

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tindakan yang terencana dan dilakukan dengan maksud menciptakan lingkungan belajar di mana siswa memiliki kesempatan aktif untuk mengembangkan diri secara fisik dan mental sesuai dengan nilai-nilai berlaku (Rahman et al., 2022). Hal ini menggambarkan bahwa pendidikan adalah satu elemen terpenting dalam menunjang kehidupan manusia, baik dalam lingkungan berbangsa maupun bernegara. Sebagai warga negara yang berkontribusi terhadap bangsa guru harus berusaha mewujudkan cita-cita bangsa yang tercantum dalam UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga ketika cita-cita ini ada, guru dapat termotivasi untuk tekun dan konsisten dalam pendidikan dan pengembangan.

Pengetahuan dapat dicari melalui pendidikan formal, nonformal, ataupun informal. Pendidikan formal berlangsung di sekolah, nonformal terjadi di publik atau sekitar lingkungan sekolah, dan pendidikan informal berada pada lingkup keluarga (Ahmad et al., 2023). Kurikulum yang digunakan dirancang dengan cara yang melibatkan berbagai percobaan atau penelitian khusus untuk merumuskannya. Namun, pendidikan di luar sekolah (nonformal) juga memiliki dampak yang signifikan terhadap perbaikan kehidupan bangsa, karena program yang dirancang tidak terpengaruh oleh perkembangan bakat dan minat setiap orang.

Pendidikan formal merupakan pendidikan wajib yang ditempuh oleh seluruh masyarakat Indonesia dengan perkiraan waktu 9 tahun yang memiliki tiga tahap, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Darlis, 2017). Pendidikan dasar biasa disebut dengan Sekolah Dasar (SD), pendidikan menengah biasa disebut dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan pendidikan tinggi bisa disebut dengan Sekolah menengah atas (SMA). Pada tingkat dasar akan memperoleh beragam jenis pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah ketergabungan dua mata pelajaran yang dahulunya IPA dan IPS yang nantinya akan berhubungan antara konsep pembelajaran alam dengan relevansi yang erat terhadap kehidupan manusia (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS berfungsi untuk membantu siswa belajar dan berinteraksi dengan alam sekitar. Hal ini bisa menukung peserta didik untuk belajar bagaimana menggunakannya dalam rutinitas harian. Inti dari mata pelajaran IPAS adalah produk, proses, sikap, dan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran di dalam kelas ada baiknya untuk memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia, seperti halnya media pembantu proyektor kelas, *chrombook*, dan jaringan internet. Guru mengelola media pembelajaran dengan baik dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut berarti keberhasilan pembelajaran bergantung pada keahlian guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran secara efisien (Diana et al., 2022). Karena itu, penerapan media pembelajaran yang sesuai dari guru mampu menginspirasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan antusiasme

mereka. Guru menemukan beberapa kendala yang dihadapinya. Salah satunya yaitu prestasi belajar yang rendah.

Hasil pembelajaran adalah pencapaian dari proses akhir pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik dengan digunakannya tes. Nabillah & Abadi (2019) berpendapat hasil belajar merupakan istilah yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran yang merupakan sebuah proses. Hasil belajar mencakup semua aspek psikologis dan terjadi sebagai hasil atau efek dari pengalaman dan aktivitas belajar siswa di sekolah. Terdapat tiga indikator hasil belajar diantaranya ialah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom dalam Nabillah & Abadi, 2019).

Belajar dalam pembelajaran didalam kelas memiliki 3 teori, yaitu teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme (Rosnawati, 2021). Teori kognitif belajar menekankan proses internal dalam pembelajaran, seperti memori, pemahaman, dan pemrosesan informasi. Dalam pembelajaran, siswa dianggap sebagai peserta aktif yang membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengorganisir dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Strategi pembelajaran seperti peta konsep, diagram alur, dan pemecahan masalah sering digunakan untuk membantu siswa mengorganisasi informasi dan memahami materi secara mendalam. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif, seperti merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajar mereka. Fokus utama teori ini adalah pada bagaimana siswa memproses dan

menyimpan informasi, serta bagaimana mereka menggunakan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

Faktor penyebab rendahnya prestasi belajar tersebut terjadi karena banyak siswa mengasumsikan bahwa pelajaran IPAS sebagai pelajaran yang beragam ide dan memerlukan hafalan, akibatnya banyak siswa yang kehilangan minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, dari pemaparan tersebut terdapat beberapa siswa yang menyukai pelajaran IPAS, karena dengan adanya pelajaran tersebut terdapat latar belakang yang berkaitan dengan keadaan alam dan lingkungan sekitar siswa dan dapat mengetahui informasi terkait kehidupan sehari-harinya.

Faktor lain rendahnya hasil belajar adalah siswa kurang fokus dan memperhatikan pada guru ketika kegiatan belajar berlangsung, dikarenakan siswa merasa lelah saat pembelajaran di jam akhir. Disamping itu siswa merasa jenuh dengan materi pelajaran yang guru berikan (Aisyah et al., 2017). Dengan adanya faktor-faktor rendahnya hasil belajar tersebut, guru mampu meningkatkan dengan beberapa cara, yaitu mengubah pembelajaran yang lebih efisien.

Penggunaan media dan model dalam pembelajaran yang tepat dengan keperluan peserta didik, didorong oleh fasilitas sekolah yang merupakan kunci dalam menyusun pembelajaran yang efektif. Kegiatan belajar sebelumnya masih menggunakan cara konvensional. Guru masih menggunakan media buku dengan metode ceramah saja. Dengan adanya hal tersebut, guru dapat menerapkan media pembelajaran yang sesuai agar memiliki daya tarik oleh

siswa. Terdapat banyak media yang dapat dilakukan oleh guru, media yang dapat digunakan salah satunya yaitu komik digital berbasis teknologi.

Media pembelajaran komik digital ini diharap dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh, (2021) yang meneliti tentang ada atau tidakkah perubahan dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Tujuan peneliti untuk memahami dampak penggunaan media komik digital terhadap konsep siswa kelas IV. Hasil dari penelitian ini, komik digital berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal tersebut sesuai dengan konsistensi pada perhitungan uji signifikansi korelasi dengan t , diperoleh $t_{hitung} = 15,43$ dan $t_{tabel} = 2,18$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat hubungan antara penggunaan media komik dengan pemahaman konsep siswa.

Styaningsih & Nuryadi, (2016) melakukan penelitian tambahan tentang bagaimana penggunaan komik digital berdampak pada ketertarikan peserta didik pada kemampuan dasar PPKN dan upaya penegakan HAM. Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa siswa yang diajarkan menggunakan komik digital meningkat secara signifikan, berbeda dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Oleh karena itu media komik digital yang telah dirancang dan memenuhi syarat untuk diterapkan dalam pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.

Komik adalah jenis media yang dapat digunakan untuk sarana dalam kegiatan belajar mengajar. Isi yang disampaikan dalam komik terdiri dari

ilustrasi dan kata-kata yang menciptakan sebuah cerita. Komik memiliki kemampuan untuk menggambarkan yang lebih hidup dan nyata, sehingga mudah untuk menarik minat peserta didik dan membuat mereka belajar. Komik biasanya dibagi menjadi dua kategori: komik cetak dan komik digital. Perbedaan utama antara komik digital dan cetak adalah formatnya. Komik digital dapat ditampilkan pada proyektor elektronik yang tersedia di sekolah, sementara komik cetak terdiri dari lembaran kertas. Komik digital memiliki kelebihan, yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar melalui unsur suara dan gambar.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan media komik digital yaitu model *cooperative learning*.

Model pembelajaran kooperatif learning merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar secara berkelompok. Dalam Cooperative Learning, peserta didik dapat bergabung dalam kelompok, saling mendukung, berpendapat, dan berdebat untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Hal ini juga membantu dalam meningkatkan interaksi antara siswa satu dengan siswa lainnya, meningkatkan pengakuan terhadap rekan sekelas yang mungkin memiliki kesulitan akademis, dan mengurangi kesenjangan pemahaman di antara siswa. Pendekatan ini mendukung kesadaran siswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan menerapkan

pengetahuan serta keterampilan mereka tanpa rasa malu atau takut untuk membuat kesalahan (Munawaroh et al., 2023).

Model Cooperative Learning memiliki beberapa tipe salah satunya tipe Teams Games Tournaments (TGT) merupakan sebuah model Cooperative Learning yang melibatkan siswa dalam kompetisi akademik sebagai perwakilan dari kelompok mereka (Munawaroh et al., 2023). Game akademik yang diselenggarakan dalam konteks ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, menciptakan sebuah lingkungan belajar yang sosial.

Pembelajaran IPAS memiliki beberapa materi, salah satunya adalah sumber energi alternatif. Materi tersebut bisa ditunjukkan lebih konkret dengan memanfaatkan teknologi yaitu media komik digital dengan model *cooperative learning*. Materi-materi dapat ditunjukkan dengan serangkaian ilustrasi dan teks yang merangkai sebuah narasi cerita, sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah mengerti akan materi yang diajarkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bolton-Gray (dalam Styaningsih & Nuryadi, 2016) menyatakan bahwa “Elemen-elemen emosional (humor) dan visual (gambar dan teks) komik, termasuk komik digital, dapat membantu meningkatkan pemahaman seseorang dalam materi yang bersifat konseptual”. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah transformasi media pembelajaran yang akan dipakai. Peserta didik akan cepat mengerti dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya media yang bervariasi.

SDN Sogaten merupakan sekolah yang berada di Kecamatan Mangunharjo Kota Madiun. SDN dengan tempat di perbatasan kota ini menjadi salah satu sekolah favorit. Sarana dan prasarana yang memadai menjadikan siswa terampil akan pembelajaran yang akan di lakukan. Namun dengan terampilnya siswa dalam pembelajaran, menjadikan guru lebih giat akan menggali kreativitas. Hal tersebut terjadi karena jika guru tidak kreatif, siswa akan merasa jenuh dan kesulitan menguasai pelajaran.

Kondisi sekolah dan siswa yang terampil akan proses pembelajaran, menjadikan permasalahan ini menarik untuk dicermati, terutama berkaitan dengan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan guru sebagai fasilitator mengupayakan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dengan fokus satu tujuan, yaitu siswa menguasai materi yang diajarkan dengan baik dengan memanfaatkan media pengajaran yang menarik yaitu komik digital.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berfokus pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *cooperative learning* dengan Media Komik Digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Sogaten Kota Madiun”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, penelitian ini di batasi sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV di SDN Sogaten Kota Madiun.

2. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini dibatasi pada penggunaan moodel pembelajaran *cooperative learning*
3. Media yang digunakan dalam penelitan ini dibatasi pada penggunaan media komik digital.
4. Topik dalam pembahasan penelitian ini adalah materi pelajaran IPAS Materi Sumber Energi Alternatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, “apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Sogaten Kota Madiun?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Sogaten Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil peneliti yaitu untuk memperkaya khazanah teori tentang model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran IPAS.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS materi sumber energi alternatif dengan bantuan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi guru hubungannya dengan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital terhadap pemahaman siswa.

c. Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

Penulis merinci definisi operasional untuk setiap variabel penelitian ini, di mana definisi operasional merujuk pada segala hal yang menjadi fokus dalam penelitian.

1. Model Pembelajaran *cooperative learning* dengan Media Komik Digital

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT adalah melalui pembentukan tim kecil siswa yang bersaing dalam permainan akademik untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Interaksi sosial ditingkatkan melalui kolaborasi dan diskusi antar siswa dalam tim, memungkinkan mereka untuk saling mendukung dan memperkuat

pemahaman bersama. Pemantauan kemajuan dan evaluasi hasil kompetisi dilakukan untuk menilai pemahaman siswa serta efektivitas kerja tim dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media komik digital adalah bentuk media yang menggabungkan gambar, teks, dan elemen interaktif dalam format digital untuk menyampaikan cerita atau informasi secara visual dan naratif. Penggunaan media komik digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui representasi visual yang menarik. Media komik digital digunakan untuk menyajikan situasi-situasi ini secara visual dan naratif. Komik digital menyediakan gambar-gambar yang menarik dan teks yang mendukung, membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk merasakan dan memahami situasi secara langsung melalui representasi visual dan dialog yang ditampilkan dalam komik

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS adalah pencapaian terakhir siswa setelah melalui proses belajar IPAS. Hasil belajar ini didapat melalui proses seseorang dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik dengan bantuan media pembelajaran dapat menyerap pembelajaran dengan baik.