

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar agar tujuan pembelajaran tercapai seperti yang diinginkan. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik dan pendidik, peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai fasilitator, pembimbing (Wulandari & Agustika, 2018).

Pembelajaran saat ini sedang melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh seluruh guru tetap memberikan pembelajaran dari sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan. Kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring ini menuntut guru untuk memberikan pembelajaran yang kreatif supaya peserta didik dapat memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran peran guru sebagai pendidik memberikan pengetahuan sebagai bekal peserta didik untuk menyelesaikan permasalahannya serta mampu mencapai tujuan belajarnya. Pada pembelajaran tematik, terdapat muatan IPS yang merupakan salah satu muatan pelajaran yang penting karena mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Dengan mempelajari IPS, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan seorang guru dalam menerapkan pembelajaran yaitu tetap mengkondisikan peserta didik agar fokus dalam mengikuti pembelajaran,

dikarenakan muatan IPS memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yakni memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu guru harus mengatur strategi pembelajaran agar peserta didik tetap fokus untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang sangat penting dalam pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga atau sarana yang digunakan untuk memberikan suatu informasi atau materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien maka penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan. Pemilihan media pembelajaran di sekolah dasar perlu memperhatikan beberapa aspek, salah satunya karakteristik peserta didik. Peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam banyak segi bidang, di antaranya perkembangan kepribadian serta kemampuan dalam kognitif dan bahasa (Fikri,dkk, 2018 : 20).

Pada proses pembelajaran, seorang guru tidak hanya sekedar memberikan materi dari buku melainkan perlu adanya media pembelajaran yang kreatif. Tanpa penggunaan media pembelajaran akan mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif, dikarenakan menurunnya minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak maksimal. Salah satu media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran tematik muatan IPS yaitu menggunakan media pembelajaran komik digital.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatullah dkk, 2020) diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat

kelayakan media pembelajaran komik digital berada pada kategori sangat layak dengan persentase 89,55%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital dengan persentase 83,17% berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka produk komik digital pada materi kerjasama ekonomi Internasional ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Serta diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Astutik dkk, 2021) diperoleh hasil penelitian menunjukkan 1) kevalidan produk dapat dilihat dari hasil validasi oleh validator ahli materi mendapatkan persentase 96%, ahli media mendapatkan 100% dan angket penguatan karakter mendapatkan skor 89% dalam kriteria sangat baik. 2) kepraktisan produk dilihat dari hasil respon peserta didik meliputi uji coba perorangan mendapatkan persentase 87%, uji coba kelompok kecil mendapatkan 84% dan uji coba lapangan mendapat skor 85% kategori sangat baik. 3) keefektifan produk dilihat dari perbedaan hasil angket penguatan nilai-nilai karakter. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai n-gain sebesar 0,55 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter peserta didik.

Komik adalah suatu media komunikasi visual yang memadukan gambar dan teks dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Siregar dkk, 2018). Dengan media komik dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat belajar (Prabawardani dkk, 2018). Pada media pembelajaran komik digital, peserta didik dapat mengakses media kapan saja karena media komik dalam bentuk digital dapat diakses melalui *Handphone* dan laptop.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Dauh Peken Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan ditemukan bahwa, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran menurun. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin, 20 September 2021 bersama guru wali kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken, beliau mengatakan bahwa :

Dalam kegiatan pembelajaran beliau hanya menggunakan media a pembelajaran yang ada di *youtube* serta memberikan materi menggunakan buku pelajaran. Dalam pembelajaran tematik muatan IPS beliau hanya menggunakan metode pemberian tugas.

Hal tersebut mengakibatkan menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Karena guru di sekolah memiliki banyak tanggung jawab yang harus dikerjakan, sehingga dalam pembelajaran dikelas guru kurang mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan kurangnya media pembelajaran bervariasi dapat mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang diberikan.

Menurunnya partisipasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pertama, guru dominan memberikan materi ajar dari buku pelajaran serta menggunakan media video pembelajaran yang ada di *youtube*. Kedua, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi yang mengakibatkan minat belajar peserta didik menurun pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi sangat di perlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran dikelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini

mengambil judul mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti, yaitu :

- 1) Kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran sehingga pada proses pembelajaran peserta didik kurang memahami suatu topik yang di pelajari dalam muatan IPS.
- 2) Guru sulit untuk menyampaikan materi ajar sehingga kurangnya minat belajar peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah perlu dilakukan pembatasan masalah, karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan di kelas V sekolah dasar sehingga pada penelitian memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik digital. Dengan pengembangan media komik digital peserta didik dapat meningkatkan minat belajar sehingga mudah dalam memahami materi pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu :

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Dauh Peken.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.1.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital.

1.1.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan yaitu :

1) Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran komik digital yang dihasilkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran serta meningkatkan semangat peserta didik agar tertarik mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi dan lebih bermakna bagi peserta didik.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS serta memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain.

1.7 Spesifikasi Produk

Membuat suatu produk media pembelajaran komik digital yang digunakan untuk materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat. Media pembelajaran komik digital ini berfungsi sebagai fasilitas memudahkan guru menyampaikan materi agar lebih menarik serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran komik digital ini yaitu :

- 1) Media komik digital dikemas dengan menarik dengan memadukan warna, gambar – gambar, teks, untuk menambah minat dan semangat peserta didik dalam belajar.
- 2) Media komik digital ini dapat digunakan menggunakan laptop dan *Smartphone* dengan mengakses link *website wix.com*.
- 3) Media komik digital menyajikan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS.
- 4) Media komik digital dapat digunakan pada pembelajaran daring dan luring.
- 5) Media pembelajaran komik digital muatan IPS yang dirancang mudah digunakan, menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi sehingga memperlancar proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media komik digital peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran tertentu dapat mengakses media. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Dauh Peken penggunaan media pembelajaran dikelas kurang maksimal khususnya pada mata pelajaran IPS guru hanya berpatokan pada buku. Buku pelajaran cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami peserta didik dengan kurangnya fasilitas dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital ini didasari atas beberapa asumsi di antaranya :

- 1) Media komik digital ini mempermudah proses belajar mengajar karena dapat memperjelas materi yang disampaikan.
- 2) Media komik digital ini dapat membangkitkan imajinasi serta semangat siswa untuk belajar sehingga siswa aktif mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa dapat menggunakan *Smartphone* atau laptop untuk mengakses media komik digital pada link *website wix.com*.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran komik digital yang dibuat sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran komik digital hanya menyajikan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS.
- 2) Pengembangan media pembelajaran komik digital ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas V muatan IPS jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat.

1.10 Definisi istilah

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang nantinya bermanfaat pada proses pembelajaran dikelas.
- 2) Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga atau sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Komik digital merupakan sebuah media dalam bentuk cerita bergambar dengan tokoh berbentuk kartun yang memiliki karakter dan memerankan suatu cerita.

Media komik digital ditata secara berdampingan dengan urutan bacaan tertentu yang nantinya dapat memudahkan pembaca menyimak cerita yang disajikan melalui media elektronik.

