#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Tujuan kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup untuk menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Sehingga dalam pembelajaran di sekolah guru dapat memilih bahan ajar yang dapat mendukung tujuan kurikulum 2013. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang mencakup pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang digabungkan untuk memberikan pengalaman kepada siswa (Rusman, 2018 : 254-260). Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tematik dipengaruhi oleh rencana dan kondisi siswa.

Menurut Rusman (2018) guru harus jeli dalam mengidentifikasi setiap indikator yang akan digunakan. Guru memiliki peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional khususnya dalam bidang pendidikan. Guru merupakan tenaga pendidik yang akan menghasilkan anak didik berkualitas dengan memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Selain itu, guru juga mempunyai tugas ganda seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi peserta didik untuk menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas di masa depan. Walaupun peran guru tak tergantikan oleh kecanggihan teknologi, namun guru harus bisa memanfaatkan itu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada setiap satuan pendidikan untuk mempersiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul dengan kompetensi global. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus memilih bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas. Bahan ajar yang dapat digunakan adalah video, buku tematik, buku cerita. Buku cerita yang dapat berbentuk cerita penuh atau buku cerita bergambar (komik). Bahan ajar berupa buku cerita bergambar (komik) diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Finochiaro dan Bonomo Membaca ialah kegiatan untuk memetik atau memahami makna atau arti yang terkandung di dalam suatu tulisan. Sedangkan Nurhadi (2016:2) menyatakan "Membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca yaitu kegiatan mendapatkan reaksi terhadap

bacaan yang melibatkan fisik dan mental untuk memperoleh pesan dan disampaikan secara lisan maupun tulisan.

Fenomena yang terjadi, kualitas anak membaca di Indonesia masih rendah. Hal ini didukung oleh data UNESCO dalam riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut state University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. UNESCO menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 yang artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca. Hasil penelitian PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) juga menyatakan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca siswa Indonesia adalah (405) berada signifikan di bawah rata-rata internasional (500). Angka UNDP juga menunjukkan bahwa angka melek huruf orang dewasa di Indonesia hanya 65,5% saja, sedangkan Malaysia sudah 86,4 %. Itu artinya kemampuan membaca dan minat baca di Indonesia masih rendah. (Saadati & Sadli, 2019) mengatakan bahwa rendahnya budaya membaca di Indonesia ini menyebabkan pendidikan di Indonesia tertinggal dari Negara-negara tetangga.

Selain itu, khusunya dalam muatan pelajaran IPS yang cakupannya beragam dan luas serta tuntutan kurikulum yang sarat dengan muatan yang harus disampaikan kepada peserta didik dengan alokasi waktu yang terbatas, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS dengan baik, menarik, dan menantang minat belajar, pada akhirnya pembelajaran IPS yang dilaksanakan guna mengejar target materi pelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didikpun cenderung tidak sesuai dengan harapan. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan

bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia diusahakan agar lebih maju dan bermutu. Upaya peningkatan mutu pendidikan dilaksanakan antara lain dengan mengusahakan penyempurnaan proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan literasi (membaca).

Membaca merupakan jendela dunia. Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca, yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. Membaca membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan juga memperdalam pengetahuan dalam diri seseorang. Semakin sering membaca buku, semakin luas pengetahuan yang individu miliki. Sebaliknya, semakin jarang membaca buku, pengetahuan yang individu miliki semakin terbatas (Nasution dan Hidayah, 2019:105-106). Beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah kurangnya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Sekolah membutuhkan media berupa komik yang sangat dibutuhkan siswa untuk mengembangkan imajinasinya, Masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat membaca di sekolah tersebut yaitu ketersedian buku bacaan yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk membaca. Maka dari itu diperlukan media belajar yang menarik minat siswa dalam membaca, yaitu melalui media komik.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca

dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada (Saputro dan Soeharto, 2016:64-65). Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca. Komik mempunyai peranan yang positif yaitu mengembangkan kebiasaan membaca. Dunia anak-anak penuh dengan imajinasi dan kreasi. Itulah sebabnya sebagian besar anak-anak menyukai gambar, sketsa dan komik. Komik adalah salah satu alat media yang menyenangkan untuk anak belajar (Hamida, Zulaekah, dan Mutalazimah, 2017:68).

Pada masa sekarang ini dengan merebaknya wabah Pandemi Covid-19 hampir disemua Negara di dunia termasuk Indonesia. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Dauh Peken pada hari kamis, 23 september 2021 dengan guru wali kelas IV, terdapat permasalahan bahwa guru masih memiliki kendala dalam penyampaian materi khususnya pada muatan IPS. Proses belajar mengajar hanya dilakukan dengan memberikan tugas melalui whatsapp group maupun google classroom saja. Penyampaian materi hanya sekedar berbekal buku lks dan kadang-kadang guru memberikan video dari youtube sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan inovatif. Terkadang siswa hanya menunggu tugas dan akhirnya mengerjakannya dengan mencari jawaban di google (internet) apabila diberikan video dari youtube siswa tidak jarang menskip video sehingga mereka tidak memahami betul materi dalam video serta mengurangi minat baca siswa.

Dari hasil observasi tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media E-Komik khususnya dalam materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan Pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken. Karena dengan media e-komik yang akan dirancang dalam bentuk *flipbook* dapat menciptakan variasi belajar sehingga dengan media ini dapat menumbuhkan minat baca siswa. Dan apabila pembelajaran dilakukan secara luring media ini juga dapat dibuat menjadi media cetak dalam bentuk buku komik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media E-Komik Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dapat diidentifikasian beberapa masalah yang ditemukan, sebagai berikut.

- Pembelajaran yang hanya menggunakan lks atau buku ajar sebagai sumber belajar kurang efektif dan kurang menarik karena minat baca siswa rendah sehingga materi tidak akan tersampaikan.
- Video pembelajaran yang terdapat di youtube sulit dimengerti oleh siswa dan perlu penjelasan ulang dari guru.
- 3. Kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran daring sehingga siswa merasa kurang bersemangat dalam belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dijelaskan diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti pada penelitian ini adalah: Pengembangan Media E-Komik Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan.

# 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1. Untuk mengetahui rancang bangun media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan.
- 2. Untuk mengetahui kelayakan media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat pra<mark>ktis pada penelitian ini dapat berman</mark>faat untuk berbagai kalangan diantaranya.

## a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan sumbangan positif, dapat menambah ketersediaan media di sekolah sehingga dapat dimanfaatkan sewaktuwaktu dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran daring muatan IPS dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

## b. Bagi Guru

Dengan media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS, dapat membuat guru lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran di massa pandemi covid-19 selain itu agar bahan ajar yang direncanakan sesuai dengan karateristik siswa dalam belajar mandiri dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

### c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memotivasi peneliti lain untuk mengembangkan media e-komik untuk mata pelajaran lain dengan lebih inovatif . Penelitian ini juga dapat membantu peneliti lain sebagai sumber refrensi atau rujukan untuk penelitian yang serupa.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan. Media e-komik ini berfungsi sebagai fasilitas atau alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi khususnya pada muatan IPS. Dengan media e-komik pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar. Spesifikasi produk pengembangan e-komik ini sebagai berikut:

a. Produk ini berupa e-komik dalam bentuk *flipbook*, pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- b. Media e-komik dalam bentuk *flipbook*, merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur gambar dan teks.
- c. Media e-komik ini dikemas dengan gambar dan warna yang menarik untuk menarik minat belajar siswa.
- d. Media pembelajaran e-komik dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Dalam pembelajaran daring bisa digunakan pada saat zoom, meet maupun bisa dikirim melalui whatsapp, classroom dan sebagainya. Begitu sebaliknya dalam pembelajaran daring bisa ditayangkan melalui proyektor didepan kelas maupun bisa dijadikan hardcopy.

# 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV merupakan media pembelajaran atau alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPS agar pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19 ini siswa dan guru merasa kebingungan dalam belajar karena kurangnya media yang dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran dan membuat siswa menjadi jenuh karena pembelajaran tidak menarik.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan penggunaan media pembelajaran kurang maksimal khususnya pada mata pelajaran IPS guru hanya berpatokan pada buku paket dan lks. Sedangkan kemampuan literasi siswa tergolong rendah sehingga menyulitkan penyampaian materi dan kurang menarik bagi siswa. Sehingga sangat diperlukan sekali pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar lebih variatif tidak

menjenuhkan dan lebih menarik. Dengan dikembangkannya media pembelajaran e-komik pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sebab dalam media ini terdapat gambar-gambar dan teks yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-komik ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Media e-komik dapat menarik minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena terdapat gambar yang menarik serta teks sebagai penjelasan gambar.
- b. Siswa dan guru sudah memiliki dan mampu mengoprasikan *smartphone* dalam pembelajaran.
- c. Media e-komik dapat diakses melalui *smartphone/*laptop dengan menggunakan internet maupun tanpa internet sehingga dapat diakses kapan dan dimanapun.

Adapun keterbatasan pengembangan media e-komik sebagai berikut:

- a. Pengembangan media e-komik ini hanya dibatasi pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan media e-komik ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar, khususnya siswa kelas IV.
- c. Penyebaran produk pengembangan hanya terbatas di SD Negeri 1 Dauh Peken Tabanan, karena keterbatasan waktu, biaya dan kondisi dalam keadaan pandemi.

#### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran.
- b. Pengertian media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar.
- c. Komik adalah suatu kartun yang menggungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.
- d. Mata pelajaran IPS atau disebut Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan satu mata pelajaran yang diberikan sejak SD, dan memuat materi Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan. Melalui pengajaran Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif.