

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam kegiatan pembelajaran tentu banyak masalah yang dihadapi oleh guru, baik itu dari sarana - prasarana yang kurang memadai, materi yang sulit diajarkan, ataupun perbedaan kemampuan setiap guru, tetapi guru harus tetap mencapai target yang sama dengan guru lain, karena itulah terdapat berbagai macam metode, media dan sumber belajar yang dapat menjadi opsi untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu muatan pelajaran yang cukup sulit untuk diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dalam Sekolah Dasar terdapat beberapa materi yang dipayungi oleh mata pelajaran IPS, seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, dan antropologi salah satu materi yang sulit untuk diajarkan adalah materi sejarah. Pembelajaran sejarah ini dianggap tidak lebih dari rangkaian tahun dan peristiwa-peristiwa di masa lampau yang harus diingat guna menjawab soal-soal yang nanti akan keluar di dalam ujian. Pada kenyataannya pendidikan sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam pembentukan karakter bangsa. sejarah menjadi salah satu tonggak terpenting dalam menciptakan karakter bangsa yang kuat dan cinta tanah air.

Pembelajaran sejarah sebaiknya dibuat menyenangkan dan memiliki relevansi dengan kehidupan di masa sekarang, pelajaran sosial lebih dari hanya sekumpulan fakta yang harus diingat oleh siswa; pelajaran sosial adalah bagaimana untuk mengerti manusia, tempat dan kejadian terjadi dan bagaimana orang-orang berhubungan dan saling merespon kepada kebutuhan dan keinginan satu sama lain.¹ Siswa tidak harus merasa jenuh ketika terlalu banyak kalimat-kalimat yang harus dibaca dan diingat, tetapi pada kenyataannya kegiatan pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar masih banyak terkendala masalah, salah satunya adalah masalah relevansi dengan masa sekarang.

Menurut Hamid Hasan dan Alfian bahwa:

Pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Sehingga pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah².

¹ Pamela J. Farris, *Elementary and Middle School Social Studies* (Waveland Press, Inc., Illinois, 2007), h. 12

² Hamid Hasan S. 2007. *Kurikulum Pendidikan Sejarah Berbasis Kompetensi*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Universitas Negeri Semarang, Semarang, 16 April 2007

Selain tingkat relevansi yang kurang, pembelajaran sejarah cenderung diajarkan dengan metode pembelajaran yang monoton sehingga, siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan tidak mampu menyerap informasi dengan maksimal.

Sebagai contoh dalam pembelajaran IPS di SDN Menteng 02 Jakarta terdapat tiga metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan sejarah yaitu (1) Ceramah, (2) Menampilkan Video, dan (3) Bermain Peran. Setelah peneliti melakukan observasi tentang metode pembelajaran ini yang diterapkan dalam mengajarkan sejarah proklamasi di Sekolah Dasar terdapat beberapa kekurangan utama antara lain dalam menggunakan metode ceramah, siswa cenderung bosan dan menganggap kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan sehingga siswa mudah lupa akan materi yang diajarkan, selain itu, kegiatan pembelajaran yang bersifat *teacher center* cukup banyak menguras tenaga guru yang dimana harus digunakan untuk mengajar materi lain sedangkan ketika menampilkan video, garis waktu dari suatu sejarah tidak dapat ditampilkan seutuhnya karena kurangnya sumber video sehingga informasi yang seharusnya didapatkan tidak diterima sepenuhnya oleh siswa.³

³ Hasil wawancara dengan wali kelas dan peserta didik kelas V SDN Menteng 02 Pagi, (pada tanggal 11 Januari 2019, pukul 13.30 wib)

Di lain tempat menggunakan metode bermain peran mungkin adalah salah satu metode yang paling tepat dalam mengajarkan sejarah, namun menggunakan metode bermain peran di ruang kelas memerlukan waktu yang relatif panjang, didalam prosesnya pun membutuhkan kreativitas tingkat tinggi dari guru dan siswa. Hal ini tidak dimiliki setiap guru, belum lagi banyak siswa yang merasa malu ketika diminta memerankan suatu adegan tertentu.⁴

Berdasarkan analisis pada materi proklamasi dalam kurikulum 2013 yang terdapat dalam buku tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan) Subtema 2 (Peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan) di dalam pembelajaran 1,2, dan 3. 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 proklamasi, yang pertama adalah siswa terlalu banyak diminta untuk membaca teks yang kemudian diberikan soal untuk dijawab, yang kedua adalah garis waktu dalam pembelajaran sejarah proklamasi tidak runut dan tidak dijelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi menjelang proklamasi, dan yang terakhir adalah kurangnya pengenalan tokoh pahlawan yang berperan dalam peristiwa proklamasi tetapi hanya mengedepankan sosok proklamator

⁴ Imas Kurniasih S.Pd dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Kata Pena, Jakarta, 2016) h.70

saja. Kurangnya kreativitas guru sehingga tidak mampu mengembangkan bahan ajar ini sehingga menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Peneliti menemukan salah satu buku cerita bergambar yang sesuai dengan pembelajaran kelas V tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) adalah buku “SOEKARNO Sang Proklamator” yang ditulis oleh Amir Hendransah, buku ini menceritakan tentang kisah Soekarno sejak dilahirkan hingga meninggalnya salah satu tokoh proklamator ini. Buku ini merujuk beberapa peristiwa proklamasi tetapi terlalu fokus pada karakter soekarno dan tidak fokus kepada tokoh-tokoh lain ataupun pada peristiwa proklamasi.⁵

Sebagai solusi dalam masalah bahan ajar yang digunakan, guru dapat menggunakan media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam menerima informasi. Masalah lain dalam bahan ajar yang tersedia adalah kecenderungan siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik. Padahal nyatanya siswa lebih menyukai buku yang bergambar, penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

⁵ Amir Hendransah, *Soekarno Sang Proklamator*, (Pustaka Anggrek, Yogyakarta, 2010.)

Proses kegiatan pembelajaran dibutuhkan media yang membuat siswa belajar secara aktif, tidak mudah bosan, dengan sumber informasi lengkap dan memiliki efisiensi waktu yang baik.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait Buku cerita ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febyan Dimas Pramanta, Uut Uswatun Hasanah, dan Moh. Rizky Kurniawan dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Interaktif Antikorupsi Berbasis Teknologi *Augmented Reality*” salah satu tujuan penelitian ini adalah merancang buku cerita antikorupsi dengan menggunakan teknologi *augmented reality*.⁶

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Buku cerita antikorupsi dengan teknologi *augmented reality* sangat potensial untuk dikembangkan karena dapat memberikan realitas tambahan bagi pembaca berupa objek 3D dan animasi yang bergerak mengikuti alur cerita

2. Penelitian yang 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

⁶ Febyan Dimas Pramanta, dkk Pengembangan Buku Cerita Interaktif Antikorupsi Berbasis Teknologi Augmented Reality. (*Jurnal Integritas* 4(1) Juni 2018)

tujuan penelitian ini adalah mengedukasi anak usia 4 -6 tahun secara moral dan karakter demi menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter khususnya sikap integritas yang merupakan gabungan dari cerdas, jujur, adil, pantang menyerah, tanggung jawab, gotong royong, kerja keras, disiplin, dan bersahabat dalam kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan Buku cerita interaktif ini telah mampu mengajarkan sikap integritas sejak dini melalui permainan-permainan seperti permainan kartu dan permainan puzzle sehingga dapat membentuk sikap integritas bagi penggunanya.⁷

3. 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.⁸

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan buku cerita bergambar membuat anak tidak hanya membaca, tetapi juga turut aktif dalam cerita. Siswa

⁷ Mercia Brlian Anggara, dkk. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*. 1(4) 2014

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

dapat berpartisipasi dalam cerita untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tokoh dengan jalan yang mereka pilih. Seperti halnya tidak semua hal di dunia adalah hitam dan putih, akhir cerita yang tersedia tidak ada yang benar-benar senang atau sedih, baik atau buruk. Dengan demikian, tidak ada pilihan yang dapat dikatakan “benar” atau “salah”.

Inovasi yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah, peneliti membuat buku cerita bergambar yang dalam proses penggunaannya tidak hanya melatih kemampuan membaca cerita, tetapi juga melatih kemampuan logika dengan teka-teki yang tersedia dalam rangka mendapatkan informasi yang diperlukan, selain itu peneliti juga memfokuskan pengembangan produk ini untuk dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama di kelas V dalam tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan)

Beberapa contoh buku cerita bergambar yang peneliti buku temukan di toko buku memiliki banyak sekali cerita dan konsep buku cerita yang variatif, jika dahulu buku cerita bergambar hanya digunakan untuk mengajarkan moral dan nilai. Pada masa sekarang buku cerita lebih kompleks dan mengajarkan banyak hal, dimulai dari menjaga kebersihan diri sampai mengajarkan tentang pembelajaran tertentu. Beberapa contoh buku cerita bergambar yang peneliti temukan adalah 1) “Tolong, Eleph Tersesat!” yang ditulis oleh Tria Ayu K. dan

Ilustrasi oleh Alvin Adhi, buku ini fokus kepada cerita Eleph yang tersesat karena bermain terlalu jauh di hutan hingga malam dan tidak bisa menemukan jalan pulang. 2) Buku cerita bergambar berikutnya adalah salah satu dari seri Dongeng Populer Dunia yang berjudul “Anak Katak Bersuara Merdu”, yang ditulis oleh Lee, Hyang an dan ilustrasi oleh Lee, Kwan Do. Dongeng ini berasal dari Serbia, dan di dalam buku juga ada beberapa bagian yang mengajarkan tentang negara Serbia. 3) Buku ketiga adalah Kumpulan Cerita “Aku Anak Berprestasi” yang ditulis oleh Durroh Fuadin Kurniati dan ilustrasi oleh Tim InnerChild. Buku cerita bergambar ini adalah buku yang memiliki banyak cerita dalam satu buku tetapi terdapat ketidakseimbangan antara teks dan ilustrasinya, dimana teksnya dirasa jauh lebih banyak dibandingkan dengan ilustrasinya, di dalam buku ini juga terdapat beberapa tantangan yang dapat merangsang aktivitas pembaca. 4) Yang terakhir adalah buku dari seri Cican yang berjudul “Waktunya Mandi, Cican yang ditulis oleh Wahyu Aditya dan Tria Ayu K. dan ilustrasi oleh Agus Willy K. buku yang sangat sederhana tapi memiliki kualitas yang sangat baik dari segi kesederhanaan cerita dan ilustrasi.

Dari beberapa contoh buku cerita bergambar diatas peneliti menyimpulkan buku cerita bergambar yang ada di pasaran memiliki banyak cerita yang variatif dan memiliki gambar menarik untuk memikat ketertarikan dari pembaca. Beberapa buku cerita bergambar di pasaran memiliki

keunggulan dari mengajarkan nilai-nilai moral dan budi pekerti kepada anak-anak. Di dalam pencarian referensi, peneliti menemukan buku cerita yang bersifat pada anak tetapi tidak merujuk pada keberlangsungan cerita, hanya sebagai intermeso yang berkaitan dengan cerita, buku cerita bergambar di pasaran berfokus pada cerita yang diceritakan, nilai-nilai yang diajarkan dan ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Mata Pelajaran IPS kelas V SD”. Peneliti menganggap buku cerita bergambar ini mampu mengatasi masalah relevansi yang selama ini menjadi masalah dalam materi sejarah proklamasi, buku cerita bergambar ini dikemas secara menarik dan menggunakan alur cerita yang sesuai dengan usia sekolah dasar akan memberikan kesempatan siswa sekolah dasar untuk belajar tentang sejarah proklamasi dengan lebih menyenangkan dan guru tidak perlu takut untuk kehabisan waktu dan tenaga dalam mengajar karena buku cerita bergambar ini bisa digunakan secara mandiri oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya relevansi materi sejarah dengan kehidupan masa kini siswa
2. Media pembelajaran masih jarang digunakan di SD
3. Siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran karena terlalu banyak membaca teks dan menjawab soal.
4. Bahan ajar yang digunakan sebagian besar berupa teks bacaan dan tidak menarik bagi siswa.
5. Perlunya pengembangan media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 1, 2, dan 3 tentang materi Proklamasi.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini terdapat fokus masalah yaitu, diperlukannya pengembangan media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran kelas V tentang materi Proklamasi di SDN Menteng 02 Jakarta, sebagai penunjang proses pembelajaran.

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi masalah, dan fokus masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yang dikaji pada pengembangan buku cerita bergambar untuk materi IPS di kelas V SDN Menteng 02 Jakarta.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, Identifikasi masalah, Fokus Masalah, dan Ruang lingkup yang sudah dijabarkan, maka permasalahan yang akan diteliti untuk dicari solusinya melalui penelitian pengembangan ini yaitu :
“Bagaimana mengembangkan buku cerita bergambar untuk materi IPS di kelas V SDN Menteng 02 Jakarta ?”

F. Kegunaan Hasil Pengembangan

Kegunaan hasil penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media buku cerita bergambar adapun produk ini diharapkan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi proklamasi di Sekolah Dasar.
- b. Menambah pengetahuan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah proklamasi
- c. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengajar materi Proklamasi kelas V Sekolah Dasar. Dan diharapkan menjadi inspirasi guru untuk tetap berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai media belajar untuk memahami tentang materi sejarah proklamasi, sehingga siswa lebih senang dalam belajar dan dapat memahami informasi yang diberikan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi peneliti untuk menerapkan dan memperkaya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD