

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pandemi *covid-19* menjadi kendala untuk seluruh kalangan salah satunya yaitu pada dunia pendidikan atau pembelajaran. Dampak dari pandemi *covid-19* bagi dunia pendidikan dirasa sangat besar serta dialami oleh berbagai pihak terlebih guru, peserta didik serta orang tua. Dalam dunia pembelajaran pandemi *covid-19* menyebabkan sekolah ditutup untuk menghentikan penyebaran wabah virus. Dengan diaksanakannya penutupan sekolah, maka proses pembelajaran dirasa kurang optimal karena diterapkannya peraturan pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah. Keahlian dalam penggunaan teknologi menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Dampak yang dirasa guru, peserta didik dan orang tua sangat besar dimana dengan kondisi seperti ini memerlukan serta meluangkan waktu ekstra bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Akibat dari pandemi *covid-19* mewajibkan peserta didik untuk belajar jarak jauh serta belajar di rumah dengan bimbingan dari orang tua. Sebab pandemi ini peserta didik kurang dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi pembelajaran jarak jauh. Salah satu permasalahan yang

dihadapi yaitu motivasi peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Peserta didik yang biasanya mengikuti pembelajaran di kelas dengan teman kelasnya saat ini harus dihadapkan dengan belajar di rumah sehingga peserta didik merasa jenuh. Sarana dan prasarana yang kurang memadai, menjadi salah satu pemicu peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Peserta didik dihadapkan dengan sistem *online* yang dimana pembelajarannya berupa teori. Umumnya peserta didik melakukan praktik uji coba untuk mata pelajaran yang membutuhkan praktik, namun karena wabah pandemi *COVID-19* ini membuat penyampaian materi tersebut hanya dengan teori saja. Perihal ini menyebabkan peserta didik dirasa kurang dalam memahami materi pembelajaran, terlebih jika dilihat dari daya serap peserta didik yang sejatinya berbeda-beda atau heterogen. Dalam proses pembelajaran jarak jauh ini terdapat sebagian peserta didik yang cepat menangkap materi pembelajaran namun ada juga beberapa yang dirasa kurang dalam memahami materi pembelajaran sehingga peserta didik ini akan tertinggal dalam proses pembelajaran tersebut. Maka dari itu, guru sebagai tenaga pengajar diharapkan dapat membuat materi pembelajaran yang dikemas dalam wujud media pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Tidak hanya itu, akibat yang dirasa bagi guru yaitu tidak semua guru menguasai penggunaan teknologi. Sedangkan saat ini guru harus melaksanakan pembelajaran dengan metode daring maka dari itu, kompetensi guru dalam penggunaan teknologi memberikan pengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil terhadap peserta didik. Pemanfaatan teknologi ini akan membantu guru dalam mengajar sebab, sebelumnya guru melakukan pembelajaran dengan langsung berinteraksi dengan peserta didik sehingga peserta didik terbiasa dengan situasi tersebut, kemudian saat ini dihadapkan dengan situasi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan dari rumah. Kondisi seperti inilah yang menyebabkan guru harus menguasai dalam penggunaan teknologi karena berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Guru harus mampu merancang metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam proses keberlangsungan pembelajaran jarak jauh. Selain itu komunikasi yang baik antara guru dan orang tua juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran jarak jauh.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran jarak jauh dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas dari hasil belajar siswa. Bagi guru, media dapat membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan ilmu. Sebaliknya bagi

peserta didik media dapat menjadi alat bantu untuk berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran dan membantu meningkatkan memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Tidak hanya itu pemakaian media saat pembelajaran jarak jauh dapat membantu orang tua dalam membimbing anaknya di kala pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Media perlu dimanfaatkan dengan optimal, maka dari itu untuk mengembangkan media perlu mengetahui kebutuhan dari pembelajar dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi tersebut. Sehubungan dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan media dan memanfaatkannya dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Sehingga peserta didik dan orang tua dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut, agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Bab IV tentang Penyelenggaraan pasal 8, yakni:

Sistem pembelajaran dalam PJJ dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan dengan:

- a. menggunakan media pembelajaran yang peserta didik dengan pendidiknya terpisah;

- b. menekankan prinsip belajar secara mandiri, terstruktur, dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar;
- c. menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik; dan
- d. menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.<sup>1</sup>

Pada proses pembelajaran jarak jauh, penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah dan membantu guru serta orang tua murid dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mengefektifkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan haruslah dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sebab media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait pengetahuan.

