

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan ialah tempat generasi muda untuk menuntut ilmu sebagai bekal untuk mensejahterakan kehidupan bangsa dan negara. Dalam sistem Pendidikan saat ini, siswa tidak hanya diberikan pengetahuan tentang materi saja namun ditanamkan pula karakter, sikap serta perilakunya (Astutik et al., 2021). Karakter merupakan kebiasaan yang telah ada dalam diri seseorang yang menjadi pembeda dengan yang lain (Putri, 2018). *Family is the first school of a child and the learning of moral and character education begins at an early age at home* (Birhan et al., 2021). Artinya keluarga adalah sekolah pertama seorang anak dan pembelajaran pendidikan moral serta karakter dimulai sejak usia dini di rumah. Selain di rumah pembentukan karakter di sekolah merupakan hal yang sangat penting dilakukan yaitu dengan bimbingan guru. Guru dapat memengaruhi karakter siswa dengan menanamkan sikap, perilaku hingga nilai-nilai yang baik setiap harinya. Nilai-nilai pendidikan karakter siswa yaitu: toleransi, rasa ingin tahu, disiplin, jujur, semangat kebangsaan, religius, kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, mandiri, demokratis, gemar membaca, cinta kepada kebudayaan lokal, tanggung jawab, cinta tanah air, peduli sosial, peduli lingkungan (Baginda, 2018).

Karakter rasa cinta budaya lokal merupakan perwujudan rasa cinta serta kasih sayang terhadap budaya sendiri. Kearifan lokal merupakan suatu ciri khas sebuah daerah berupa adat istiadat, norma, serta budaya masyarakat setempat (Pingge, 2017). Penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kearifan lokal, penanaman karakter positif siswa. Dengan penanaman karakter cinta budaya lokal, maka akan tumbuh jiwa dalam setiap diri siswa untuk menjaga dan melindungi, melestarikan kearifan lokal, serta memiliki budi pekerti yang dapat membentuk karakter siswa.

Karakter cinta budaya lokal termasuk cinta kepada Tuhan, alam semesta beserta isinya sehingga berkaitan dengan karakter peduli lingkungan. Karakter

peduli lingkungan adalah sikap seseorang tentang kepeduliannya menjaga lingkungan agar tetap sehat dan bersih. Karakter peduli lingkungan perlu ditanamkan sejak dini kepada siswa agar tumbuh rasa tanggung jawab terhadap kepedulian di sekitarnya yang akan mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. *Environmental character education is very important, concern for the environment can grow and develop well, resulting in changes in attitudes and good mindsets towards the environment* (M. M. Pane & Patriana, 2016). Artinya pendidikan karakter lingkungan sangat penting sehingga mempengaruhi kepedulian anak terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan sikap dan pola pikir yang baik terhadap lingkungan. Adapun indikator sikap peduli lingkungan meliputi (1) merawat lingkungan; (2) mengurangi penggunaan plastik; 3) mengelola sampah dengan baik; (4) mengurangi emisi karbon; serta (5) penghematan energi (Irfianti et al., 2016). Indikator-indikator yang dijabarkan tersebut dapat kita tanamkan pada pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, menstimulus agar dapat menumbuhkan dan mendorong siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (A. Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran adalah interaksi dua arah di lingkungan sekolah yang dilakukan dua arah yaitu antara siswa dengan guru. Ada dua unsur proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dan metode mengajar, dari kedua unsur tersebut saling berkaitan sehingga dalam memilih media yang diterapkan harus sesuai dengan metode pembelajarannya (Nurdianto, 2020). Media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menstransfer ilmu sehingga dapat merangsang daya pikir, serta minat siswa dalam belajar (Tafonao, 2018). Metode pembelajaran merupakan cara guru mengajar di kelas yang kemudian didukung oleh media pembelajaran yang menjadi alat bantu pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas agar siswa tidak merasa bosan, jenuh, penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik.

Pendidikan dari tahun ke tahun harus selalu dirancang untuk siap dalam menghadapi perkembangan zaman. Pada abad 21 Era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses

pembelajaran (Waluya & Asikin, 2019). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran abad 21 dapat diterapkan dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membawa pengaruh terhadap kognitif, afektif dan psikomotor anak. Dengan adanya pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi dan informasi di dunia pendidikan, pendidik dapat membuat media yang seharusnya dapat memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya berdasarkan penelitian (Sumantri & Winarsih, 2020) bahwa media yang digunakan oleh guru masih kurang maksimal dan kurang kreatif yang hanya menggunakan buku paket saja. Senada dengan (Nella & Sylvia, 2020) mengungkapkan bahwa bahan ajar dan media yang diterapkan guru saat di sekolah cenderung kurang menarik perhatian siswa. Hasil wawancara penulis dengan beberapa guru sekolah dasar di kota Cirebon dan Kabupaten Kuningan dapat dilihat pada Lampiran 1 yang memperlihatkan bahwa rata-rata guru menggunakan modul, LKS, buku perpustakaan dan buku tema siswa serta menggunakan *Power Point* yang materinya bersumber dari buku paket atau LKS, serta beberapa media yang bersumber dari kertas, sedangkan untuk penggunaan media yang berbasis digital belum sepenuhnya diterapkan. Faktor penyebabnya yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media digital serta ketersediaan media pendukung di sekolah yang masih kurang. Selanjutnya, dalam penanaman karakter kepada siswa, guru belum sepenuhnya mengaitkan pada materi pembelajaran melainkan hanya mengaplikasikan pada kegiatan-kegiatan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Purwanti, 2017) bahwa implementasi pendidikan karakter harus disampaikan kepada siswa yaitu dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari di rumah atau di sekolah.

Dari masalah-masalah di atas, muncul kesulitan-kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung diantaranya masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi, seperti melamun, tidak memerhatikan saat pembelajaran berlangsung, kurang memahami materi dengan baik serta kurang mengembangkan konsep materi yang telah diberikan pada saat pembelajaran. Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami materi secara teori maupun penerapannya

dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu berimajinasi tanpa harus tertulis dalam buku atau teks bacaan (Arisanti et al., 2017). Proses pembelajaran di Indonesia masih berorientasi pada otak kiri (kognitif) dan kurang mengembangkan otak kanan (afektif) sehingga dalam pembelajaran hanya sekedar tahu dan menghafal saja tanpa memahami konsep lebih jauh (Suwartini et al., 2017). Proses pembelajaran dapat berjalan lancar ketika guru sudah maksimal dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti metode pembelajaran, media pembelajaran hingga persiapan materi yang akan diberikan kepada siswa. Persiapan yang matang akan berdampak kepada ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran, fokus tidaknya siswa saat berlangsung pembelajaran, serta paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang diberikan hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk komik digital berkearifan lokal. Komik digital merupakan runtutan cerita dan gambar yang diurut dengan sengaja yang dibuat menggunakan komputer, dipindai dengan *scanner* dan diterbitkan secara digital (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa, media komik mampu membuat siswa memahami konsep abstrak menjadi konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang memuat nilai-nilai karakter (Saputro, 2015). Sajian dalam isi komik memuat rangkaian gambar-gambar kartun berkarakter dengan alur cerita yang menggambarkan fenomena-fenomena yang kerap terjadi pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu mengilustrasikan konsep materi dengan mudah (Haniza, 2020). Komik dibuat secara sederhana, disertai gambar yang menarik dengan alur cerita yang berisi amanat namun disajikan secara ringkas agar mudah diikuti dan diingat oleh siswa (Rahmatullah et al., 2020). *Comics are visual media that are attractive, impressive and easy to remember* (Tuncel & Ayva, 2010). Artinya komik merupakan media visual yang menarik, mengesankan dan mudah diingat. Sajian komik digital yang menarik akan membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih cepat memahami atau

menguasai konsep-konsep materi yang diajarkan sekaligus menanamkan karakter pada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Berkearifan Lokal Terhadap Penguasaan Konsep dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**. Penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari desain komik digital. Dalam penelitian ini penulis mengimplementasikan komik digital yang telah didesain dalam pembelajaran di kelas sebagai uji validasi media yang telah dikembangkan.

## **1.2. Rasional Penelitian**

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yaitu guru kurang kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang aktif, konsentrasi rendah, tidak menerima pembelajaran dengan baik serta siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data empirik bahwa guru kelas V sekolah dasar kurang mengembangkan media pembelajaran digital, hal ini dikarenakan bahwa kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital serta ketersediaan media pendukung di sekolah yang masih kurang, sehingga perlu adanya penerapan media pembelajaran yang lebih kreatif seperti komik digital berkearifan lokal. Dengan penerapan media komik digital berkearifan lokal diharapkan dapat tertanam karakter serta penguasaan konsep siswa terhadap materi pembelajaran.

Media komik digital berkearifan lokal dirasa paling cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena media komik mampu membuat siswa memahami konsep abstrak menjadi konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang memuat nilai-nilai karakter (Saputro, 2015). Komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak serta materi yang terkesan bosan menjadi lebih menarik (Kanti et al., 2018). Penerapan pembelajaran menggunakan komik dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dengan sebesar N-gain = 0,71 (Rahmi et al., 2021). Selain itu, komik digital dapat bertahan lama tidak seperti komik yang dibukukan yang

lama kelamaan akan rusak, dalam penyebarannya komik digital ini hanya mengakses link sehingga siswa dapat langsung membacanya.

### **1.3. Kebaruan Penelitian**

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Penelitian (Syahmi et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Syahmi mengungkapkan bahwa komik digital yang dikembangkannya layak digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah diuji oleh para ahli dan siswa.

Penelitian (Wibowo et al., 2021) yang berjudul “Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Melestarikan Budaya Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan karakter siswa yang diketahui dari hasil pretes sebesar 76,81% dan hasil postes 89,83% sehingga media akhlak kearifan lokal digital layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian (Astutik et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter siswa.

Penelitian (Rahmi et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Representasi Visual Menggunakan Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Saraf”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa.

Penelitian (Narestuti et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII. Dari hasil penelitian didapat persentase pada saat observasi awal sebesar 61%, selanjutnya persentase meningkat saat telah dilakukan observasi kedua dengan persentase 93%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian (Suwarti et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan pada pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar yang dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media komik yang diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil capaian dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni fokus penelitian penulis yaitu menggunakan komik digital berbasis kearifan lokal Cirebon, penyebarannya menggunakan link yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau komputer, materi yang disajikan dalam komik yaitu siklus air, mengukur penguasaan konsep dan karakter peduli lingkungan siswa kelas V.

#### **1.4. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan?
2. Apakah terdapat perbedaan karakter peduli lingkungan siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan?

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui perbedaan karakter peduli lingkungan siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan

#### **1.5. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan.

Ha: Terdapat perbedaan karakter peduli lingkungan siswa setelah diterapkan media komik digital berkearifan lokal yang dikembangkan.