

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Covid-19* adalah *Corona Virus Disease 2019* virus yang dapat menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru. Virus ini menular melalui percikan dahak dari saluran pernapasan, misalnya ketika berada di ruang tertutup yang ramai dengan sirkulasi udara yang kurang baik atau kontak langsung (Kemenkes RI,2020). Adanya virus *covid-19* ini berdampak pada banyak pihak salah satunya pada dunia Pendidikan. Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka langsung (luring) namun kini pembelajaran berubah menjadi jarak jauh atau dilakukan dalam jaringan (Yulistiana *et al.*, 2022).

Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan *online* yang sudah terhubung dengan internet dengan tetap berada di rumah masing-masing dan mengerjakan seluruh kegiatan pembelajaran melalui online. Pendidikan pada masa pandemi *Covid-19* mengakibatkan semua guru melakukan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah daring. Pada pembelajaran daring, siswa diharapkan dapat memahami materi walaupun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung dengan perkembangan teknologi. Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan strategi guru dalam mengajar. Guru hendaknya membimbing siswa untuk menemukan data dan informasi sendiri serta mengolah dan mengembangkannya,

oleh karena itu diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah peran guru sebagai pusat informasi (*teacher centered*) menjadi berperan sebagai fasilitator, mediator, dan teman yang memberikan kondisi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan menuntut keterampilan guru menggunakan teknologi dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Adanya teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru hal ini dikarenakan teknologi dapat membantu guru dan siswa untuk berfikir inovatif sehingga menjadikan suasana pembelajaran semakin menarik dan tentunya siswa semakin semangat belajar serta antusias dalam mengikuti pelajaran walaupun dengan sistem belajar daring. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia seringkali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan, dalam implementasinya multimedia digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Mufarokah, 2009:103). Kemendikbud (2016:2) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang

untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Menurut Arsyad (2010:15-16), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran sering dikaitkan dalam pemberian materi sebagai penunjang pembelajaran baik itu pembelajaran tematik maupun pembelajaran lainnya. Pada pembelajaran tematik integrative salah satu muatan materinya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkum secara ilmiah dalam memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa (Susanto, 2013). Selain itu, IPS terdiri dari berbagai disiplin ilmu (interdipliner) yaitu IPS mengambil disiplin ilmu sosial seperti geografi, antropologi, arkeologi, ekonomi, hukum, ilmu politik dan ilmu kemanusiaan.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan Ibu Ni Luh Sri Andriyani, S.Pd guru kelas IV di SD Negeri 2 Bungbungan, diketahui bahwa terbatasnya media yang dimiliki guru untuk menunjang proses pembelajaran daring, guru biasanya hanya menggunakan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, guru memberikan penugasan sebagai metode yang paling dominan dalam pembelajaran daring. Penugasan yang dilakukan guru mengenai isi materi, sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung menghafal isi materi

pelajaran dari pada memaknai atau memahami isi dari materi yang dipelajari pada pembelajaran tematik integrative salah satu muatan materinya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan upaya yang tepat untuk menumbuhkan kembali semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran yaitu melalui penggunaan media dalam pembelajaran. *The use of media in teaching will be able to overcome the problem of students with different learning styles.* (Sakat, 2012: 876). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Listyani, 2018: 595) bahwa belajar bermakna adalah suatu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga mereka dapat lebih mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media komik virtual, komik virtual merupakan media bergambar yang dikemas dalam bentuk virtual yang dapat diakses melalui internet. Penggunaan media pembelajaran komik virtual sangat membantu siswa belajar secara mandiri karena komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar hal ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga diperlukan untuk

mengembangkan sebuah media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi keberagaman budaya kelas IV sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih minim.
- 1.2.2 Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring.
- 1.2.3 Belum dikembangkannya media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi Keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi pada belum adanya Media interaktif yang memotivasi belajar siswa Kelas IV sekolah dasar dalam bentuk komik virtual.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi keberagaman budaya siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi keberagaman budaya dari segi isi, desain, dan media siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi keberagaman budaya dari segi isi, desain, dan media siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran komik virtual ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu proses belajar mengajar dari rumah menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa lebih cepas memahami pelajaran dengan mudah meskipun tidak bertatapan muka secara langsung, selain itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik virtual diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman secara menyeluruh dalam belajar sehingga siswa

dapat memahami secara nyata dari materi yang di berikan walaupun belajar dari rumah atau daring.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami pelajaran IPS muatan materi keberagaman budaya yang dikemas dalam bentuk komik virtual sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang di berikan dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran komik virtual untuk pelajaran IPS muatan materi keberagaman budaya memiliki tujuan untuk memotifasi guru dalam bentuk mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* dan guru lebih berinovasi serta kreatif dalam memberikan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan di harapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan bahan ajar media pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar.

d. Bagi Pengembang

Pengembangan media pembelajaran ini untuk menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media interaktif salah satunya komik

virtual agar pengetahuan yang di peroleh peneliti dapat di terapkan nantinya untuk menghadapi masalah-masalah yang di hadapi di dunia pendidikan secara nyata.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran komik virtual berbasis *problem based learning* muatan IPS materi Keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik virtual yang berbasis *problem based learning* muatan IPS materi Keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan.
- 1.7.2 Media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu memanfaatkan gambar tokoh-tokoh kartun yang menarik di internet, menggunakan aplikasi *canva* dan *flip PDF professional* untuk menambahkan teks dan *dubbing* suara pada gambar komik yang telah dibuat kemudian di *convert* ke dalam bentuk video.
- 1.7.3 Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop atau *handphone*.
- 1.7.4 Media pembelajaran komik virtual yang berbasis *problem based learning* muatan IPS materi keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan ini untuk membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran keberagaman budaya.
- 1.7.5 Media pembelajaran komik virtual ini dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang disampaikan kepada siswa.



## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dimasa Pandemi *Covid-19* ini sebagian guru melakukan pembelajaran secara daring sehingga perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Borg dan Gall (1983) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa akan materi terkait. Terkadang banyak guru yang hanya mengirimkan materi dan tugas-tugas tanpa memperhatikan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran daring. Di zaman yang sudah modern dan serba teknologi seperti saat ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik serta dapat diakses dengan mudah agar lebih memotifasi semangat belajar siswa. Menurut Robert Maribe Branch (2009:154), mengatakan bahwa kualitas produk dapat ditentukan melalui tiga aspek yaitu yang pertama persepsi, yang kedua merupakan hasil, dan yang terakhir adalah sikap. Namun dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik virtual ini yang dilakukan hanya melihat bagaimana keefektifan dari media ini dapat membantu siswa belajar secara daring agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa tanpa langsung melaksanakan tatap muka dengan guru di sekolah.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik virtual muatan IPS materi Keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran komik virtual dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya dimasa pandemi *covid-19* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar secara jarak jauh yang akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, walaupun tidak terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa seperti yang didapatkan secara tatap muka di sekolah.
- 2) Belum tersedianya media pembelajaran berupa media komik virtual.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan dihasilkan diantaranya:

- 1) Media pembelajaran komik virtual ini hanya memuat materi mengenai keberagaman budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Membutuhkan laptop, *sound system*, dan LCD dalam penggunaan media pembelajaran komik virtual

## 1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pengembangan adalah upaya untuk menggabungkan suatu produk yang efektif berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Media pembelajaran komik virtual merupakan sebuah komik yang didalamnya berisi gambar, tulisan dan suara serta skenario yang disusun dengan bantuan gambar-gambar kartun diperoleh dari internet yang selanjutnya diedit menggunakan aplikasi *canva* dan *flip PDF professional*
- 3) Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus dalam proses pembelajaran melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajari oleh siswa.
- 4) Keberagaman budaya merupakan keunikan yang ada di Indonesia dengan banyaknya berbagai macam suku dan budaya, Hal ini dimaksudkan bahwa kehidupan bermasyarakat memiliki corak kehidupan yang beragam dengan latar belakang kesukuan, agama, maupun ras yang berbeda-beda

