

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini adalah zamannya internet dimana batasan waktu dan jarak tidak berarti lagi bagi media yang satu ini. Kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja dan dimana saja di seluruh dunia ini dengan menggunakan fasilitas e-mail maupun dengan cara chatting. Tidak hanya dalam bidang komunikasi, kemajuan zaman juga memudahkan diaksesnya berbagai sumber ilmu pengetahuan seperti buku, jurnal dan juga masih banyak karya ilmiah lainnya. Akan tetapi kemudahan mengakses pengetahuan yang merupakan dampak dari kemajuan teknologi ini tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa-siswi di zaman ini. Kurangnya minat belajar siswa pada zaman ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang berasal dari diri individu sendiri faktor dari dalam antara lain intelegensi (kecerdasan), bakat, kesehatan. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar individu yakni faktor lingkungan, faktor sekolah dan faktor keluarga. Semua faktor di atas saling mempengaruhi siswa dan semua faktor di atas tersebut terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Teknologi pendidikan bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan diharapkan memberikan banyak manfaat dalam upaya

meningkatkan kualitas dan juga efektifitas pembelajaran. Association for Educational communication and Technology (AECT) (dalam Erwinsyah, 2015:14) menyatakan Teknologi Pendidikan dalam arti luas adalah “proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari problem solving, melaksanakan evaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia”. Lebih spesifiknya definisi Teknologi Pendidikan dari AECT Tahun 2008 (dalam Mukminan, 2012:4) menyatakan bahwa: “Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources”. Artinya Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam rangka memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber-sumber secara memadai. Berdasarkan definisi AECT di atas, Definisi 2008 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi dan praktik. Dalam rangka memfasilitasi belajar, seorang teknolog pembelajaran haruslah bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan mempraktekkan apa yang telah di pelajari selama ini, misalnya saja membuat media pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran ataupun membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu masalah dalam pembelajaran kurangnya minat belajar siswa karena kurang menariknya kegiatan belajar mengajar di kelas maupun media pembelajaran di gunakan oleh guru di kelas. Seperti yang sudah kita ketahui,

menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik di kelas masih menjadi masalah bagi hampir sebagian besar guru. Tentu saja guru maupun pihak lainnya sudah berusaha untuk menjawab permasalahan ini. Siswa pada zaman ini cenderung santai dan juga tidak peduli, sehingga guru sangat susah menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Setelah melakukan wawancara dan juga observasi pada kelas 5 SD Negeri 5 Kampung Baru, saat belajar pembelajaran mata pelajaran IPS berlangsung, siswa terkesan pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa dalam pembelajaran diuntut untuk mengingat dan menghafal nama-nama pahlawan, peristiwa di masa lampau, serta tanggal-tanggal penting. Tentu saja ini mengurangi minat belajar siswa di zaman ini dan berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan selain itu tujuan dari pembelajaran pun tidak tercapai secara maksimal.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap guru dan para siswa kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru, maka sangat diperlukannya media dan bahan ajar yang relevan. Asosiasi Pendidikan Nasional Amerika Serikat (dalam Sadiman dkk, 2014:7) berpendapat bahwa Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. *Association of Education and Communication Technology* atau AECT (dalam Sadiman dkk, 2014:6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (dalam Sadiman dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sependapat dengan Gagne, Briggs (dalam Sadiman,

2014:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi untuk merangsang siswa untuk belajar, di butuhkan sebuah media yang dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan siswa untuk belajar. Menurut Daryanto (dalam Puspitorini, dkk, 2014:414), peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Maka untuk meningkatkan minat belajar siswa, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat ilustrasi yang menarik penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Jadi, untuk meningkatkan minat belajar siswa, materi pembelajaran dapat dikemas ulang dalam bentuk komik dan untuk mengikuti perkembangan zaman, komik ini dapat di kemas dalam bentuk elektronik sehingga memudahkan siswa untuk membaca komik ini dimana saja.

Mata pelajaran yang dapat di kembangkan menjadi komik elektronik ini adalah mata pelajaran IPS, hal ini dikarenakan dalam mata pelajaran IPS terdapat materi yang bisa di ilustrasikan menjadi ilustrasi visual yaitu materi sejarah. Komik pembelajaran menggunakan gambar-gambar berwarna dan sedikit menggunakan teks. Teks yang dituliskan pada komik pembelajaran merupakan poin-poin penting dari materi yang disampaikan. Komik pembelajaran dalam bentuk strip comic cukup menarik untuk dijadikan bahan bacaan. Komik yang bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur (Ratnawuri,

2016:9). Komik sebagai media yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal (Ratnawuri, 2016:9).

Banyak keunggulan E-komik jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Keunggulan yang pertama adalah bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Keunggulan kedua, bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain itu, E-komik ini bukan hanya dapat di gunakan di komputer atau laptop, tetapi juga dapat di print sehingga siswa juga dapat membaca komik ini dalam media cetak.

