

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sistematis dan fundamental untuk membentuk karakter serta membangun peradaban bangsa melalui pengembangan sumber daya manusia yang utuh. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan melampaui sekadar transfer pengetahuan, karena ia juga berperan sebagai fondasi krusial dalam menciptakan individu yang adaptif. Sebagaimana ditegaskan oleh Hasibuan dkk. (2024), transformasi pendidikan karakter menjadi suatu keharusan untuk melahirkan sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas dan kemampuan adaptasi tinggi guna berkontribusi pada kemajuan masyarakat.

Filosofi pendidikan ini berakar kuat pada pemikiran Ki Hadjar Dewantara, yang memandang pendidikan sebagai tuntunan yang memfasilitasi tumbuh kembang anak agar mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia. Dalam konteks implementasinya, tuntunan tersebut diterjemahkan melalui proses belajar dan pembelajaran yang dinamis. Sejalan dengan itu, Nurdyansyah (2022) menekankan bahwa kualitas pendidikan sangat bergantung pada kemampuan sistem dalam menciptakan interaksi aktif antara siswa dengan sumber belajar, sehingga diperoleh pemahaman yang relevan dengan perkembangan zaman.

Pada kerangka tersebut, belajar tidak dapat dimaknai secara sempit. Menurut Suwardi (2020: 23), belajar adalah suatu proses dan kegiatan, bukan sekadar hasil atau tujuan. Lebih lanjut, belajar bukan hanya mengingat, melainkan mengalami. Pembelajaran dalam pandangan Suwardi merupakan kegiatan yang mencakup proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Definisi ini sangat relevan dengan hakikat pendidikan yang ingin mengembangkan sumber daya manusia secara utuh, karena mencakup tiga ranah kompetensi esensial, yaitu kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap).

Namun, realita seringkali menunjukkan adanya miskonsepsi yang menganggap belajar sebagai kegiatan mekanistik yang terbatas pada penghafalan fakta. Fenomena ini menyebabkan pembelajaran terjebak pada penguasaan prosedural tanpa makna, sehingga aspek kognitif tingkat tinggi sering terabaikan. Padahal, Hidayat dkk. (2023) menegaskan bahwa esensi belajar yang efektif terletak pada pencapaian ranah kognitif tingkat tinggi, di mana pemahaman konseptual dan kemampuan analitis menjadi prioritas utama. Hal ini sejalan dengan pesan dalam Q.S. Shad: 29, yang menekankan pentingnya menghayati dan merenungkan makna sebagai proses pembelajaran yang mendalam.

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِّيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: *“(Al-Qur’an ini adalah) kitab yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) yang penuh berkah supaya mereka menghayati ayat-ayatnya dan orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran.”* (Qs. Shad : 29).

Dengan demikian, proses belajar yang sejati dalam konteks pendidikan adalah sebuah perjalanan aktif dan interaktif yang melampaui batas-batas hafalan. Ini adalah proses mengalami di mana individu tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga mengolah, menganalisis, dan mengaplikasikannya untuk mengembangkan pemahaman konseptual, kemampuan adaptasi, serta integritas karakter. Melalui pendekatan ini, pendidikan dapat benar-benar mewujudkan tujuannya untuk membangun sumber daya manusia yang utuh dan berkontribusi pada peradaban bangsa.

"Ngalacak ngarah ngaliwatan, nyambung ngarah nepi." (Melacak agar melalui, menyambung agar sampai.) Filosofi Sunda ini menangkap esensi dari proses belajar yang mendalam dan bermakna. "Ngalacak" berarti menelusuri, menyelidiki, dan menganalisis sebuah aktivitas kognitif yang sangat selaras dengan keterampilan berpikir analitis (*analytical thinking skill*) (Astuti, 2025; Rahma, 2023). Sementara itu, "nyambung" berarti menghubungkan konsep atau informasi, yang merupakan tujuan akhir dari sebuah analisis yang baik (Kusuma, 2025). Dalam konteks ini, belajar bukanlah sekadar menerima informasi, melainkan suatu proses aktif untuk menelusuri akar permasalahan dan menghubungkan temuan-

temuan itu dengan pengetahuan yang telah ada, guna mencapai pemahaman yang utuh (Nurul et al., 2025; Lestariningsih, 2026).

Salah satu perwujudan nyata dari proses "ngalacak" dan "nyambung" dalam pembelajaran adalah dimilikinya kemampuan berpikir analitis. Secara mendasar, kemampuan ini didefinisikan sebagai kompetensi kognitif untuk memecah informasi atau masalah kompleks menjadi komponen-komponen yang lebih sederhana, lalu memahami struktur serta keterkaitan antar bagian tersebut (Astuti, 2025). Bagi siswa Sekolah Dasar (SD), penguasaan kemampuan ini menjadi fondasi yang krusial, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari (Rahma, 2023). Mereka tidak lagi diharapkan sekadar menjadi penerima informasi pasif, melainkan sebagai pemeran aktif yang mampu mengurai dan memetakan masalah yang dihadapi (Nurul et al., 2025). Dengan berpikir analitis, siswa dapat memilah tantangan secara lebih bijak membedakan mana masalah inti yang harus diselesaikan segera dan mana yang bersifat sekunder yang pada gilirannya membangun kemandirian dan kedewasaan dalam belajar (Rahma, 2023). Proses inilah yang menjadi jantung dari pembelajaran yang bermakna, sebagaimana tercermin dalam pepatah Sunda tersebut, dan menjadi tujuan sentral dari pengembangan media komik digital dalam penelitian ini (Alwanda, 2025; Jihanifa et al., 2025; Handayani, 2021).

Dalam ranah akademik, kemampuan berpikir analitis sangat penting diajarkan sejak dini, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena mata pelajaran ini menuntut logika sebab-akibat yang memerlukan ketajaman daya urai siswa. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menguraikan suatu permasalahan kompleks menjadi bagian-bagian kecil, memahami hubungan antar komponen, dan menarik kesimpulan yang logis (Anderson & Krathwohl, 2021). Pendidikan IPAS di Sekolah Dasar idealnya bukan sekadar transfer informasi atau hafalan konsep, melainkan upaya untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan keterampilan abad ke-21.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan analitis siswa SD pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal

dan wawancara dengan guru kelas IV di salah satu SDN di Kabupaten Bandung pada bulan Januari 2025, diperoleh data yang menguatkan temuan rendahnya kemampuan berpikir analitis siswa. Analisis terhadap nilai rapor semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 untuk mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa berada pada kategori C (70-75), dengan indikator penilaian yang masih didominasi aspek pengetahuan faktual. Lebih lanjut, dari 28 siswa, hanya sekitar 35% (10 siswa) yang mampu mencapai nilai di atas KKM (75) untuk soal-soal berbasis penerapan dan analisis sederhana. Sebagian besar siswa (sekitar 65%) masih terjebak pada level pemahaman dan penghafalan. Data ini diperkuat dengan hasil tes diagnostik awal yang diberikan peneliti berupa 5 soal uraian analitis (misalnya: "Mengapa saat musim hujan sering terjadi banjir? Jelaskan minimal dua penyebab dan hubungannya!"). Hasilnya, rata-rata nilai tes hanya 58,2, dengan mayoritas siswa tidak mampu menghubungkan lebih dari satu faktor penyebab dan kesulitan menyusun penjelasan yang sistematis.

Fakta di lapangan ini sering kali disebabkan oleh pola pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi metode ceramah dan pengerjaan latihan di buku teks yang padat tulisan, sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Saat diajukan pertanyaan analitis, seperti menanyakan sebab-akibat suatu fenomena alam, sebagian besar siswa hanya mampu memberikan jawaban literal atau mengulang informasi dari buku teks, tanpa mampu menghubungkan antar konsep atau menyusun argumentasi yang logis. Guru juga mengakui bahwa beban materi yang padat dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual menjadi kendala utama dalam melatih keterampilan analitis siswa. Kondisi ini selaras dengan penelitian Nailatis Sa'adah, Neni Hermita, & Muhammad Fendrik (2023) yang menemukan bahwa variasi pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang menarik merupakan faktor penyebab kesulitan belajar IPAS.

Esensi penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi krusial dan tidak bisa ditawar. Media bukan sekadar pelengkap atau hiburan, melainkan alat bantu kognitif (*cognitive tool*) yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses

berpikir tingkat tinggi. Arsyad (2011) menegaskan bahwa media visual yang baik dapat menyederhanakan kompleksitas, mengkonkretkan abstraksi, dan mengarahkan perhatian siswa pada hubungan-hubungan penting dalam materi. Oleh karena itu, pemilihan media komik digital berbantuan Canva dalam penelitian ini bukanlah pilihan yang sembarangan, melainkan respons yang terstruktur terhadap akar masalah.

Komik digital dipilih karena secara unik mendongkrak kemampuan berpikir analitis siswa melalui empat mekanisme utama. Pertama, memvisualisasikan proses analisis secara runtut dari mengamati fenomena, mengurai faktor penyebab, hingga melihat hubungan sebab-akibat. Hal ini sejalan dengan temuan Abdullah (2025, hlm. 45) yang membuktikan bahwa media komik strips berbasis digital efektif melatih indikator berpikir kritis, terutama pada aspek analisis dan interpretasi. Kedua, narasinya menjadi perekat yang melatih siswa mensintesis konsep-konsep IPAS yang terpisah ke dalam konteks cerita. Ketiga, paduan teks singkat dan visual kuat mengurangi beban kognitif ekstrinsik, sehingga energi mental dapat difokuskan pada analisis tingkat tinggi. Prinsip ini selaras dengan Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*), di mana desain instruksional yang memadukan elemen verbal dan visual secara tepat terbukti dapat menekan beban kognitif yang tidak perlu dan mengalokasikannya untuk pemrosesan yang lebih mendalam (Putra dkk., 2025, hlm. 22). Keempat, penyajian masalah dalam konteks cerita yang bermakna meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif siswa secara langsung. Hal ini didukung oleh penelitian Kaunang (2020, hlm. 73) yang menemukan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meliputi aspek perhatian, keterkaitan, dan keyakinan diri.

Canva sebagai alat memperkuat esensi ini dengan menyediakan kemudahan membuat visual yang profesional, dinamis, dan sesuai karakteristik siswa SD (tahap operasional konkret). Penggunaan Canva terbukti membantu pendidik menciptakan media ajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif (Sonita dkk., 2025, hlm. 148; Fakultas Informatika Telkom University, 2025, hlm. 34). Hal ini memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar fokus pada penyampaian pesan dan proses kognitif, bukan

sekadar gambar yang kurang mendukung. Kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif anak sangat krusial, mengingat siswa SD berada pada fase operasional konkret (usia 7-11 tahun) yang mulai berpikir logis tetapi masih memerlukan bantuan benda atau kejadian nyata untuk memahami konsep abstrak (Abdi, Syahri, & Fitriany, 2011, hlm. 28; Fakultas Psikologi UMA, 2024, para. 6). Media visual seperti komik berfungsi untuk menjembatani hal tersebut dengan mengkonkretkan abstraksi.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan karena ada alasan yang kuat dan mekanisme yang jelas: Jika masalahnya adalah rendahnya kemampuan analitis akibat pembelajaran verbalistik abstrak dan kurangnya alat bantu kognitif, maka solusi yang ditawarkan adalah media yang mampu mengkonkretkan abstraksi, memvisualisasikan proses analisis, dan menyediakan konteks bermakna yakni komik digital berbantuan Canva. Media ini secara teoritis dan praktis dipandang tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai katalisator yang aktif merangsang dan melatih proses mental "ngalacak" dan "nyambung" pada diri siswa.

Berdasarkan kesenjangan di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan kajian mendalam mengenai sejauh mana efektivitas media ini dalam konteks berpikir analitis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis IPAS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir analitis siswa dalam mata pelajaran IPAS.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi (digital).
3. Pembelajaran sebagian besar belum mengasah kemampuan berpikir analitis siswa SD pada materi IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir analitis siswa SD pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berbantuan Canva?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik digital berbantuan Canva terhadap kemampuan berpikir analitis siswa?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan media komik digital berbantuan Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan profil kemampuan berpikir analitis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan media komik digital berbantuan Canva.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik digital berbantuan Canva terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa.
3. Untuk mengukur efektivitas penggunaan media komik digital berbantuan Canva dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional dalam menstimulasi kemampuan berpikir analitis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil, dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Salah satu keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - 1) Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan teknologi pembelajaran (komik digital) dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) pada tingkat sekolah dasar.

- 2) Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai integrasi aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran IPAS yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi belajar dan membantu mempermudah pemahaman konsep IPAS yang abstrak melalui visualisasi yang menarik, sehingga kemampuan berpikir analitis siswa meningkat.
- 2) Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang variatif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi untuk menciptakan suasana kelas yang aktif.
- 3) Bagi Sekolah: Sebagai masukan untuk mendukung program digitalisasi sekolah dan meningkatkan mutu pembelajaran IPAS guna mencapai target capaian Kurikulum Merdeka.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan Canva

Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan Canva merupakan instrumen pembelajaran elektronik yang mengintegrasikan narasi teks dan ilustrasi visual dalam format komik untuk memvisualisasikan konsep abstrak IPAS menjadi pesan yang lebih konkret. Pengembangan media ini menggabungkan prinsip alat bantu visual menurut Arsyad (2011), efisiensi multimedia pembelajaran dalam mereduksi beban kognitif dari Mayer (2009), serta kriteria kelayakan instrumen pendidikan berdasarkan pandangan Akbar (2016). Secara operasional, media ini berfungsi sebagai perangkat mandiri yang menyajikan alur cerita kontekstual mengenai transformasi energi secara logis dan interaktif.

Indikator kualitas media ini meliputi:

- 1) Kelayakan Isi dan Desain: Ketepatan materi dengan capaian pembelajaran, akurasi konsep ilmiah, serta keselarasan komposisi visual (warna, tata letak, dan ilustrasi).
- 2) Keterbacaan dan Kontekstualitas: Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar serta relevansi cerita dengan fenomena di lingkungan sekitar.

- 3) Aspek Fungsionalitas: Kemampuan alur cerita dalam memandu pemahaman sistematika perubahan energi dan memicu interaksi kognitif melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik.

2. Kemampuan Berpikir Analitis pada Pembelajaran IPA

Kemampuan Berpikir Analitis adalah kompetensi kognitif tingkat tinggi yang melibatkan proses penguraian fenomena ilmiah ke dalam komponen-komponen penyusunnya serta penemuan pola hubungan antar bagian tersebut. Definisi ini menyintesis konsep taksonomi kognitif dari Anderson & Krathwohl (2001) mengenai kemampuan memecah materi secara struktural, keterampilan proses sains dalam menginterpretasi data menurut Bundu (2006), serta kemampuan menarik kesimpulan logis berdasarkan fakta yang dikemukakan oleh Daryanto (2016). Dalam konteks ini, analisis difokuskan pada kemampuan siswa memetakan proses transformasi energi secara sistematis.

Indikator kemampuan berpikir analitis meliputi:

- 1) Membedakan (*Differentiating*): Kemampuan mengidentifikasi dan memilah elemen penyusun dalam peristiwa perubahan energi, seperti membedakan antara sumber energi, bentuk energi awal, dan hasil akhir transformasi.
- 2) Mengorganisasi (*Organizing*): Kemampuan menyusun hubungan sebab-akibat atau urutan tahapan yang logis dalam proses konversi energi sehingga membentuk satu kesatuan konsep yang utuh.
- 3) Memberikan Atribusi (*Attributing*): Kemampuan menyimpulkan prinsip dasar (seperti hukum kekekalan energi) dari suatu fenomena serta memberikan alasan di balik terjadinya perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

G. Sistematika Penulisan

Secara umum, penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab. Pembahasan yang terkandung dalam bab satu dengan bab lainnya saling berkaitan satu sama lain. Sehingga pada akhirnya akan membentuk suatu karya tulis yang runtut dan sistematis. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang pendahuluan yang berisikan sub-sub bab terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan dan kegunaan

penelitian. Selain itu, dipaparkan pula kerangka teoritis dan hipotesis, operasionalisasi variabel dan indikator mengenai Media Komik Digital dan Berpikir Analitis, skema kerangka teoritis, tingkat analisis, metode penelitian, teknik pengumpulan data, lokasi dan jadwal penelitian, serta diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini menguraikan mengenai landasan teori terkait media komik digital, aplikasi Canva, serta hakikat kemampuan berpikir analitis pada mata pelajaran IPA. Bagian ini juga membahas variabel-variabel penelitian berdasarkan rujukan jurnal terkini (2020-2025) guna memberikan landasan kuat bagi pengaruh penggunaan media tersebut terhadap proses belajar siswa.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN KEMAMPUAN ANALITIS SISWA SD

Bab ketiga membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian serta kondisi awal kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, pada bab ini juga dibahas mengenai hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional serta peluang penggunaan media digital dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

BAB IV IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DIGITAL DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini akan membahas, menguraikan, serta menjawab hipotesis dan indikator-indikator penelitian yang dideskripsikan melalui data hasil eksperimen (*pre-test* dan *post-test*). Peneliti akan memaparkan sejauh mana pengaruh penggunaan media komik digital berbantuan Canva terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa secara mendalam.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan sebuah kesimpulan yang merupakan bagian akhir dari laporan penelitian sekaligus sikap akhir dari penulis mengenai permasalahan yang dibahas. Selain kesimpulan mengenai hasil penelitian, penulis menyampaikan pula hasil pemikiran berupa rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, sekolah, dan pihak-pihak yang memerlukan di masa depan.