

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat belajar dan menemukan banyak hal yang bermanfaat untuk mengembangkan potensi diri.<sup>1</sup> Sejatinya dalam pendidikan dapat membentuk potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual, pengetahuan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 menyatakan bahwa, "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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".<sup>2</sup> oleh karena itu, diperlukannya upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang dilakukan secara menyeluruh. Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia bukanlah suatu hal yang mudah diwujudkan karena mutu pendidikan sangat bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang diberikan pada sistem pendidikan.

---

<sup>1</sup> Ernati Jaiz, Raizal Rezky, dan Shinta Siombiwi, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika", *Mandalika Mathematics and Education Journal*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm.96

<sup>2</sup><http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional> diakses 09 Oktober 2020 jam 9.10

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta mendukung kreativitas, sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>3</sup> Dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan peran guru sebagai fasilitator untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Selain dipengaruhi oleh peran guru, proses pembelajaran ini juga sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik.<sup>4</sup>

Bedasarkan hal tersebut, salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran adalah sesuatu bahan yang dapat berupa *software* atau *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, yang dapat merangsang pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan peserta didik untuk memahamai materi pelajaran yang diberikan terutama materi pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

---

<sup>3</sup> Ernati Jaiz, Raizal Rezky, dan Shinta Siombiwi, Loc.cit

<sup>4</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016), hlm.2

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm.4

Pada saat ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik.<sup>6</sup> Cakupan materi IPS SD yaitu kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.<sup>7</sup> Mata pelajaran ips memiliki cakupan materi yang sangat luas dan menyeluruh yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia.

Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>8</sup> Pendidikan IPS SD mengarahkan untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan penjelasan tersebut mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadi wahana atau tempat bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitarnya dan juga dapat membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan negara.

Untuk dapat mencapai tujuan tersebut diperlukan upaya peningkatan pemahaman materi pembelajaran IPS, hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu kreatifitas guru yaitu menyediakan media pembelajaran. Guru harus

---

<sup>6</sup> Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kleas IV Sekolah Dasar", Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, 2015, hlm. 24

<sup>7</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, ( Yogyakarta : Garudhawaca, 2016), hlm. 6

<sup>8</sup> Nisrina Nurul Faroh dan Deni Setiawan, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V", Joyful Learning Journal, Vol. 7, No. 4, 2018, hlm.35

mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama pada pembelajaran IPS yang masih dipandang sulit dan membosankan serta memiliki cakupan materi yang luas. Tersedianya media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan dan proses pembelajaran terasa menyenangkan.

Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih belum dilaksanakan secara optimal dan terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Guru yang merupakan fasilitator bagi peserta didik kurang memfasilitasi media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa membosankan dan peserta didik kurang dapat memahami materi pembelajaran IPS secara optimal.

Bedasarkan hasil wawancara yang telah peneliti dapatkan dari guru kelas IV di SDN Malaka Jaya 06, yakni guru dan peserta didik memanfaatkan aplikasi berupa *whatsapp group* untuk menyampaikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh dari rumah. Selain itu, guru hanya menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *Youtube* sebagai alternatif media pembelajaran, namun materi video pembelajaran tersebut hampir memuat materi yang sama yang terdapat pada buku tematik, selain itu materi yang terdapat dalam video tersebut

tidak spesifik dalam membahas pembelajaran IPS karena memuat beberapa pembelajaran dalam satu video. Penggunaan video tersebut jika berdurasi terlalu lama akan menjadi kendala bagi peserta didik dalam mengakses karena keterbatasan kuota *internet*. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung bosan dan menganggap kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan sehingga peserta didik mudah lupa akan materi yang diajarkan. Menurut pendapat guru kelas IV, peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya materi tentang Berbagai Pekerjaan, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dengan baik materi tersebut. Pembahasan dalam materi ini cukup luas yaitu mempelajari tentang berbagai macam jenis pekerjaan, proses kegiatan ekonomi yang berkaitan langsung dengan masyarakat, serta menjaga kelestarian alam sesuai dengan pemanfaatan sumber daya alam sebagai bahan baku kegiatan ekonomi. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi ini serta dapat menarik minat belajar selama proses pembelajaran jarak jauh. Guru mengaku perlu adanya alternatif media pembelajaran lain berupa buku bacaan yang dapat mendukung kebutuhan peserta didik dalam memahami materi berbagai pekerjaan pada pembelajaran IPS selama pembelajaran jarak jauh. Beliau mengungkapkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar untuk peserta didik dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran IPS Kelas IV, selain buku cerita bergambar yang menarik, alur cerita serta materi didalamnya

dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik, dan gambar yang penuh warna dapat menarik minat baca dan menumbuhkan motivasi belajar IPS bagi peserta didik pada saat pembelajaran jarak jauh.<sup>9</sup>

Adapun penelitian yang relevan terkait buku cerita bergambar ini, penelitian yang dilakukan oleh Riyan Tamara Aji Putra, dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar tema Peristiwa Dalam Kehidupan Dalam Muatan Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”.<sup>10</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik kelas V SD terhadap desain tampilan dan pengoperasian buku cerita bergambar “Perjalanan Menuju Proklamasi”. Berdasarkan penelitiannya faktor penghambat pada materi tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah, masih bersifat *teacher center* dan hanya menggunakan alternatif media pembelajaran berupa video, sehingga peserta didik cenderung bosan dan menganggap kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan, selain itu kegiatan pembelajaran, selain itu terdapat beberapa kekurangan bahan ajar yang tersedia. Peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks palagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Buku bacaan yang tidak tepat akan berdampak pada terhambatnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh oleh Hendra Adipta, Maryaeni, Muakibatul Hasanah, dengan judul “Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kramat Jati 24, (pada tanggal 15 Juni 2021)