Media yang akan di kembangkan nantinya akan berupa E-komik sejarah yang berisikan tentang potongan sejarah-sejarah penting dan tanggal terjadinya dan pengenalan tokoh-tokoh pahlawan secara jelas. Adapun yang menjadi pertimbangan untuk membuat E-komik ini adalah : (1) anak-anak sangat suka membaca komik ataupun buku bergambar, (2) komik mampu menyajikan cerita secara runtun dan konkret melalui ilustrasi gambar, (3) E-komik dapat di buka di laptop atau PC yang di miliki oleh siswa maupun orang tuanya, (4) E-komik juga dapat di print sehingga bisa menjadi komik pada umumnya yang berupa media cetak.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini akan mengangkat judul “Pengembangan Media E-Komik Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia di Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan belajar pembelajaran di kelas kurang menarik dan guru lebih aktif di banding siswa.
2. Tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.
3. Kurangnya minat belajar siswa.
4. Media pembelajaran tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dalam identifikasi masalah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa pada materi Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru Kabupaten Buleleng.

Masalah ini dipilih karena media pembelajaran memegang peranan penting untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, menunjang proses pembelajaran dan juga meningkatkan minat belajar siswa sedangkan media pembelajaran untuk materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru ?
2. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru?
3. Bagaimanakah efektifitas media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, di atas tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru.
2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi pengembangan media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru.
3. Untuk mengetahui efektifitas Media media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan

persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian dan juga penyusunan skripsi ini yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1.6.1.1 Manfaat Teoretis

Hasil laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi atau kajian teoritis khususnya dalam bidang pengembangan multimedia bagi mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan dan juga membantu dalam memecahkan masalah dalam belajar pembelajaran di lapangan.

1.6.1.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa menjadi mudah belajar sejarah Indonesia dan belajar menjadi tidak membosankan. Diharapkan siswa juga menjadi lebih tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah Indonesia.

b. Bagi Guru

Multimedia pembelajaran ini diharapkan mempermudah guru dalam membelajarkan siswa tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan multimedia guna membantu guru dalam membelajarkan siswa.

d. Bagi Teknolog Pembelajaran

- a) Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan media.
- b) Dapat mempraktekkan ilmu yang telah didapat selama dalam bangku kuliah agar dapat terealisasi dengan baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru . Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk Program Exe
2. E-komik berisi cerita mengenai Sejarah Persiapan Kemerdekaan yang disajikan dengan ilustrasi kartun.
3. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun.
4. Font yang digunakan dalam komik menggunakan jenis *BD Cartoon Shout, Comic Book, Comic Loud, Comic Sans MS, Komika Title, BadaBoom BB, dan Gadugi*.
5. Isi E-komik terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam cerita komik, isi cerita.
6. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam kalimat-kalimat pendek dalam dialog.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini didasari pada hasil observasi di lapangan, di mana observasi mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi Perjuangan Persiapan kemerdekaan Indonesia sangat minim sedangkan pada materi Perjuangan Persiapan kemerdekaan Indonesia siswa dituntut untuk banyak menghafal baik itu tanggal–tanggal bersejarah maupun nama pahlawan. Selain itu, dewasa ini sudah banyak budaya – budaya asing yang masuk melalui media sosial maupun situs-situs hiburan yang banyak beredar di internet, hal ini ditakutkan mengikis rasa nasionalisme siswa-siswi zaman sekarang yang dari kecil sudah terbiasa dengan berbagai kemajuan zaman. Oleh karena itu Pengembangan media e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru dinyatakan perlu.

1.9 Asumsi Penelitian

Guna menghindari timbulnya perbedaan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini, maka diberikan asumsi-asumsi istilah pokok dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerapkan ilmu pengetahuan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran.
2. Komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan adalah buku komik yang berisikan cerita dari sumber-sumber sejarah dengan ilustrasi kartun.
3. Media pembelajaran E-Komik Sejarah adalah program atau aplikasi komik pendidikan yang digunakan untuk mengimplementasikan

pembelajaran yang lebih menarik terhadap materi sejarah pada mata pelajaran IPS.

Dari asumsi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah proses menghasilkan media pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia dalam bentuk buku komik yang ditujukan kepada siswa kelas V semester II. Media ini dikembangkan untuk memberikan penyajian materi sejarah dengan lebih menarik dan konkret.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Penelitian Pengembangan merupakan penelitian dimana tujuan dari penelitian ini mengembangkan sebuah produk guna mengatasi masalah pembelajaran.
2. E-komik yang dimaksud adalah media visual yang dikemas dalam bentuk audio visual dan dapat di buka pada laptop.
3. Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran di kembangkan.
4. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.