

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik (Aziizu, 2015). Tujuan pendidikan adalah tujuan yang ingin dicapai secara nasional, yang dilandari oleh filsafah suatu Negara dan sifat tujuan ini ideal, komprehensif, utuh dan menjadi induk bagi tujuan-tujuan yang ada dibawahnya. Selain itu berdasarkan Undang-Undang No.20 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 menyatakan: Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang berprestasi (Lazwardi, 2017). Untuk mendapatkan pendidikan salah satu caranya adalah belajar di sekolah.

Sekolah adalah suatu wadah pendidikan formal yang dikondisikan bagi anak didik yang bertujuan tidak hanya untuk pencapaian ilmu, namun wadah formal ini

diharapkan juga mampu menyiapkan anak didik dengan moral, etika yang diperlukan guna memasuki tahapan kehidupan selanjutnya secara berharkat dan bermartabat (Ampera, 2012). Pendidikan dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki diri sendiri yang dapat berguna untuk bangsa dan negaranya baik di bidang akademik maupun nonakademik tujuannya untuk mengembangkannya potensi peserta didik (Sahroni, 2017). Terlaksananya proses pendidikan dengan baik di sekolah diperlukannya kurikulum yang baik. Kurikulum salah satu bagian penting terjadinya suatu proses pendidikan.

Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada berbagai jenis dan tingkat sekolah (Jeflin, 2020). Kurikulum sebagai salah satu komponen sekolah juga mengalami perubahan dan pembaharuan yang harus disesuaikan dengan tuntutan masyarakat, sehingga sekolah harus mampu menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut dan kurikulum juga memegang kedudukan kunci dalam pendidikan, sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan, yang pada akhirnya menentukan macam dan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum harus dikelola dan dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di mana sekolah itu berada (Rasyidi, 2019). Dengan demikian, pengertian kurikulum dalam pandangan modern merupakan program pendidikan yang disediakan oleh sekolah, tidak terbatas pada bidang studi dan kegiatan belajar saja, akan tetapi meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu kehidupannya yang pelaksanaannya bukan saja di

sekolah, akan tetapi juga di luar sekolah (Bahri, 2011). Oleh karena itu, salah satu pemanfaat teknologi agar memudahkan siswa dalam meningkatkan proses belajar perlu perangkat pendukung yang mampu membuat siswa menjadi lebih mudah di pahami dan diterima bagi siswa maka dari itu di perlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Rohani, 2019). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, karena segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal (Hasan, 2021).

Hasil Observasi yang dilakukan pada Senin, 10 Oktober 2022 melalui wawancara di SD Negeri 3 Bengkel Gugus III. Hasil wawancara memperoleh temuan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran

karena guru berfokus pada buku paket dan beberapa media konkret yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa menyatakan lebih menyukai media yang berupa e-komik karena mereka dapat mendengar musik, suara dan juga dapat melihat gambar-gambar yang menarik sambil membaca tulisan. Penggunaan metode ceramah dan menggunakan buku paket untuk menyampaikan materi masih monoton digunakan, bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar peserta didik dengan pendidik. Seiring berjalannya waktu, masih banyak guru yang kurang maksimal dalam memanfaatkan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat wawancara dengan guru di SD Negeri 3 Bengkel Gugus III di dapatkan beberapa permasalahan yaitu, belum adanya perangkat pembelajaran/media pembelajaran yang menunjang guru dalam proses pembelajaran terutama pada muatan IPS, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kurang maksimalnya guru dalam pembuatan media sehingga siswa kurang mendapat motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan kesempatan belajar dalam menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS di kelas V masih sedikit, hanya menggunakan buku ajar sebagai pedoman memberikan materi kepada siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar mata pelajaran IPS di banding dengan mata pelajaran yang lain rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V

terdapat 66,67 atau 20 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas 5 yaitu 30 siswa, yang mendapat nilai tengah semester di bawah KKM, dengan KKM pada pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah 65. Mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran agar di setiap pembelajaran berlangsung akan lebih menarik dan siswa akan lebih memahami materi yang di sampaikan dan siswa lebih aktif pada proses pembelajaran yang di berikan guru. Dikembangkannya suatu media pembelajaran dalam bentuk media e-komik guna mendukung proses pembelajaran di SD Negeri 3 Bengkel Gugug III. Sudjana (dalam Payanti, 2022) mengatakan bahwa e-komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca. E-komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh e-komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.

E-komik merupakan rangkaian gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya. E-komik adalah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan bantuan media e-komik ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa dalam belajar ke arah yang lebih baik (Fuldiratma, 2020). Adapun kelebihan yang dimiliki oleh e-komik yaitu dalam penyajiannya, e-komik mempunyai sifat yang sederhana, mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang besar

tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Peranan pokok media e-komik adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik. Penggunaan e-komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media e-komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif (Sedana, Ganing, & Kristiantari, 2022). Berdasarkan hal tersebut media e-komik ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial, sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menjadikan warga negara yang baik dalam artian mampu memahami perbedaan dan mampu memecahkan masalah dengan tepat karena didukung oleh informasi dan fakta. Di samping itu, pendidikan IPS diharapkan mempunyai kepekaan terhadap masalah sosial dan berpartisipasi sosial dalam masyarakat. Di sisi lain, implementasinya dalam pembelajaran IPS dihadapkan dengan berbagai rintangan, sehingga hakikat dan tujuan IPS belum bisa tercapai sepenuhnya (Hilmi, 2017). Farisi (dalam Utama, 2016) menyatakan pembelajaran ini bersifat strategis yang artinya, keberhasilan pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya. Mereka diharapkan memiliki kesadaran bahwa dirinya tidak bisa hidup terpisah dari jaringan kehidupan sosial-budaya yang lebih luas. Oleh karena itu, mereka juga harus memiliki kepribadian yang terpuji. Untuk mencapai hal itu, materi pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan berbagai potensi yang tersedia di sekitar kehidupan mereka. Keberhasilan

pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya, diharapkan memiliki kesadaran bahwa dirinya tidak bisa hidup terpisah dari jaringan kehidupan sosial-budaya yang lebih luas. Oleh karena itu, mereka juga harus memiliki kepribadian yang terpuji. Untuk mencapai hal itu, materi pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan berbagai potensi yang tersedia di sekitar kehidupan mereka. Dengan kata lain, budaya lokal yang tersedia dan dekat dengan proses berlangsungnya pendidikan merupakan suatu hal yang layak diberdayakan dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Susanto (dalam Qurrotaini, dkk., 2020) menyatakan “hakikat IPS di sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin”. Pengetahuan dasar yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat serta lingkungannya, dan keterampilan dalam berfikir secara kritis dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab. Di sisi lain, implementasinya dalam pembelajaran IPS dihadapkan dengan berbagai rintangan, sehingga hakikat dan tujuan IPS belum bisa tercapai sepenuhnya. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat (Siska, 2018). Pada pembelajaran IPS ini terdapat materi perjuangan melawan penjajahan belanda.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dikembangkan media pembelajaran berupa e-komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media e-komik menjadi alternatif sebagai media pembelajaran oleh guru didalam proses

pembelajaran. Maka dari judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media E-Komik pada Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda di Kelas V Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan Permasalahan yang terdapat di sekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan yang terkait dengan media e-komik dalam pembelajaran IPS di kelas V. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sulit untuk memahami materi.
2. Guru kurang maksimal dalam membuat media untuk membantu dalam proses pembelajaran.
3. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan.
4. Belum adanya media e-komik.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian ini berfokus pada kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sulit untuk memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda di kelas V Sekolah Dasar.



#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda dalam pembelajaran ini?
2. Bagaimana validitas media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Bengkel?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat rancang bangun media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda dalam pembelajaran.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda.

5. Untuk mendeskripsikan efektivitas media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Bengkel.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas adapun manfaat di atas ada dua manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Ditinjau secara teoretis pengembangan ini menjadi bahan bacaan dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran berorientasi pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pengembangan media e-komik untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat memberikan inovasi serta alternatif pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media e-komik dalam proses pembelajaran sebagai pertimbangan guru untuk memperbaiki dan

menyempurnakan proses pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga kepala sekolah bisa memberikan informasi kepada guru-guru yang belum menggunakan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran khususnya media e-komik.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini di harapkan mampu di jadikan sebagai sumber atau referensi apabila ingin melakukan penelitian yang serupa.

## 1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa penelitian yang berjudul pengembangan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda sebagai media stimulasi kemampuan kognitif siswa. Untuk spesifikasi produk dijelaskan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah e-komik sebagai media pembelajaran tiga dimensi dan dipajang gambar-gambar berbingkai dalam pembelajaran kognitif.
2. Media e-komik hanya di gunakan pada pembelajaran IPS.
3. Media e-komik ini dibuat dengan semenarik mungkin, agar siswa dapat memahami materi yang di berikan saat pembelajaran.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa cenderung menghafal suatu materi, tanpa memahami arti dan isinya, cenderung pasif dan kurang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah serta merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kesulitan dalam memahami materi pada saat guru menerangkan materi yang akan di sampaikan kepada siswa belum tentu siswa mengerti di karenakan guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media sehingga mengadakan metode ceramah yang digunakan pada saat pemberian materi dan juga terpaksa menggunakan buku ajar secara langsung ataupun lisan sehingga siswa tidak terlalu memahami dan penyajian materi yang diberikan guru kurang bermakna terhadap siswa. Dengan suatu usaha yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menciptakan media pembelajaran. Namun pelaksanaan media pembelajaran di sekolah khususnya di sekolah dasar masih kurang bervariasi, sehingga pengembangan media e-komik sangat penting di kembangkan karena media e-komik ini memiliki banyak kelebihan yaitu mudah untuk menyampaikan sebuah materi. Dengan adanya pengembangan media e-komik ini sangat perlu agar memudahkan siswa dalam memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media e-komik mampu membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa karena media komik digital ini sangat menarik dan tidak membuat siswa bosan terhadap pembelajaran yang monoton menggunakan buku ajar dan untuk memudahkan guru untuk menyampaikna materi yang akan di berikan.
2. Tersedianya bahan dan peralatan yang di butuhkan untuk membuat media pembelajaran.
3. Media e-komik ini bisa digunakan luring maupun daring

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media e-komik ini di dasarkan beberapa keterbatasan, yaitu media pembelajaran e-komik ini hanya dibuat untuk meningkatkan hasil dalam belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran khususnya dalam belajar menggunakan media e-komik. Pengembangan media e-komik menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang di gunakan untuk perancangan dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Pengembangan media e-komik ini berdasarkan karakteristik dan permasalahan-permasalahan dan penelitian ini berfokus pada pembuatan media untuk mengetahui kelayakan, kualitas pembelajaran yang efektif, efesienan dan menarik dalam proses pembelajaran yang bertujuan dalam mengembangkan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda.

### 1.10 Definisi Istilah

Hal yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka diperlukan pengenalan terhadap istilah-istilah kunci yang ada sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan di definisikan sebagai suatu kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu program, proses dan hasil belajar yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan yang internal.
2. E-komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa e-komik merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.
3. Perjuangan melawan penjajahan belanda adalah salah satu materi yang terdapat pada kelas V mata pelajaran IPS.
4. Model ADDIE suatu pengembangan yang di gunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk pembelajaran dan terdapat lima tahapan pada model ADDIE ini yaitu *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.