

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Karena di dalam pendidikan terdapat banyak sekali pembelajaran yang merupakan suatu proses perubahan yang dialami oleh semua orang. Pendidikan sangatlah penting untuk diberikan kepada semua orang tanpa memandang latar belakangnya. Pendidikan memiliki arti yaitu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan mengenai akhlak dan kecerdasan fikiran, pendidikan, dan pembelajaran adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan karena pembelajaran adalah hal terpenting dalam pendidikan.¹

Melalui pendidikan seseorang dapat berubah karena adanya suatu usaha yang dikerjakan melewati berbagai proses. Melalui pendidikan juga akan terbentuknya akhlak dan kecerdasan peserta didik yang sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan pada era sekarang ini yang mana peserta didik sebagai generasi bangsa harus memiliki kecerdasan dan akhlak yang baik. Sebagai generasi penerus bangsa, peserta didik dituntut untuk dapat menumbuhkembangkan sifat, sikap, kemampuan, daya pemahaman dan pola pikir kritisnya

Proses pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seseorang akan mendapatkan pengetahuan ataupun wawasan yang sangat bermacam-macam. Menurut Masykur dalam proses pembelajaran guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan.² Pembelajaran di kelas akan berjalan secara efektif dan efisien apabila memiliki media pendukung di kelas. Media

¹ Khoirul A., M. Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2, 2017. Hal. 98.

² Rubhan Masykur dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. Jurnal Pendidikan Matematika*. 2017. VIII. Hal. 178.

pembelajaran yang dibuat tentunya harus sesuai dengan kebijakan kurikulum saat ini, yakni kurikulum 2013. Media yang dibuat juga harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. Guru sangat berperan dalam pembuatan media pembelajaran di kelas. Pembuatan media ini agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Menurut Teni Nurrita, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.³ Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Ramli bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan pada diri siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar⁴.

Media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas sangatlah beragam, salah satunya adalah komik. Salah satu alasan penggunaan media komik adalah karena adanya gambar dan teks yang merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh peserta didik di sekolah dasar. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar.⁵ Sehingga media komik dapat membuat peserta didik belajar secara aktif karena adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan komik tersebut.

Pada awal Maret 2020, Negara Indonesia mulai terjangkit virus COVID-19. Dimana kasus pertama pasien positif COVID-19 ini berasal dari warga yang bertempat tinggal di Depok. Hal ini menyebabkan berbagai aktivitas di luar rumah menjadi dibatasi. Salah satunya aktivitas

³ Teni, N. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 03.01 (2018). Hal. 174.

⁴ Ramli, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 1 ed. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012). Hal. 1.

⁵ N. E. Ntobuo, A. Arbie, and L. N. Amali. The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2 (2018), Hal. 246–251.

belajar mengajar di sekolah. Untuk membatasi penyebaran virus COVID-19, kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring untuk sementara waktu.

Pada masa pandemi, proses belajar mengajar dilaksanakan dirumah secara jarak jauh melalui pembelajaran daring. Tentunya ini memberikan pengalaman belajar tersendiri yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran daring merupakan model kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan (internet) jarak jauh dengan bantuan alat perantara seperti gadget atau laptop. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang sekarang ini, dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran secara daring. Melalui pembelajaran daring inilah guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran ataupun media yang hendak digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media komik digital memberikan kemudahan kepada guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu menyerap materi dan pesan positif terkait kegiatan ekonomi dalam hal produksi, distribusi dan konsumsi. Pengembangan media komik digital memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam mengakses pembelajaran, lebih awet dibandingkan media kertas dan lebih praktis untuk dibawa-bawa.

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yaitu oleh Nadia Kustianingsih dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya".⁶ Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, menyatakan dalam penelitiannya: Media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar materi teks cerita manusia dan lingkungan kelas V SDN Putat Jaya III/379 sebesar 80 % dengan kategori baik. Dari hasil tersebut maka diketahui bahwa media komik *digital* pada materi teks

⁶ Kustianingsih, N. Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379, *Skripsi*, (Surabaya: FIP UNESA, 2015). Hal. 7.

cerita manusia dan lingkungan, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN Putat Jaya III/379.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bendungan Hilir 09 Pagi pada bulan Agustus-Oktober 2020 ditemukan bahwa sebesar 80% penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di kelas IV masih belum optimal. Dari hasil wawancara guru dan peserta didik menghasilkan: Guru biasanya hanya menggunakan video *Youtube* dan juga media buku cetak. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran komik *digital*. Kemudian, untuk evaluasi guru hanya menggunakan buku siswa maupun soal yang dibuat di *word* untuk dikirimkan ke *whatsapp group* kelas. Sehingga pada saat pembelajaran IPS berlangsung pun menjadi kurang menarik minat peserta didik dan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ketika di kelas pun, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan. Peserta didik hanya menjadi pendengar dan melakukan apa yang ditugaskan di dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan budaya. Melalui pembelajaran IPS di sekolah, peserta didik diajarkan menjadi warga negara yang baik. Dimana peserta didik menjadi anak yang percaya diri, bermoral tinggi, demokratis dan bertanggung jawab serta *survive* dalam kehidupan bermasyarakat. Diketahui bahwa terdapat beberapa materi yang masih belum dipahami oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Bendungan Hilir 09 Pagi, salah satunya yaitu mengenai materi kegiatan ekonomi. Oleh sebab itu, peserta didik butuh media penunjang dalam pembelajaran IPS di kelas. Pemilihan media ini disesuaikan dengan materi yang ingin diberikan, serta perkembangan dan kebutuhan yang disusun secara sistematis oleh guru.

Pengembangan media komik *digital* yang akan dikembangkan oleh penulis memiliki ciri khas berbasis *website* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Komik digital ini berisikan materi kegiatan ekonomi yang memicu atau menstimulus tingkat tingkat berpikir peserta didik mengenal aktivitas ekonomi pada tema 8 subtema 1. Kegiatan ekonomi membahas mengenai kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi pada kegiatan sehari-hari. Pemilihan materi ini didasari untuk memudahkan siswa dalam memahami materi IPS khususnya materi kegiatan ekonomi. Alasan berbasis *website* karena masih berlangsungnya pembelajaran jarak jauh, maka dibuatlah komik berbasis *website* yang bisa diakses oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Komik *Digital Berbasis Website* Dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian pengembangan bertujuan dapat memaksimalkan proses pembelajaran jarak jauh selama COVID-19 agar lebih bermakna bagi peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah dan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Komik digital belum pernah digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar tempat penelitian.
2. Keterbatasan guru yang hanya menggunakan media video youtube biasa yang berisi salinan teks buku tematik.
3. Kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Komik *Digital* Berbasis *Website* Dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka penulis merumuskan sebuah rumusan masalah yang akan dibahas yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Website* Dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini yang dapat dilihat dari dua sudut pandang yakni:

1. Secara Teoritis

Hasil penulisan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan masukan dalam bidang IPS terkait dengan kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar sebagai referensi guru untuk membantu kegiatan pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan cara yang lebih menarik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi yang berupa media komik yang dapat digunakan di kelas IV SD.

