

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu aktivitas yang dilaksanakan secara sadar dan sistematis guna membentuk suasana serta kegiatan belajar yang mendukung peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan dalam mengontrol diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta kecakapan yang diperlukan bagi dirinya sendiri dan lingkungan sosialnya Abd Rahman (2022). Pendidikan memiliki peran krusial dalam mengembangkan mutu individu melalui kegiatan belajar. Proses belajar diarahkan untuk membentuk peserta didik sebagai generasi masa depan yang mampu, mandiri, inovatif, serta memiliki kemampuan berpikir secara kritis Handiyani and Muhtar (2022).

Pada dasarnya, media pembelajaran berperan krusial sebagai elemen utama dalam proses pendidikan. Tanpa adanya media tersebut, penyampaian materi dan proses komunikasi tidak dapat berjalan secara optimal. Pemanfaatan media yang sesuai dapat memperkuat mutu interaksi antara guru dan siswa, sehingga penyampaian materi menjadi lebih optimal dan mendukung kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas Alfianistiawati et al., (2022).

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis alat atau fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima, sehingga mampu menstimulasi pikiran, emosi, konsentrasi, serta ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media ini meliputi berbagai jenis

seperti media cetak, audio, visual, dan audio-visual Wulandari (2024).

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu terobosan terbaru penggabungan antara dua mata pelajaran IPA dan IPS Hastiwi Fina, Khasanah Uswatun, and Wahyuningsih Sri (2023). Kondisi ini masih membutuhkan pemahaman yang mendalam serta penyesuaian agar integrasi dua mata pelajaran tersebut dapat terlaksana secara optimal. Penyatuan antara mata pelajaran IPA dan IPS bertujuan untuk mendorong siswa memiliki pemahaman yang lebih holistik terhadap lingkungan di sekitar mereka.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mencakup berbagai aspek. Hal ini didasari oleh pemikiran bahwa pada tahap ini, siswa cenderung melihat dunia sebagai suatu kesatuan yang utuh, dengan pemahaman yang masih bersifat konkret, sederhana, holistik, dan komprehensif Purwanto (2021). IPAS mempelajari benda kehidupan dan kematian di alam, termasuk eksistensi manusia, saling berkaitan. Pemahaman terhadap IPAS sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, karena manusia senantiasa berinteraksi dengan lingkungan alam dan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, pendidikan sosial diberikan sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada kurikulum merdeka memiliki bentuk penyajian materi yang berbeda antara kelas atas dan kelas bawah. Pembelajaran di kelas atas memuat keterampilan dasar IPAS, sedangkan di kelas bawah tidak ada keterampilan dasar IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar agar siswa mampu menguasai pengetahuan ilmiah, sikap dan keterampilan proses Wijaya and Dewi (2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang pokok bahasannya

membahas tentang masalah-masalah di masyarakat termasuk di dalam hubungan antara manusia dengan lingkungannya Dewi (2017) . Komponen IPS berfokus pada kajian fenomena sosial, yang terdiri atas: geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi dan antropologi. Berdasarkan komponen pembelajaran IPS yang saya ambil adalah materi keberagaman budaya di Indonesia mencakup seluruh unsur kehidupan sosial dan keagamaan. Di dalamnya terdapat sistem pengetahuan, keyakinan, seni, serta tradisi yang hidup dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya Antara and Yogantari (2018).

Pembelajaran IPS sering dianggap bahwa pembelajaran yang kurang asik, dimana hanya menghafal saja. Ditambah lagi guru hanya mengajar dengan metode ceramah saja. Kurangnya dalam penerapan metode pembelajaran yang dipakai akan menimbulkan kesulitan memilih dan menentukan suatu alat peraga atau bahan ajar yang akan di implementasikan pada pembelajaran. Pembelajaran IPS terlaksana dengan tepat siswa diharapkan mampu berinteraksi, berkomunikasi menggunakan pendekatan pembelajaran menurut Astuti (2019), melalui hal tersebut diperlukan cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk dapat memiliki kompetensi yang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, berupa observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di SDN 01 Jiwan terdapat permasalahan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan. Guru hanya fokus pada LKS dan buku paket IPAS yang telah disediakan oleh pemerintah. Media pembelajaran yang digunakan cenderung membuat peserta didik merasa

bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran. Siswa di SD pada umumnya banyak mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran bidang studi IPAS Dewi Candra (2017) .Salah satu contoh kasus pada siswa kelas IV SDN 01 Jiwan nilai ulangan harian dibawah KKM (70). Siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran. Pemahaman siswa juga kurang terutama pada pembelajaran IPAS. Banyak siswa yang mengalami hal serupa dikarenakan media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran masih mengandalkan saran yang telah disiapkan oleh pemerintah. Informasi ini diperoleh melalui survei dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut bisa menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi selama kegiatan belajar yang diberikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas perlu menghargai adanya keberagaman yang ada di Indonesia Turhusna and Solatun (2020). Kondisi ini disebabkan oleh keberagaman latar belakang, sifat, dan kondisi sosial yang dimiliki masing-masing peserta didik di dalam kelas. Pendekatan pembelajaran perlu membangun suasana belajar yang mendukung, menghargai setiap perbedaan, serta menghormati keberagaman budaya. Guru juga perlu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif terhadap kebutuhan siswa di era digital ini Dewi Candra (2021).

Memasukkan konten dari budaya, kebiasaan,etnis, agama, dan karakteristik lokal ke dalam materi pelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan lunak siswa, termasuk nasionalisme, minat belajar, dan keinginan

untuk belajar Hernandez dkk (2014). Pendekatan CRT mengakui keanekaragaman budaya siswa dan mengintegrasikan konteks budaya mereka dalam proses pembelajaran Lasminawati Endang, Kusnita Yen, and Merta Wayan I (2023). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah proses menggabungkan berbagai budaya, pengetahuan, pengalaman, dan gaya kinerja untuk menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna Fitriani A and Palenewen Evie (2021).

Pendekatan CRT menggabungkan nilai-nilai lokal, budaya, dan tradisi untuk membuat pembelajaran menarik dan mudah dipahami siswa. Pendekatan ini relevan membuat latar belakang atau konteks siswa. Pendidikan berbasis budaya, didasarkan pada gagasan bahwa setiap siswa membawa latar belakang budaya yang berbeda ke dalam kelas seperti latar belakang budaya ini termasuk nilai-nilai, norma, tradisi, bahasa, dan pengalaman hidup yang berbeda. Dengan metode ini, guru berusaha untuk mengintegrasikan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran dan menggabungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Jenis media pembelajaran sangat beragam salah satunya media pembelajaran berbasis *culturally responsive teaching (CRT)* yang bernama komik digital. Komik digital merupakan pengaturan gambar pada urutan tertentu menggabungkan karakter pada sebuah cerita berkelanjutan. Komik digital bertujuan untuk menyebarkan pesan yang menghibur menggunakan media elektronik tertentu Julizawati, Tarbiyah, and Keguruan (2023). Membawa kita berimajinasi ke dalam lingkungan social yang tidak pernah kita

temui atau alam yang berbeda dengan alam kita merupakan ciri khas jenis komik. Komik, seperti yang disebutkan sebelumnya, adalah media komunikasi, khususnya visual, yang memiliki kemampuan untuk memberikan nilai estetik dan artistik serta informasi kepada para penontonnya Azizi and Prasetyo (2017). Sehingga dapat di definisikan sebagai cerita bergambar yang menggunakan karakter dan tokoh tertentu untuk menampilkan pesan dan konten secara elektronik Desandi et al., (2023).

Komik telah berkembang dari media hiburan menjadi media yang berfokus pada pendidikan. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang bersuara, balon teks, dan kartun yang menarik dan berwarna. Bahasanya mudah dipahami oleh siswa, dan kemudian di lengkapi dengan menu yang telah dirancang sebelumnya Jannah and Reinita (2023). Meskipun mudah dan sederhana dalam pembuatan, komik digital adalah pilihan yang tepat dan dapat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Komik digital dapat menumbuhkan kreativitas, pemikiran metodis, dan kerja tim kolaboratif, tiga keterampilan penting yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad 21. Pengguna Komik digital dapat membagikan proyek pengajaran mereka di platform jejaring sosial dengan menggunakan aplikasi canva. Terdapat bukti dari umpan balik dan dorongan pengguna komik digital lainnya bahwa ada manfaat mempelajari kreasi pengguna lain. Penggunaan komik digital memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, terutama bagi pemula seperti siswa sekolah dasar. Dengan desain intuitif dan visual, Komik digital menarik dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam membaca

serta mengamati kartun yang ditampilkan. Hal ini juga merangsang kreativitas dengan memungkinkan pembuatan berbagai karya unik, sementara memperluas kesempatan untuk berkolaborasi dan berbagi proyek dalam komunitas global.

Pada peneliti yang terdahulu hasil penelitian dari Sukmanasa, Windiyani, and Novita (2017) menjelaskan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar melalui pemanfaatan media komik digital pada materi keberagaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran yang dirancang telah dinyatakan sesuai untuk digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil uji coba oleh guru dan respon siswa. Oleh Karena itu, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berpotensi untuk dikembangkan dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPAS Kelas IV sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Ma'rufah Rohmanurmeta and Dewi, (2019) menjelaskan bahwa media komik digital berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, dan peserta didik tampak sangat berminat membaca komik dan menunjukkan semangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Melihat latar belakang tersebut, peneliti merasa terdorong untuk menetapkan judul penelitian ini **“Pengembangan Komik Digital Berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Jiwan 01”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan komik digital berbasis *Culturaly Responsive Teaching (CRT)* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoritis praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar selalu berfikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran secara maksimal.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan metode baru dalam belajar dan memahami materi “Keberagaman Budaya di Indonesia” dalam pembelajaran IPAS kelas IV melalui media komik digital.”

b) Bagi Guru

Sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan membantu guru mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS kelas IV.

c) Bagi Sekolah

Sebagai sumber pengetahuan yang cukup untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dipakai sebagai bahan evaluasi bersama guru untuk meningkatkan layanan dan kinerja sekolah. Ini juga dapat berfungsi sebagai tempat belajar bagi siswa

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini berguna untuk menambah pengalaman secara langsung terkait dengan proses pengembangan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik digital pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan yang dihasilkan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik digital pada mata pelajaran IPAS materi “ Keberagaman Budaya di Indonesia” untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Komik digital didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media komik digital yang dikembangkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja asalkan terdapat koneksi internet yang memadai.
4. Tampilan media komik digital dirancang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
5. Media komik digital berupa keberagaman budaya di Indonesia menggunakan gambar animasi kartun menampilkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang dikembangkan.
6. Sasaran produk pengembangan media komik digital adalah siswa kelas IV SD.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik sering kali membuat siswa cepat bosan dan

sulit berkonsentrasi dalam memahami materi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Adanya pengembangan komik digital bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan pengalaman baru melalui komik digital dan berimajinasi yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini juga memudahkan guru mengajarkan keberagaman budaya di sekolah dasar khususnya kelas IV.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda mengenai judul penelitian yang peneliti ajukan, berikut ini definisi yang terdapat dalam penelitian lain :

1. Komik digital

Komik digital adalah bahan ajar modern berbasis digital berupa situs web online yang dapat dipakai untuk membuat gambar animasi kartun dan dapat dikreasikan sesuai imajinasi kita. Kita dapat membuat komik sesuai dengan materi yang kita inginkan.

2. *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Culturally Responsive Teaching (CRT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan latar belakang budaya peserta didik ke dalam materi pelajaran di sekolah, serta membangun keterkaitan yang relevan dengan budaya masyarakat sekitar. Pendekatan ini berpijak pada teori sosiokultural yang menyatakan bahwa praktik, instrumen, dan simbol yang dikonstruksi melalui budaya mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir. Tujuan utama CRT adalah untuk mengoptimalkan

kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, membentuk sikap akademik yang positif, serta membina hubungan yang bermakna dengan latar budaya mereka. Dalam pelaksanaannya di SDN Jiwan 01, diharapkan siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan budaya mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan memperdalam pemahaman terhadap identitas budaya mereka.

3. Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka saat ini mencakup penggabungan materi ilmu pendidikan alam dan ilmu pendidikan sosial, memberikan siswa pemahaman secara menyeluruh. Di kelas IV, topik menarik seperti keberagaman budaya di Indonesia. Materi ini membantu siswa mengenal lebih dalam tentang keberagaman budaya, serta peran pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar, peserta didik tidak sekadar mempelajari konsep-konsep, namun juga didorong untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap keterkaitan mereka dengan keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia."