oleh guru lebih menekankan pada faktor ingatan dan berpusat pada guru.
4. Lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada saat menjawab soal yang jawabannya berupa analisis.
5. Kurangnya pengintegrasian materi pembelajaran dengan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) ke dalam bahan ajar yang dikemas dengan sebuah aplikasi.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka masalah penelitian akan dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan. Penelitian ini akan memfokuskan masalah pada belum tersedianya bahan ajar yang menarik untuk menunjang buku teks pelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah bahan ajar buku komik digital IPAS menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 068006 Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka disusunlah rumusan masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah produk buku komik digital dalam pembelajaran IPAS menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup pada materi gaya dan gerak siswa



kelas IV SD Negeri 068006 Medan yang dikembangkan valid oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media?

2. Bagaimana kepraktisan buku komik digital menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD Negeri 068006 Medan yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas buku komik digital pembelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak menggunakan *kvisoft flipbook* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 068006 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Validitas produk bahan ajar pembelajaran IPAS melalui buku komik digital menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS materi gaya dan gerak di kelas IV SD Negeri 068006 Medan.
2. Kemenarikan produk bahan ajar pembelajaran IPAS melalui buku komik digital menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS materi gaya dan gerak di kelas IV SD Negeri 068006 Medan.
3. Mengetahui keterlaksanaan penggunaan bahan ajar buku komik digital menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis kecakapan hidup dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 068006 Medan yang dikembangkan?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

### a) Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan buku komik digital berbasis kecakapan hidup pada materi gaya dan gerak.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam memanfaatkan bahan ajar buku komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain membuat bahan ajar yang menarik berbasis kecakapan hidup (*life skill*).

### b) Manfaat Praktis

1. Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan bahan ajar buku komik digital berbasis kecakapan hidup.
3. Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran, jika penerapannya menggunakan bahan ajar buku komik digital berbasis kecakapan hidup.