

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman pada era globalisasi, pendidikan mengalami kemajuan sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, pada masa ini penggunaan teknologi semakin pesat. Pendidikan merupakan tolak ukur suatu bangsa, bangsa yang maju tentunya memiliki sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat bersaing secara global. Rendahnya mutu pendidikan disebabkan oleh kualitas pendidikan, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran, strategi pembelajaran, materi pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, diperlukannya peran guru sebagai fasilitator yang menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan serta mampu mengembangkan ide – ide inovatif di bidang pendidikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas.

Menurut UU no 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran dengan menciptakan suasana yang aktif guna mengembangkan potensi - potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional menurut UU no 20 Tahun 2003 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat 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 serta bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi juga mengalami kemajuan yang pesat. Sisi positif dari perkembangan teknologi ialah dapat menyampaikan informasi secara cepat dan mudah. Di dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang semakin maju mendorong guru untuk kreatif serta inovatif dalam mengembangkan media untuk proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif serta bermakna.

Media pembelajaran sangat berperan penting terhadap keberlangsungan proses belajar informasi dari pendidik ke peserta didik,

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.¹

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses penyampaian. Oleh karena itu penggunaan mengajar, karena media dapat

¹ Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012), h.41.

membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pemahaman konsep pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar seperti media cetak, media visual, media audio, dan media audiovisual.

Pendidikan IPS merupakan suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan dari cabang ilmu – ilmu sosial untuk tujuan pendidikan meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Pada dasarnya IPS merupakan bagian dari ilmu – ilmu sosial yang disederhanakan dikarenakan tidak semua ilmu – ilmu sosial dapat dijadikan pokok bahasan dalam IPS. Penyederhanaan ilmu – ilmu sosial berdasarkan tingkatan usia, jenjang pendidikan, serta perkembangan pengetahuan siswa.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan peserta didik dalam proses sosialisasi secara rasional dan menumbuh kembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Memiliki keterampilan dalam mengatasi masalah – masalah yang menimpa dirinya maupun masyarakat, dan memiliki sikap positif dalam mengambil keputusan terkait hak dan kewajiban sebagai pribadi dan warga masyarakat.

Pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menggunakan verbalisme atau hafalan dikarenakan materi yang banyak.

Dalam pembelajaran, guru terkadang mengalami kesulitan saat penyampaian materi sehingga peserta didik sulit memahami materi tersebut. Selain itu peserta didik kurang menyukai buku – buku teks tanpa disertai gambar. Sehingga dibutuhkannya media untuk memudahkan penyampaian materi yang diberikan oleh guru agar peserta didik mudah memahami materi tersebut.

Pandemi yang disebabkan oleh *Coronavirus disease 2019* (COVID-19) telah menyebar ke seluruh dunia dan menyebabkan berbagai dampak di Indonesia, salah satu dampak pandemi COVID-19 ialah di bidang pendidikan. Pemerintah telah berupaya menanggulangi dampak yang muncul akibat COVID-19 di bidang pendidikan salah satunya dengan cara melakukan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk ini agar dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga memudahkan penyampaian proses belajar mengajar dengan baik serta efektif. Selain dalam pembelajaran jarak jauh *Powerpoint* digunakan dalam pembelajaran tatap muka namun hanya berisi slide – slide berupa penjelasan materi, pada penelitian ini peneliti mengembangkan komik kedalam bentuk *Powerpoint* sehingga peserta didik dapat lebih tertarik serta antusias dalam memperhatikan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Penggunaan *Powerpoint* mampu menunjang pembelajaran jarak jauh karena media *Powerpoint* dianggap

sebagai media yang memungkinkan untuk mendukung pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDS Bina Pusaka dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami pembelajaran IPS sehingga hasil belajarnya menurun. Metode belajar yang masih menggunakan metode ceramah, serta peserta didik masih menggunakan hafalan atau verbalisme. Peserta didik lebih tertarik dan antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima serta memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan ialah *Powerpoint*, karena penggunaan *Powerpoint* mudah digunakan dan diakses sehingga tidak menyulitkan guru maupun peserta didik serta membantu guru agar proses belajar peserta didik lebih efektif dan efisien.

Komik edukasi berbasis *Powerpoint* merupakan komik yang berisi materi pembelajaran khususnya materi sumber daya alam yang dirancang dalam bentuk *Powerpoint*. Pada dasarnya *Powerpoint* hanya berupa slide – slide berisi penjelasan materi namun pada penelitian ini peneliti berusaha mengembangkan komik dalam bentuk *Powerpoint* yang memuat materi pembelajaran, rangkuman dan kuis sehingga peserta didik antusias ketika mempelajari suatu materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Hal tersebut didukung juga dengan penelitian sebelumnya

yang dilakukan oleh Ais Rosyida. Menurut Ais Rosyida dalam penelitiannya tentang penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan persentase keterlaksanaan belajar sebesar 90,62%, persentase aktivitas siswa sebesar 87,5%, dan angket kepraktisan media komik berbasis CTL 83,9%.²

Selain itu juga, menurut Indaryati dalam penelitiannya tentang media komik dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dibuktikan dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 7,41% yang tidak tuntas. Dikarenakan penggunaan media komik dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.³

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan penggunaan media komik dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik, selain itu juga penggunaan media komik dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media komik edukasi berbasis *Powerpoint*.

² W. Subroto A. Rosyida, Mustaji, 'SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya , Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya', Jurnal Dasar Pendidikan, 4.2 (2018).

³ Jailani Indaryati, 'PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V', *Jurnal Prima Edukasia*, 3.1 (2015), 84–96 <<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>>, Diunduh pada tanggal 03 April 2021 pada pukul 15.06 WIB.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih hasil dari media komik berupa dalam bentuk digital,⁴ sehingga peneliti mengembangkan media komik berbasis *Powerpoint* guna memudahkan pengguna media tersebut, karena *Powerpoint* merupakan media yang praktis, familiar, serta mudah diakses oleh siapapun.

Berdasarkan pemahaman – pemahaman diatas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran IPS berupa media komik edukasi berbasis *Powerpoint* diharapkan pengembangan ini dapat memberikan suasana baru dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih baik, efektif, menarik dan menyenangkan selain itu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di lapangan, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami pembelajaran IPS.
2. Peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS kurang menarik dan belum bervariasi.

⁴ Sri Ayu and others, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA', 5.1 (2021), 115–21.

4. Terdapat guru yang kurang menguasai teknologi sehingga penggunaan teknologi belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan media komik edukasi berbasis *Powerpoint* pada materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media komik edukasi berbasis *Powerpoint* pada materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media komik edukasi berbasis *Powerpoint* pada materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media komik edukasi berbasis *Powerpoint* adalah agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran IPS khususnya materi tentang sumber daya alam.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan produk yang diciptakan dapat bermanfaat terhadap pendidikan khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan sebagai salah satu media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPS khususnya materi sumber daya alam, meningkatkan antusias dalam proses belajar dan menumbuhkan motivasi belajar serta peningkatan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas, serta dapat menjadi inspirasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memberikan kontribusi kepada sekolah, menambah perangkat pembelajaran kurikulum 2013, dan memberikan masukan aktif untuk pengembangan media pembelajaran (khususnya mata pelajaran IPS kelas IV).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi serta inspirasi oleh peneliti selanjutnya sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih kreatif dan inovatif.

