

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut sesuai dengan salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alenia 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga negara berkewajiban menyelenggarakan layanan pendidikan bagi seluruh warga negara dengan kualitas pendidikan yang baik. Selain itu pendidikan juga berperan penting dalam membentuk manusia berkualitas yang mampu berkompetisi di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Untuk menunjang proses pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut, maka guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat mengarahkan peserta didik mencapai suatu kompetensi. Dalam mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi perlu adanya usaha-usaha tertentu yang perlu dilakukan pendidik. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap proses pembelajarannya. Inovasi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran.

Arsyad (2016:10) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Selain itu, Hamalik (1986) juga menjelaskan bahwa pemakaian media

pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan demikian setiap anak memiliki hak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang berpedoman pada BNSP, menyatakan bahwa kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah mengacu pada standar isi dan standar kompetensi yang terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada jenjang SD atau MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai (BNSP, 2006 : 175).

Menurut Trianto (2007:124) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diruntunkan dari isi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosial dan dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditunjukkan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang menyukai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.

Untuk mempelajari materi IPS bagi siswa tingkat sekolah dasar, kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Pembelajaran IPS tergolong ke dalam pembelajaran yang masih minim dalam

penggunaan media yang efektif dan efisien sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal tersebut salah satunya dikarenakan tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Selain itu, ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPS khususnya pada pembelajaran muatan sejarah adalah pelajaran yang menuntut pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi masih belum maksimal oleh guru. Media pembelajaran IPS yang konkrit dan menarik perhatian siswa yang sudah ada dan banyak dijumpai di sekolah saat ini hanya berupa globe dan peta dunia untuk pembelajaran pada muatan geografi. Hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang variatif dan tidak membuat siswa menjadi aktif pada materi IPS yang lain terutama materi sejarah. Selama ini siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang mengejar ketercapaian materi saja tanpa membuat siswa paham sehingga berakibat pada hasil belajar yang jauh dari tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada februari 2021 dengan guru kelas V SD N 9 Gondosari diperoleh beberapa informasi dan data yang berkaitan dengan permasalahan tersebut di atas. Adapun hasil wawancara antara peneliti dengan guru dan siswa kelas V SD N 9 Gondosari diperoleh informasi bahwa siswa kurang begitu berminat dengan pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat pada kutipan hasil wawancara dengan guru kelas v.

Siswa kurang memiliki motivasi belajar. Siswa tidak bermotivasi dalam belajar dan tidak bermotivasi mendapatkan nilai tinggi. Karena cakupan materi yang terlalu luas, menjadikan mereka malas untuk membaca pelajaran IPS yang kebanyakan adalah bacaan tidak ada kemampuan untuk berusaha merubah sifat malas itu menjadikan mereka kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan serta metode hafalan saja yang dipakai, untuk memahami materi sehingga banyak siswa yang bosan dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Selain itu, khususnya pada materi IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi yang berkaitan dengan sejarah siswa cenderung mengalami kesulitan yang lebih karena materi yang disampaikan merupakan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, dan siswa membayangkan tentang penjelasan guru tanpa adanya media nyata yang memberi gambaran atau peristiwa yang berlangsung.

Dengan demikian hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan serta sebagian siswa belum mencapai nilai KKM. Dan dapat disimpulkan siswa merasa bosan dengan pelajaran IPS karena materi terlalu banyak dan membosankan.

Berikut data pendukung hasil observasi penulis dengan rata-rata nilai 69, 26 dengan data tersebut siswa mengalami kesulitan belajar.

Tema pahlawanku merupakan salah satu tema dalam pembelajaran IPS yang memiliki indikator sebagai berikut: (a) menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan (b) menceritakan pentingnya menghargai perjuangan Ir. Soekarno. Agar siswa dapat memahami materi dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Untuk itu peneliti berinisiatif ingin mengembangkan media buku bergambar berbasis digital muatan sejarah yang berisi gambaran tokoh dalam peristiwa penting, penyebab terjadinya suatu peristiwa serta kronologi atau gambaran berlangsungnya peristiwa penting sekitar proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Tujuan dari pengembangan media ini agar siswa dapat memiliki gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang terjadi di masa lalu pada materi IPS tersebut sehingga akan menambah ketertarikan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran cerita bergambar digital dapat menjadi salah satu alternatif media untuk memahami konsep materi tersebut. Hal ini dikarenakan kelebihan cerita bergambar digital adalah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi pengguna. Pengguna media pembelajaran cerita bergambar digital diantaranya adalah siswa SD atau MI yang berada pada tahap operasional konkret. Anak yang masih berada pada tingkat sekolah dasar, mereka menginginkan hal-hal yang menarik dan konkret dalam proses pembelajarannya.

Sosok guru mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik agar tercapai hasil belajar yang optimal. Penguasaan seorang guru terhadap berbagai metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memilih berbagai metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Dengan penggunaan metode yang tepat, serta pemilihan media yang efektif

sebagai alat bantu, mempunyai fungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Media harus mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep dalam IPS. Menurut Asnawir dkk. (2002:47) media gambar atau foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama. Selain itu, menurut Nurgiantoro (2010:152) buku bergambar adalah buku bacaan cerita anak yang di dalamnya terdapat gambar-gambar. Gambar-gambar tersebut sudah terlihat di halaman sampul buku, di bawah atau samping gambar.

Salah satu kelebihan lain dari media buku bergambar menurut Azizah (2016:29) adalah media ini dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja baik untuk usia muda atau tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diperlukannya pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman serta minat baca dan motivasi peserta didik, yaitu berupa buku cerita bergambar. Buku bercerita bergambar IPS ini membahas secara khusus tentang materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar dalam Mengatasi Kesulitan Belajar IPS Siswa Kelas V SD 9 Gondosari”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan siswa dalam mengatasi kesulitan pada pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas V SD Negeri 9 Gondosari?

2. Bagaimana desain pengembangan media buku cerita bergambar digital pada pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi kelas V SD Negeri 9 Gondosari?
3. Bagaimana keefektifan media cerita bergambar digital IPS Materi Peristiwa Proklamasi kelas V SD Negeri 9 Gondosari?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan siswa dalam mengatasi kesulitan pada pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas V SD Negeri 9 Gondosari
2. Untuk membuat desain pengembangan media cerita bergambar digital pada pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi kelas V SD Negeri 9 Gondosari.
3. Menganalisis efektifitas cerita bergambar digital IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS siswa sekolah dasar.
2. Manfaat praktis
 - Bagi peneliti
memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPS dengan menggunakan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa.
 - Bagi siswa
memberikan informasi pembelajaran yang mudah dipahami berupa pemanfaatan cerita bergambar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial. Produk media cerita bergambar yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa.

- Bagi guru

Media cerita bergambar dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan ketrampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti menggunakan penelitaian *Research and Development* (RND) yaitu berupa produk cerita bergambar digital. Produk ini dapat dispesifikasi sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar digital dibuat menggunakan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik untuk membaca
2. Buku cerita bergambar digital menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti mencantumkan ruang lingkup pengembangan agar lebih mempermudah dan sinkron sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Sesuai dengan judul penelitian dan pengembangan di atas yaitu “Pengembangan Media Cerita Bergambar dalam Mengatasi Kesulitan Belajar IPS Siswa Kelas V SD 9 Gondosari”, peneliti ingin menggambarkan tingkat kelayakan produk yang telah diciptakan serta dapat membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan produk tersebut dengan yang tidak menggunakan produk tersebut.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih SD Negeri 9 Gondosari yang beralamat di Jl. Mbah Blarak No. 36, Gebog, Kudus dengan alasan sebagai berikut:

1. Sekolah tersebut cukup berkompeten karena didukung dengan prestasi-prestasi yang telah diperoleh peserta didik sehingga memperoleh kepercayaan dari para orang tua dan masyarakat sekitar untuk mendidik putra-putrinya di sekolah tersebut.
2. Perlunya media penunjang atau belum adanya media yang relevan khususnya pada materi pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan observasi awal pengembangan sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut.
3. Hasil pengembangan diharapkan dapat bermanfaat sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kemajuan sekolah tersebut.

Berawal dari alasan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan judul pengembangan media cerita bergambar digital untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD 9 Gondosari, maka definisi operasional yang akan peneliti sajikan adalah:

1. Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran dan minat perhatian anak didik dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain itu, media juga sebagai alat bantu yang sangat bermanfaat bagi anak didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Sehingga media yang baik dan benar merupakan satu usaha untuk sampainya materi yang diajarkan pada anak didik. Sedangkan untuk definisi dari media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Secara lebih spesifik, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara menggunakan berbagai inovasi untuk menarik keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

2. Cerita Bergambar

Media cerita bergambar yaitu suatu media yang di dalamnya terdapat ide, pesan, gambar dan sebuah cerita yang dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik.

3. Kesulitan Belajar

kesulitan belajar adalah masalah yang dialami siswa yang harus segera diatasi, karena dapat menghambat proses pembelajaran siswa

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari. Dengan kata lain, Pembelajaran IPS merupakan proses belajar siswa dalam kegiatan mengubah karakteristik siswa yang diinginkan sesuai dengan kriteria yang diharapkan dalam mata pelajaran IPS.

5. Karakteristik pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS itu sendiri bisa dijelaskan melalui berbagai sudut pandang. Bisa melalui pembelajaran IPS itu sendiri, strategi penyampaian, tahap perkembangan anak di SD kelas tinggi, serta karakteristik umum IPS menurut para ahli.