Pembelajaran jarak jauh yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik guru, peserta didik maupun orang tua. Salah satu bagian dari pembelajaran jarak jauh adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS merupakan ilmu yang membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan kehidupan lingkungan. Kehidupan lingkungan di Indonesia terdiri dari berbagai macam keanekaragaman budaya. Nilai Bhineka Tunggal Ika, merupakan salah satu

---

<sup>1</sup> Permendikbud No. 119 tahun 2014 tentang *Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta; Depdiknas. hal.6.

hal yang perlu diterapkan kepada peserta didik. Melalui Pendidikan IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya Indonesia.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran jarak jauh muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi keberagaman budaya Indonesia tema satu (1) “Indahnya Keberagaman” sub tema satu (1) pembelajaran satu (1) dan lima (5) guru hanya memberikan intruksi kepada peserta didik untuk membaca dan merangkum bacaan yang ada di buku saja<sup>2</sup>. Kegiatan tersebut dirasa kurang memberikan ilmu pengetahuan yang cukup untuk peserta didik. Sebab tidak menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang efektif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru harus membuat media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dan dapat mempermudah orang tua selaku guru di rumah. Sebab peran penting guru adalah mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan serta mengembangkan potensi peserta didik

---

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan wali kelas dan peserta didik kelas IV, (pada tanggal 6 Agustus 2020, pukul 08.00 wib)

Berdasarkan analisis pada materi keberagaman budaya bangsa dalam kurikulum 2013 yang terdapat dalam buku tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya dan Bangsa) di dalam pembelajaran 1 dan 5. Di dalam buku tema kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud peneliti menemukan beberapa kekurangan pada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya, yang pertama adalah peserta didik terlalu banyak diminta untuk membaca teks yang kemudian diberikan soal untuk dijawab, kedua adalah kebudayaan yang terdapat di dalam bahan ajar tidak runut berdasarkan provinsi dari Sabang hingga Merauke, dan yang terakhir adalah tidak semua kebudayaan yang dimiliki setiap provinsi terdapat pada bahan ajar. Kurangnya kreativitas guru sehingga tidak mampu mengembangkan bahan ajar ini sehingga tidak bisa menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Sebagai solusi dalam permasalahan bahan ajar yang digunakan, guru dapat menggunakan media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam menerima informasi. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran jarak jauh seperti media cetak, visual, audio, dan audio visual. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang khususnya di rancang untuk keperluan pembelajaran jarak jauh adalah media

*ebook* bergambar, media ini bermodelkan buku cerita bergambar. Media ini dirancang untuk keperluan pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan oleh orang tua serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mengenai Keberagaman Suku Bangsa.

Selain itu, dalam bahan ajar yang tersedia peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik. Peserta didik lebih menyukai buku yang bergambar, penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Media pembelajaran *ebook* cerita bergambar ini dapat dijadikan solusi dalam masalah bahan yang digunakan tidak lengkap sehingga dapat membantu guru serta orang tua dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam menerima informasi.

Hasil penelitian terdahulu terkait buku cerita dilakukan oleh Mercia Berlian Anggara, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter untuk Anak Usia 4-6 Tahun” bertujuan mengedukasi anak usia 4-6 tahun untuk menumbuhkan nilai-nilai Pendidikan karakter khususnya sikap integritas. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan buku cerita berpotensi mampu mengajarkan sikap integritas sejak dini.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Mercia Brlan Anggara, dkk. “Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna. 1(4) 2014. ()

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Jasmine Loarid, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky dengan judul Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca dengan tujuan penelitiannya adalah mengajarkan anak usia 10-12 tahun untuk berpikir kritis melalui buku cerita bergambar yang disertai kuis.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas, buku cerita bergambar tidak hanya membuat anak membaca, tetapi juga turut aktif dalam cerita. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam cerita untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tokoh dengan jalan yang dipilih oleh peserta didik. Inovasi yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah, peneliti membuat buku cerita bergambar dalam bentuk elektronik atau *ebook* dan dalam proses penggunaannya tidak hanya melatih kemampuan membaca cerita, tetapi juga melatih logika dengan teka-teki yang tersedia dalam rangka mendapatkan informasi yang diperlukan, selain itu peneliti juga memfokuskan pengembangan proses ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh sehingga memudahkan guru dan orang tua.

Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul: "Pengembangan *EBook* Bergambar Pada Muatan Pembelajaran IPS Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas IV SDN

---

<sup>4</sup> 8 Jasmine Loarid, dkk. "Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca". Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna. 1(6) 2015

Makasar 06 Jakarta". Peneliti berharap *ebook* cerita bergambar ini mampu mengatasi masalah relevansi yang selama ini menjadi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam materi keberagaman budaya bangsa. Selain itu, peneliti juga berharap media *ebook* bergambar ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan guru serta orang tua dalam membimbing anaknya dalam proses pembelajaran jarak jauh.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Media pembelajaran yang kurang maksimal dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu berupa arahan untuk membaca dan meringkas.
3. Kurangnya motivasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
4. Orang tua yang merasa kesulitan sebab tidak ada media yang membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh.
5. Perlunya pengembangan media pembelajaran *e-book* bergambar pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD.

### **C. Fokus Pengembangan**

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran *ebook* bergambar keragaman budaya Indonesia tema satu “Indahnya Kebersamaan” subtema satu “Keberagaman Budaya dan Bangsa” dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

### **D. PERUMUSAN MASALAH**

Mengacu pada fokus pengembangan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar pada muatan pembelajaran IPS materi suku bangsa dan budaya Indonesia tema 1 indahnya kebersamaan subtema 1 keragaman budaya bangsa pembelajaran 1 dan 5 kelas IV Sekolah Dasar?”

### **E. RUANG LINGKUP PENGEMBANGAN**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *ebook* bergambar keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran IPS**

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *ebook* bergambar tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

## 2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV SD.

## F. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi pihak sekolah dan guru dalam pengembangan media pembelajaran, guru maupun peserta didik dalam penelitian ini mendapatkan manfaat baik secara akademis maupun praktis.

### 1. Secara Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran IPS yang menarik, inovatif, dan kreatif. Disamping itu, hasil penelitian ini diharapkan pula dapat dijadikan rujukan bagi guru di Sekolah Dasar dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.

### 2. Secara Praktis

Beberapa manfaat praktis penelitian ini berdasarkan golongan untuk para pembaca, antara lain :

#### a. Bagi Orang Tua dan Peserta Didik

Hasil pengembangan berupa *ebook* cerita bergambar ini dapat digunakan orang tua dan peserta didik sebagai referensi ketika belajar tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keragaman budaya dan bangsaku pembelajaran 1 dan 5. Sebagai upaya positif dalam mengembangkan proses pembelajaran yang fleksibel bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab *ebook* cerita bergambar ini mudah dijangkau oleh peserta didik dan memudahkan orang tua dalam membimbing saat pembelajaran jarak jauh berlangsung.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran *ebook* bergambar dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika pembelajaran jarak jauh materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas IV SD. Selain itu, diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik lainnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan media pembelajaran *ebook* bergambar ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *ebook* bergambar untuk pelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.

