

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan harus mampu menumbuhkan potensi peserta didik dalam keterampilan intelektual dan sosial yang dibangun dengan konsep, nilai, norma, dan moral. Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar yang bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik berperan aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Tujuan pendidikan berfungsi sebagai arah yang jelas terhadap proses pembelajaran dan pengajaran dalam pelaksanaan pendidikan. Ketercapaian tujuan yang telah dipaparkan di atas tidak terlepas dari sistem pendidikan, kualitas pendidikan, dan sarana prasarana yang tersedia.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban baik yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab."¹

¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdikbud, 2003) hal. 3

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan. Oleh sebab itu, pendidikan yang diterima peserta didik haruslah ideal. Pendidikan ideal merupakan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan ideal di sekolah dasar yaitu harus melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran mestinya terjadi komunikasi dua arah, guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pendidikan yang ideal di Sekolah Dasar (SD). Dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga dapat membuat guru menjadi lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Akibat mewabahnya pandemi *covid-19* yang melanda dunia khususnya Indonesia ini sangat berdampak di berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Salah satu dampak dari mewabahnya pandemi *covid-19* ini ialah mengharuskan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) atau *online* sehingga dapat meminimalisir penularan virus *covid-19*. Kegiatan pembelajaran daring atau *online* merupakan kegiatan pembelajaran

yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik namun dilakukan melalui *online* melalui jaringan internet. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di abad 21 ini maka tidak menutup kemungkinan bahwa hampir semua aspek kehidupan sudah menggunakan teknologi modern, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi ini membuat manusia mampu mengembangkan diri dan memperoleh kemudahan dalam mengeksplorasi hal-hal baru. Pada abad 21 ini guru tidak akan tergantikan oleh teknologi namun guru diharapkan mampu menghadapi perubahan. Para guru di abad 21 diharapkan mampu mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan. Guru harus mengubah metode pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran abad 21 yang harus mampu menerapkan *digital literacy* serta mengoptimalkan peran teknologi informasi dan komunikasi. Guru yang sudah menguasai teknologi dapat memanfaatkannya untuk media pembelajaran yang nantinya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi kendala dalam pembelajaran daring yang sedang berlangsung pada masa pandemi *covid-19* dimana mayoritas masyarakat menggunakan internet

dalam kehidupan sehari-hari. Situasi pembelajaran saat ini masih kurang ideal. Guru yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran ternyata masih mengikuti sistem pembelajaran yang sudah ketinggalan zaman dimana guru masih menggunakan metode yang berpusat pada guru seperti ceramah.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V dan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN Kramat Pela 07, seiring dengan mewabahnya virus *COVID-19* guru menyampaikan materi dengan metode ceramah berbantuan media *power point* ketika *zoom meeting* berlangsung. Selain itu guru juga menggunakan video sebagai media pembelajaran yang dikirimkan melalui *whatsapp* lalu dilanjutkan dengan penugasan. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu namun materi yang harus disampaikan relatif banyak. Padahal idealnya ketika pembelajaran berlangsung khususnya pada kurikulum 2013, guru harus melibatkan peserta didik aktif untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru tersebut dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Peserta didik kerap kali merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyimak materi yang diberikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar. IPS adalah mata pelajaran

yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.² Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab, peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, serta memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Pada pembelajaran IPS di kelas V ini guru biasanya menggunakan metode ceramah berbantuan *power point* dalam menyampaikan materi. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Guru hanya menggunakan media berupa buku teks yang sudah tersedia. Padahal dalam penyajian materi IPS kurang menarik apabila hanya dengan menggunakan buku teks. Materi IPS yang disajikan pada buku teks hanya berupa teks sehingga kurang menarik minat membaca peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta didik cepat bosan dan tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tentu akan memberikan pengaruh buruk terhadap hasil pencapaian belajar peserta didik.

Dalam mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses

² Idad Suhada, *Konsep Dasar IPS* (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hal. 27

pembelajaran serta menghadirkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran IPS. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media dapat mendukung proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan memberikan dampak positif terhadap pencapaian peserta didik dalam belajar.

Media visual merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan. Salah satu bentuk media visual yaitu gambar representasi seperti gambar ilustrasi atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar ilustrasi, maupun sketsa. Media visual khususnya gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan media visual berupa gambar merupakan media yang sederhana dan mudah dalam pembuatannya. Selain itu media visual berupa gambar juga dapat mengatasi kesulitan guru dalam menampilkan benda aslinya di dalam kelas.

Selain itu, pembelajaran dengan media elektronik juga masih jarang ditemukan di Sekolah Dasar. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini maka tidak menutup kemungkinan bahwa hampir semua aspek kehidupan sudah menggunakan teknologi modern, termasuk dalam bidang pendidikan. Namun ternyata teknologi modern masih belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru SD. Salah satu alasannya ialah karena belum tersedianya media pembelajaran elektronik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan observasi terkait fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran di kelas yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Kramat Pela 07 terdapat LCD dan juga proyektor. Fasilitas *wi-fi* juga sudah tersedia di SDN Kramat Pela 07, namun penggunaannya masih jarang dalam proses pembelajaran. Dengan fasilitas yang tersedia di SDN Kramat Pela 07 tersebut tentunya dapat mendukung penggunaan media pembelajaran elektronik untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang ada untuk kegiatan pembelajaran.

Kecenderungan penggunaan media berupa buku siswa, minimnya penggunaan media, kurangnya pemanfaatan teknologi dengan maksimal, serta kehadiran media visual berupa gambar dengan tampilan menarik yang diharapkan mampu membantu guru dan peserta

didik dalam proses pembelajaran IPS SD pada materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD dapat diatasi dengan pengembangan media visual berupa gambar yang dapat menarik peserta didik dalam belajar. Salah satu media visual dengan memanfaatkan teknologi berupa gambar yang menarik adalah elektronik komik (e-komik).

