

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Hal tersebut dikarenakan kemajuan teknologi akan berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi pada saat ini membawa perubahan dan pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya yaitu di bidang Pendidikan. Hoyles & Lagrange (dalam Putrawangsa & Hasanah, 2018) menerangkan bahwa teknologi digital sangat mempengaruhi sistem Pendidikan di dunia pada saat ini, karena efektif, efisien dan daya tarik pembelajaran dengan berbasis digital. Teknologi digital dalam bidang Pendidikan menjadi sarana pendukung dalam mengakses sumber informasi dan menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian bidang Pendidikan dapat menjadikan teknologi yang memberikan kontribusi positif untuk mengembangkan pengetahuan maupun keterampilan siswa.

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menyiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas agar mampu menghadapi perkembangan zaman di era global. Salah satu faktor penentu untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan kemampuan guru. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih dalam bidang pendidikan, menuntut guru untuk mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dengan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu contoh implementasi teknologi dalam pembelajaran yaitu guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan *Google Meet*, *Zoom Meeting*, dan *Google Classroom*. Disamping itu dengan adanya kemajuan teknologi guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan berbasis digital.

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran tergolong ke dalam perangkat pembelajaran dan menjadi komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Menurut Waluyo (2014) media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar siswa.

Mengajar merupakan tugas utama seorang guru sebagai tenaga pendidik, sehingga guru dituntut selalu kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Fibriani, dkk (2014) menjelaskan guru profesional tidak hanya mempersiapkan materi pelajaran saja, tetapi juga dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dengan kreatif. Media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terkait materi yang dipelajari. Selain itu media pembelajaran dapat membuat materi yang disampaikan menjadi menarik, sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib di sekolah yang dimulai dari Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. Menurut Susanto (dalam Iskandar, 2019) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum

dan budaya. Sedangkan Sapriya, dkk (dalam Afandi, 2015) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala-gejala dan masalah - masalah sosial dalam masyarakat dan ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Summatmaja (dalam Lutfi, 2020) menjelaskan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan dan kepedulian sosial dalam dirinya, bermasyarakat dan bernegara.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran berpusat pada siswa (Syarifudin, 2020). Namun pada kenyataannya di lapangan dalam pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru masih bersifat konvensional. Tumini (2019) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara Sumaatmaja (dalam Lutfi, 2020) menjelaskan materi IPS pada tingkat Pendidikan Sekolah Dasar memiliki muatan yang cukup padat dan sering membosankan. Ditambah dengan penyajian materi menggunakan metode konvensional. Adanya fenomena tersebut membutuhkan pengembangan strategi penyajian materi yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada situasi pandemi Covid-19 bidang Pendidikan mengalami beberapa perubahan. Salah satunya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pada pelaksanaan pembelajaran daring guru dituntut melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam pelaksanaannya guru mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung, terdapat permasalahan yang dihadapi guru yaitu kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital, karena keterbatasan menggunakan teknologi. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru hanya mengandalkan buku dan mengambil video yang telah tersedia pada *Youtube*. Dengan demikian pembelajaran menjadi monoton dan membuat siswa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital atau lebih dikenal dengan *E-Comic*. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* ini memiliki perbedaan dengan komik pada umumnya. *E-comic* yang dikembangkan berbasis pemecahan masalah, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Savery & Duffy (dalam Freddy, 2018) menyatakan bahwa motivasi siswa dapat meningkat ketika siswa diberi tanggung jawab untuk memecahkan masalah.

Media komik menggunakan perpaduan warna yang menarik, ilustrasi tokoh animasi dan teks untuk menyampaikan informasi. Sudjana (dalam Freddy Widya, 2018) menyatakan bahwa peran komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca dan belajar siswa. Pemilihan pengembangan media *E-Comic* untuk meminimalisir kekurangan dari komik cetak. *E-Comic* praktis untuk dibawa, mudah dalam penyimpanannya, dan lebih awet karena tidak lapuk. Media

pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan ini dapat diakses dengan mudah melalui *web* dengan menggunakan *handphone* atau laptop.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan tentang Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran tidak bervariasi, sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 1.2.2 Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
- 1.2.4 Penyampaian materi tidak maksimal, sehingga siswa kurang paham dengan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka penelitian memiliki pematasan masalah agar terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung. Penggunaan media

pembelajaran *e-comic* ini sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa belajar pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan ditinjau dari isi, desain dan media Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan ditinjau dari isi, desain dan media Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng Badung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap bidang Pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, dalam penelitian ini terdapat juga manfaat praktis. Adapun manfaat praktis dalam penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut.

1) Manfaat Bagi Siswa

Media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* dapat membantu siswa memahami materi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran menjadi bermakna dan tujuan pembelajaran tercapai.

2) Manfaat Bagi Guru

Media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3) Manfaat Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dalam menambah wawasan mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning*.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Komik yang dikembangkan adalah komik digital atau *e-comic*, sehingga siswa dapat mudah untuk membawa dan menyimpannya.
- 1.7.2 Media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan ini diawali dengan pengajuan masalah terkait materi pelajaran.
- 1.7.3 Pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini memadukan unsur warna, teks, dan gambar-gambar.
- 1.7.4 Media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini diunggah dalam web, sehingga siswa dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop.
- 1.7.5 Media pembelajaran *e-comic* yang diunggah pada *website*, sehingga siswa dapat dibaca ketika *online*.
- 1.7.6 Media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe photoshop cc* dan *fliphtml5*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan suatu materi dengan jelas dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terkait materi pelajaran. Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi

dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Produk media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini hanya terbatas pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan.
- 2) Pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet atau ketika *online*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan istilah-istilah sebagai berikut.

1.10.1 Media Pembelajaran *E-Comic*

Media pembelajaran *e-comic* merupakan komik yang disajikan dalam bentuk elektronik atau digital. Media pembelajaran *e-comic* dipadukan dengan tokoh karakter, warna yang menarik, dan teks yang menyajikan informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan diakses menggunakan jaringan internet.

1.10.2 *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah oleh siswa dan menekankan pada keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan pemecahan masalah. Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu mengorientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.10.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mengkaji berbagai ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kesadaran dalam masalah sosial dan memiliki kepedulian sosial.