<sup>10</sup> Riyan Tamara Aji Putra, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar tema Peristiwa Dalam Kehidupan Dalam Muatan Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”, Skripsi, (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2020), hlm.3-5

Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD". Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD. Berdasarkan penelitiannya bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar cukup efektif menarik minat siswa dalam pembelajaran, karena buku cerita bergambar ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan yang dapat menambah kebermaknaan pembelajaran dan juga dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran, selain itu buku cerita bergambar ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>11</sup>

Buku penunjang sebagai alternatif media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu guru selama proses pembelajaran. Pemanfaatan buku penunjang di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, buku penunjang pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep dan juga membantu memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Bagi peserta didik, buku penunjang dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis.<sup>12</sup> Dengan demikian dapat dikatakan bahwa buku penunjang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dalam pemanfaatan buku penunjang agar digunakan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan peserta didik dan permasalahan- permasalahan yang dihadapi

---

<sup>11</sup> Hendra Adipta, dkk, *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD*, Jurnal Pendidikan: *Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Vol. 1 No. 5 , 2016, hlm. 989-919

<sup>12</sup> Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*", AXIOM. Vol. 7 No. 1, 2018, hlm. 91.

peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, maka buku penunjang perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berbagai macam buku penunjang yang dapat digunakan peserta didik sekolah dasar diantaranya buku cetak atau buku konvensional, buku digital (e-book), audio, visual, dan audio visual. Salah satu buku penunjang yang khusus dirancang sesuai kebutuhan peserta didik adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar berfungsi sebagai membantu peserta didik untuk belajar tentang dunia, menyadarkan peserta didik tentang keberadaan di dunia, ditengah masyarakat, dan alam. Selain itu buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan pengembangan perasaan.<sup>13</sup> Guru dapat menggunakan buku cerita bergambar dalam pembelajaran IPS khususnya materi berbagai pekerjaan, karena melalui buku cerita bergambar peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi berbagai macam pekerjaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran. Pada umumnya peserta didik menyukai buku yang bergambar, penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun, sehingga pada proses pembelajaran terasa menyenangkan dan materi yang diberikan akan mudah diterima oleh peserta didik.

---

<sup>13</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta : Gajah Mada University Press. 2018) hlm.159

Pada saat ini dimana pembelajaran dilakukan dari rumah, buku penunjang seperti buku cerita bergambar harus divisualisasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan dikemas dalam bentuk buku digital. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya<sup>14</sup>. Buku digital memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku cetak atau buku konvensional, karena memiliki kemudahan dalam mengakses, buku digital ini dipublikasikan melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, laptop, dan sebagainya, selain itu buku digital mudah dibawa kemana saja serta tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

Bedasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar digital dalam penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dari rumah, buku cerita bergambar digital ini dikemas secara menarik dan menggunakan alur cerita yang sesuai dengan usia kelas IV sekolah dasar serta memberikan

---

<sup>14</sup> Ibnu Saefullah, *Langkah Cepat Menerbitkan Buku Digital Secara Mandiri* (Jakarta: Kainoe Books, 2016), hlm.1

kesempatan bagi peserta didik untuk belajar tentang berbagai pekerjaan dengan lebih menyenangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan analisis masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif
2. Bahan ajar yang digunakan sebagian besar berupa teks bacaan dan tidak menarik bagi peserta didik
3. Kurangnya minat peserta didik dalam menyimak video melalui *Youtube* karena menggabungkan beberapa pembelajaran
4. Keterbatasan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran yang membutuhkan kouta internet yang cukup banyak

## **C. Fokus Pengembangan**

Bedasarkan banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Pada Muatan Pembelajaran IPS tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku di kelas IV Sekolah Dasar

#### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Fokus Masalah, dan yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital untuk materi IPS materi berbagai pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Apakah layak secara ilmiah pengembangan media buku cerita bergambar digital untuk materi IPS materi berbagai pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar ?

#### **E. Ruang Lingkup Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan buku cerita bergambar digital. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Buku Bacaan IPS

Hasil pengembangan ini berupa buku cerita bergambar digital materi berbagai pekerjaan

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar. Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV SD.

3. Muatan Pelajaran

Muatan pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang

pengembangan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Berbagai Pekerjaan.

## **F. Kegunaan Hasil Pengembangan**

Kegunaan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa buku cerita bergambar digital, produk ini diharapkan memberikan manfaat sebagai media pembelajaran yang efektif bagi dunia pendidikan, khususnya khususnya pada muatan pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar materi berbagai pekerjaan.

### **2. Kegunaan Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru SD**

Hasil pengembangan berupa buku cerita bergambar digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengajar pada muatan IPS materi berbagai pekerjaan di kelas IV sekolah Dasar dan juga menjadi inspirasi untuk guru dalam membuat media pembelajaran.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran untuk memahami materi berbagai pekerjaan, menghilangkan rasa jenuh dan bosan saat pembelajaran jarak jauh dari rumah, dan dapat mengantarkan peserta didik pada pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah buku penunjang pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan buku cerita bergambar digital ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan buku bacaan lainnya, sehingga dapat meningkatkan pelayanan pendidikan untuk peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar digital pada muatan IPS materi berbagai pekerjaan diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi

