

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 berbagai bidang mengalami perubahan yang sangat cepat dan signifikan. Hal ini ditandai dengan adanya era globalisasi. Globalisasi merupakan suatu pandangan yang luas serta perubahan pola pikir tanpa adanya batasan tertentu, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, pendidikan, sosial, budaya, dan bidang lainnya.¹ Perubahan dalam berbagai bidang ini cenderung bergerak dengan cara-cara yang baru sesuai zamannya. Adapun pertumbuhan dan perkembangan yang paling dominan adalah bidang teknologi. Contohnya tren terbaru teknologi metaverse. Maka seiring berjalannya waktu, bidang teknologi kini berkolaborasi dengan bidang pendidikan demi terciptanya pembelajaran abad 21 atau sesuai zaman yang sedang berkembang untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan mengasah kecakapan serta keterampilan siswa.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu pembelajaran yang tertuju pada keterampilan siswa dan guru yang berkaitan dalam konsep TPACK. TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) merupakan gabungan yang terintegrasi dari tiga komponen yang berbeda yaitu teknologi, pedagogi dan konten pengetahuan. Menurut Rahmadi TPACK adalah wawasan mengenai penggunaan teknologi yang tepat pada bidang pedagogik dalam memuat konten pembelajaran. Secara garis besar, TPACK adalah kolaborasi antara bidang teknologi, pedagogik, dan konten pengetahuan sehingga menciptakan pembelajaran abad 21.

Berbagai macam pengembangan yang dilakukan dalam menciptakan pembelajaran abad 21. Dari membuat aplikasi-aplikasi penunjang pembelajaran yang memuat berbagai materi, aplikasi yang

¹ Soediro, "HUBUNGAN HUKUM DAN GLOBALISASI: UPAYA MENGANTISIPASI DAMPAK NEGATIFNYA," *KOSMIK HUKUM* 17 (2017): 29-49, hal 34 -35.

memungkinkan pembelajaran jarak jauh, sampai komik elektronik sebagai pendukung media pembelajaran dan lain sebagainya. Aplikasi yang telah dikembangkan tersebut memudahkan guru membimbing siswa dalam pembelajaran berlangsung. Sebagaimana tujuan itu sejalan dengan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 yang menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga pendidik yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.² Pada kenyataannya masih banyak kendala-kendala dalam kesiapan menghadapi pembelajaran abad 21. Adapun kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran abad 21, yaitu pada saat terpaparnya virus covid 19 orang tua dan siswa kesulitan dalam menggunakan perangkat kegiatan pembelajaran jarak jauh, guru yang menguasai teknologi masih kurang terutama guru yang memasuki usia lanjut, pembelian kuota yang cukup memberatkan orang tua, media pembelajaran yang hanya tertuju pada buku membuat siswa bosan serta ketidakmerataan kemajuan teknologi yang biasanya hanya memadai di kota-kota besar dan lain sebagainya.³

Salah satu dari banyak cara dalam meminimalisir kendala yang ada dalam kesiapan pembelajaran abad 21 dengan dikembangkannya media pembelajaran. Menurut Riyana bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara atau wadah yang berisi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.⁴ Namun, tidak semua media pembelajaran cocok atau sesuai dengan kondisi dan latar belakang setiap siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui kuisioner yang dilakukan pada siswa kelas V sebanyak 25 siswa di SDN Kapuk 08 Petang

² Depdiknas, *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas, 2003).

³ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 55–61, hal 59-60.

⁴ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: KEMENAG RI, 2012), hal 7.

menyatakan sebagai berikut: (1) 100% anggota keluarga siswa memiliki handphone/laptop/ dan sejenisnya yang dapat menunjang pembelajaran; (2) 100% siswa dapat menggunakan ponsel/laptop/ dan sejenisnya dengan baik; (3) 100% siswa membutuhkan media pembelajaran berbantuan handphone/laptop/ dan sejenisnya. Sejalan dengan pemikiran Sarwar dan Soomaro dalam machmud menyatakan kehidupan manusia sudah dipengaruhi oleh handphone dalam segala aspek tak terkecuali dalam bidang pendidikan.⁵ (4) 92% siswa membutuhkan media pembelajaran dalam muatan pembelajaran PPKn. Hal ini sejalan dengan berdasarkan data kuisisioner analisis kebutuhan guru yang menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan antusias anak dalam belajar materi pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan sebaiknya dengan berbantuan handphone/laptop/ dan sejenisnya. Media pembelajaran berbantuan handphone/laptop/ dan sejenisnya tidak semua sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Maka, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat. Analisis kebutuhan berikutnya menyatakan (5) 84% siswa membutuhkan media pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (6) 84% siswa membutuhkan media pembelajaram yang memiliki ilustrasi, warna-warni dan berkarakter untuk menarik perhatian dan semangat dalam belajar. Dari klasifikasi tersebut media pembelajaran mengacu pada media pembelajaran webtoon.

Webtoon adalah aplikasi yang menyajikan cerita bergambar atau komik secara online yang memuat pesan yang ingin disampaikan di dalam cerita tersebut.⁶ Sejalan dengan pemikiran Fahyuni dan Fauji bahwa usia sekolah dasar antara 6 sampai 12 menyukai komik atau gambar menarik yang berwarna-warni sehingga membuat pemahaman siswa sekolah dasar

⁵ Karmila Machmud, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology Di Sekolah Menengah Atas Dan Kejuruan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal 18-19.

⁶ Reza Saeful Rachman and Vismaia S. Damaianti, "Peran Sains-Teknologi Dalam Pembelajaran BIPA: Pengembangan Webtoon Berbasis Komunikasi Lintas Budaya Sebagai Antisipasi Gegar Budaya," *konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA) XI*, no. 1 (2019): 453-465, hal 454.

mudah dimengerti.⁷ Hal ini didukung dengan kuisisioner analisis kebutuhan guru yang mengemukakan bahwa media pembelajaran seperti komik elektronik membuat siswa tertarik karena hampir semua siswa suka membaca komik serta gambar-gambar lucu yang membuat siswa tidak bosan. Aplikasi webtoon ini juga mudah diakses dengan mendownload di *play store* atau melalui *web* di *handphone/laptop/* sejenisnya. Dari pernyataan yang dipaparkan, media pembelajaran webtoon tepat untuk dikembangkan sebab sesuai dengan karakteristik dan latar belakang siswa kelas V di SDN Kapuk 08 Petang. Kelebihan dari media pembelajaran webtoon adalah komik elektronik yang diunggah dalam webtoon lebih mudah diakses dimana saja hanya cukup klik link yang disediakan. Hal ini selaras dengan pendapat guru kelas V di SDN kapuk 08 Petang bahwa media pembelajaran mudah dibawa kemana-mana dan bisa diakses kapan saja. Kelebihan lain komik elektronik biasa yang hanya diakses menggunakan pdf atau file dokumen lainnya ketika *handphone/laptop/* dan sejenisnya rusak/hilang maka file komik elektronik akan hilang. Tetapi, komik elektronik yang diunggah webtoon jika *handphone/laptop/* dan sejenisnya rusak/hilang hanya cukup klik link yang disediakan saja dan pembiayaan dalam mengembangkan webtoon relatif terjangkau sebab dapat digunakan selama kurang lebih 5 tahun ke depan. Lalu, kelebihan lainnya penyajian gambar-gambar webtoon biasanya berdasarkan kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran webtoon yang akan dikembangkan terintegrasi dengan pendekatan *contextual teaching learning* (CTL). *Contextual teaching learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.⁸ Secara garis besar, bahwa media pembelajaran webtoon berbasis *contextual teaching learning* berguna untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada siswa dalam pembelajaran di kelas yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari serta dengan webtoon yang menampilkan gambar-gambar menarik.

⁷ Eni Fariyatul Fahyuni and Imam Fauji, "Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Halaqa: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2017): 17–26, hal 20.

⁸ F Nasution, "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MATERI KEUTUHAN NKRI MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING" 3 (2019): 976–979, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37320>, hal 978.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan, bahwa media pembelajaran webtoon dengan pendekatan *contextual teaching learning* cocok untuk dikembangkan.

Adapun muatan pembelajaran yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran webtoon berbasis *contextual teaching learning* (CTL) adalah muatan pembelajaran PPKn dengan kurikulum 2013 berdasarkan kuisisioner analisis kebutuhan guru yang menyebutkan bahwa SDN Kapuk 08 Petang sudah kembali menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa 80% siswa menjawab guru sering mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai pengembangan media pembelajaran webtoon berbasis CTL, yakni materi pembelajaran yang mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya hanya 56% siswa kelas V di SDN Kapuk 08 Petang senang dan tertarik dengan muatan pembelajaran PPKn, 36% siswa mengklaim bahwa muatan pembelajaran PPKn mudah dipahami, 56% siswa menjawab cukup memahami materi PPKn, dan 8% siswa menjawab muatan pembelajaran PPKn sulit dimengerti. Berikutnya berdasarkan data diperoleh 52% siswa mengklaim bahwa materi yang sulit dipahami dalam pembelajaran PPKn tentang membangun kerukunan dalam negara kesatuan republik Indonesia. Maka konten yang dipilih adalah muatan pembelajaran PPKn Tema 5 Subtema 2 tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini didukung melalui pengamatan pada 13 Juli 2022 bahwa sebagian siswa masih berkelompok dengan teman dekatnya saja. Selain itu, satu gedung namun memiliki dua nama sekolah yang berbeda antara pagi dan siang cenderung terjadi pertikaian antar siswa. Sebab masing-masing siswa dari dua sekolah menganggap lebih baik. Walaupun tidak menyebabkan masalah yang tidak terlalu serius namun patut dipertimbangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Berbasis *Contextual Teaching Learning* Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Salah satu solusi ini

untuk mendukung siswa memahami materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran webtoon. Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Menik Kurnia Siwi, Rita Sofyan, dan Annur Fitri Hayati dengan judul “Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Micro Teaching Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang”.⁹ Menunjukkan nilai aspek media pembelajaran lebih 50%. Maka dinyatakan layak. Penelitian oleh Fauzana Alfiani, Tri Kurniawati, dan Menik Kurnia Siwi dengan judul “Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP”.¹⁰ Menunjukkan rata-rata keseluruhan media kategori sangat baik. Penelitian oleh Reza Saeful Rachman dan Vismaia S. Damaianti dengan judul “Peran Sains-Teknologi Dalam Pembelajaran BIPA: Pengembangan Webtoon Berbasis Komunikasi Lintas Budaya Sebagai Antisipasi Gejar Budaya”.¹¹ Penelitian yang dihasilkan oleh ahli media dan materi menyebutkan bahwa media ini layak digunakan dalam materi pembelajaran BIPA khususnya materi tentang budaya Indonesia yang memicu gejar budaya. Penelitian oleh Andi Aqzani Ramadhani dan Andi Fatimah Yunus dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon”.¹² Hasil penelitian memperoleh bahwa media pembelajaran dikategorikan sangat layak.

Terdapat revelansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran webtoon. Namun, adanya perbedaan yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya. Adapun pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran webtoon dengan materi muatan

⁹ Menik Kurnia Siwi, Rita Syofyan, and Annur Fitri Hayati, “Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Micro Teaching Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang,” *Pakar Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 47–59.

¹⁰ Fauzana Alfiani, Tri Kurniawati, and Menik Kurnia Siwi, “Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp,” *Jurnal Ecogen* 1, no. 2 (2018): 439.

¹¹ Rachman and Damaianti, “Peran Sains-Teknologi Dalam Pembelajaran BIPA: Pengembangan Webtoon Berbasis Komunikasi Lintas Budaya Sebagai Antisipasi Gejar Budaya.”

¹² Andi Aqzani Ramadhani et al., “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBASIS MEDIA WEBTOON Abstract : Development of a Teaching Model for Writing Fantasy Story Texts Based On” (n.d.): 46–51.

pembelajaran tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu, pada pengembangan media pembelajaran webtoon dengan memanfaatkan pendekatan *contextual teaching learning*.

Pendekatan *contextual teaching learning* memiliki tujuh tahapam. Adapun tujuh tahapan tersebut dapat diuraikan, yakni pada tahap konstruktivisme (*constructivisme*). Pada tahap ini siswa membangun pengetahuan bermakna dan nyata bagi tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan, Pada tahap menemukan (*inquiry*) siswa dapat menemukan pengetahuan baru dalam membaca media webtoon. Lalu, pada tahap bertanya (*questioning*). Pada tahap ini siswa bertanya tentang materi pada media webtoon. Tahap selanjutnya masyarakat belajar (*learning community*) yaitu dengan membentuk kelompok dan berdiskusi. Kemudian, tahap permodelan (*modeling*). Pada tahap ini siswa mencontohkan sesuatu yang dapat ditiru dalam media webtoon. Setelah itu, tahap refleksi (*reflection*) yaitu merefleksikan kembali pengetahuan baru agar memiliki arti dalam kehidupan. Terakhir tahap penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) dengan proses pengumpulan data berkaitan dengan perkembangan dan kemampuan siswa dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dinyatakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tantangan dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dalam konsep TPACK.
2. Sukar menentukan media pembelajaran yang relevan, berinovasi dan menarik perhatian siswa sesuai dengan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memerlukan media pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

4. Media pembelajaran yang dibutuhkan fleksibel, mudah dibawa kemana saja dalam artian media tersebut ringan, dapat diakses dimana saja dan menarik perhatian siswa agar tidak bosan.
5. Kurangnya pemahaman manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan sebagai relevansi awal pembentukan sikap.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas. Maka, permasalahan dibatasi pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Berbasis Contextual Teaching Learning Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar” materi manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia pada tema 5 subtema 2.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah dapat disimpulkan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran webtoon berbasis *contextual teaching learning* untuk pembelajaran PPKn siswa kelas V sekolah dasar?
2. Apakah media webtoon layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *contextual teaching learning* untuk pembelajaran PPKn siswa kelas V sekolah dasar

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian pengembangan ini dapat dirasakan berbagai pihak sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berkembangnya wawasan dan pengetahuan para pembaca tentang Pengembangan Media

Pembelajaran Webtoon Berbasis CTL untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar

2. Praktis

- a. Bagi sekolah dasar, penelitian ini sebagai bahan evaluasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan praktis dalam penggunaannya.
- b. Bagi siswa, penelitian ini sebagai tinjauan untuk membuat siswa belajar yang memudahkan, praktis, dan menyenangkan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini sebagai bahan lanjutan terhadap masalah yang relevan serta sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang serupa agar penelitian pengembangan media pembelajaran webtoon ini menjadi lebih baik lagi.