Peserta didik kelas V rata-rata berada pada usia 10 – 11 tahun. Menurut Jean Piaget salah seorang tokoh besar teori kognitivistik, pada periode tersebut peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Guru harus kreatif dalam mengkonkretkan materi pembelajaran yang abstrak. Media komik dapat dijadikan alternatif guru untuk mengkonkretkan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar, dimana banyak materi yang bersifat abstrak.

Komik merupakan suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.³ Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, alur cerita yang ringan, dengan perwatakan realistis dapat menarik peserta didik. Sebagaimana diketahui anak-anak hingga orang dewasa menyukai komik. Oleh karena itu, apabila media yang menarik ini digunakan dalam proses pembelajaran maka akan tercipta suasana yang menyenangkan. Situasi tersebut dapat menarik perhatian untuk

³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), Hal. 123.

fokus dalam pembelajaran, peserta didik pun akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Penggunaan komik diharapkan dapat membantu memotivasi peserta didik dalam membaca dan memahami materi peristiwa penting sekitar proklamasi karena materi disajikan dengan tampilan visual yang menarik dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat peserta didik memahami isi materi yang diberikan. Secara umum terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan elektronik komik. Perbedaan elektronik komik dengan komik cetak ialah format komik elektronik telah diubah dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca dengan menggunakan media elektronik tertentu. Elektronik komik memiliki banyak kelebihan dibanding komik cetak selain karena biaya yang lebih murah, elektronik komik juga bersifat interaktif dan mudah diakses oleh pembaca di manapun dan kapanpun.

Keberadaan e-komik sebagai media pembelajaran masih jarang ditemukan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui *web browser*, terdapat beberapa e-komik yang di dalamnya memuat materi pembelajaran namun bukan pada pembelajaran IPS. Pada saat itu hanya terdapat beberapa e-komik pada muatan IPA dan Agama.

Ketersediaan elektroknik komik (e-komik) sebagai penunjang pembelajaran di sekolah dasar pun masih belum terlihat. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru SDN Kramat Pela 07 terkait ketersediaan e-komik diketahui bahwa sampai saat ini masih belum ada terlebih e-komik yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran IPS di kelas V SD.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah dasar. Penelitian pertama yaitu berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI" oleh Cahyani Kartika Sari. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan peneliti ialah pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam bentuk elektronik komik (e-komik) agar terciptanya media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lebih menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran serta dapat diakses oleh peserta didik kapan dan di mana saja. Perbedaannya ialah terletak pada materi yang akan di bahas, yaitu penelitian tersebut mengambil pembelajaran Matematika pada materi pokok bahasan bangun datar sementara pada penelitian ini mengambil pembelajaran IPS pada materi peristiwa penting sekitar proklamasi. Pada penelitian tersebut komik yang akan dikembangkan berbentuk aplikasi sedangkan

penelitian ini komik yang akan dikembangkan berbentuk *website* sehingga peserta didik bisa langsung mengakses komik tanpa perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu.

Penelitian kedua yaitu berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI” oleh Lili Armina. Persamaan antara penelitian pengembangan tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan peneliti ialah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu perbedaan penelitian pengembangan tersebut dengan penelitian pengembangan ini ialah komik pada penelitian tersebut dikembangkan dalam bentuk cetak sedangkan pada penelitian ini komik yang dikembangkan dalam bentuk elektronik yang interaktif dan dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Selain itu perbedaan lainnya juga terletak pada materi yang akan disajikan, pada penelitian tersebut media komik yang dikembangkan untuk peserta didik kelas III dengan tema indahanya kebersamaan sedangkan pada penelitian ini media komik yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V dengan materi peristiwa penting sekitar proklamasi.

Dari beberapa penelitian dan pengembangan sebelumnya terkait media komik tersebut dapat diketahui bahwa media komik sangat layak

untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran sehingga peneliti tertarik mengembangkan media sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu elektronik komik (e-komik) untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi Kemerdekaan di kelas V SD. Dengan pengembangan media e-komik pada pembelajaran IPS khususnya materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V SD diharapkan mampu mengaktifkan pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi, serta menarik minat siswa untuk membaca materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi. Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran IPS.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS.
3. Pembelajaran yang lebih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya minat peserta didik untuk membaca materi pembelajaran IPS.
5. Belum dikembangkannya penggunaan media elektronik komik (e-komik) untuk kelas V SD.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas serta keterbatasan yang dimiliki peneliti maka peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan elektronik komik (e-komik) pada materi “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” di kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan elektronik komik (e-komik) pada materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V SD?”

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa elektronik komik (e-komik). Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar IPS

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk elektronik komik (e-komik) pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai kewajiban mahasiswa PGSD untuk meneliti di Sekolah Dasar.

Adapun kelas yang dipilih ialah kelas V SD.

3. Mata Pelajaran

E-Komik ini difokuskan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V SD.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Pengembangan elektronik komik (e-komik) diharapkan dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPS di SD.
- b. Elektronik Komik (E-Komik) diharapkan dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran IPS pada materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan elektronik komik (e-komik) ini dapat dijadikan sebagai alternatif media

pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V SD, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan elektronik komik (e-komik) ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam menerima materi pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V, menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, mampu memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, serta dapat menumbuhkan minat membaca siswa pada pembelajaran IPS khususnya materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan elektronik komik (e-komik) ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan kepala sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas guru dalam kegiatan pembelajaran IPS, serta memotivasi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan teknologi yang tersedia sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian elektronik komik (e-komik) ini dapat bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi serta wawasan peneliti di bidang pengembangan media pembelajaran.

