

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan hasil interaksi individu yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir, proses yang mengikut sertakan individu dengan lingkungan fisik atau sosial dalam mencapai tujuan kesejahteraan (Regezta & Hakim, 2023). Pendidikan merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa dan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan (Eriyanti, Arafat, Eddy; 2021). Maksudnya, Pendidikan ialah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi hidupnya dalam mencapai tujuan kesejahteraan hidup sesuai perkembangan zaman.

Dunia Pendidikan diharuskan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan berpotensi serta memiliki keterampilan dan budi pekerti yang baik. Sehingga Pendidikan dianggap sebagai faktor kemajuan suatu bangsa maupun negara. Hal ini sependapat dengan Songkares, Kua dan Aryani (2021; 577) menyebutkan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan, agar dapat bertahan di era globalisasi yang selalu berubah dengan cara mengikuti perkembangan pengetahuan, teknologi, dan budaya adalah memperbarui sistem pendidikan yang baik. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk mewujudkan tujuan pendidikan dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Selain itu, kompetensi guru juga merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara bersama – sama akan membentuk profesi guru. Kompetensi tersebut meliputi penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, serta pengembangan pribadi dan profesionalisme (Febriana, 2019 : 4). Adapun standar kompetensi guru, standar kompetensi guru adalah ukuran untuk mendapatkan pendidik yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah pada khususnya serta tujuan pendidikan pada umumnya. Untuk menilai kompetensi pendidik secara profesional terdapat beberapa indikator berikut, mampu mengembangkan tanggung jawab dengan baik, mampu melaksanakan peran dan fungsinya dengan tepat, mampu bekerja untuk mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah serta mampu melaksanakan peran dan fungsi pembelajaran di kelas (Febriana, 2019 : 4). Tentunya untuk mencapai indikator tersebut pendidik membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar dapat mempermudah serta memperlancar proses belajar mengajar di sekolah.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bahan untuk penyampaian informasi yang dibuat sesuai dengan teori pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali (Regezta

& Hakim, 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi dari pesan dalam pembelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka guru perlu melakukan Tindakan yang tepat dalam menjelaskan materi pembelajaran.

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basic nya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada Kurikulum Merdeka. Pengertian IPAS juga tertulis pada Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033 / H / KR / 2022 berikut ini, “ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.” (Afifa, Pratama, Setyaningrum, & Mughni, (2023)).

Menurut penuturan guru implementasi dari pembelajaran IPA di MI/SD masih seperti terpisah dengan pembelajaran IPS. Buku yang disediakan memang

memuat materi IPA dan IPS, yakni materi IPA pada bagian awal dan materi IPS pada bagian akhir. Akan tetapi, pelaksanaannya pembelajaran IPA dilaksanakan di semester ganjil dan pembelajaran IPS di semester genap. Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara nyata (real). Pembelajaran yang lebih luas atau lebih nyata ada pada kurikulum merdeka, peserta didik juga di dorong dengan pengerjaan secara berkelompok (Inggit, & Anita, 2023). Pada kurikulum merdeka saat ini, pelajaran IPAS menjadi suatu ciri khas tersendiri (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pada kenyataannya, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari (Anggita, Subekti, Prayito, & Prasetiawati, 2023;80). Namun, peserta didik cepat merasa bosan karena proses pembelajaran tersebut menggunakan media yang kurang menarik.

Seperti yang sudah di jelaskan di atas, IPAS di ajarkan secara terpisah yaitu IPA semester ganjil dan IPS semester genap. Menurut Darmawan & Kusnadi ; 2020, Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, membuat mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam kegiatan belajar mengajar salah satu mata pelajaran wajib yang ada di jnejang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (andra, lian & aryaningrum, 2024). Salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS di kelas IV adalah materi Seperti apa Daerah Tempat

Tinggalku Dahulu (Sejarah). Sejarah perlu dipelajari sejak dini agar peserta didik mengetahui peristiwa – peristiwa yang terjadi di masa lampau dan dapat dijadikan sebagai landasan sikap dalam kehidupannya saat ini serta menentukan masa depan. Sejarah merupakan rekam jejak setiap kehidupan manusia, hal apapun yang dilakukan manusia akan menjadi sejarah pada masa berikutnya. Sebagaimana pepatah mengatakan pengalaman adalah pendidik terbaik, maka seharusnya manusia belajar dari peristiwa – peristiwa di masa lampau. Pembelajaran IPAS pada materi tersebut memiliki peran strategis dalam pembentukan sikap siswa. Sesuai dengan ATP Kurikulum Merdeka, pada kelas IV SD Semester genap mata pelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku yang salah satu isinya meliputi sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia.

Berdasarkan hasil pra – penelitian yang dilakukan oleh peneliti tepatnya pada bulan desember - januari 2024 di SD Negeri 1 Terusan Menang yang beralamat di desa terusan menang, RT 17, RW 09, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan adanya permasalahan pada pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut pendidik menggunakan buku IPAS dalam kegiatan pembelajaran dan belum memiliki media yang tepat pada mata pelajaran IPAS tepatnya pada materi Seperti Apa daerah Tempat Tinggalku Dahulu. Hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku siswa sebagai sumber belajar. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Pendidik juga menjelaskan belum pernah membuat media komik Sejarah Kerajaan – Kerajaan di Indonesia. Serta kurangnya pemahaman peserta didik terkait sejarah yang ada di Indonesia dikarenakan pembelajaran IPAS tepatnya pada materi Seperti

Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Penyajian materi pada mata pelajaran IPAS tepatnya pada materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik. Peserta didik pada umumnya menyukai gambar – gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik.

Media pembelajaran yang mengaitkan Sejarah Kerajaan – Kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran IPAS salah satu pilihan yang digunakan untuk mendapatkan pembelajaran bermakna. Salah satu bentuk media visual yang menarik dan menyenangkan adalah komik. Dengan mengembangkan komik Sejarah Kerajaan – Kerajaan di Indonesia (KOSEJANDO), akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut dan tidak akan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajarannya. Materi pada mata pelajaran IPAS tepatnya pada materi sejarah susah dipelajari peserta didik karena bersifat abstrak. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran IPAS sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, pada mata pelajaran IPAS materi sejarah dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik sejando (sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia). Media komik adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik sebuah media bergambar atau cerita bergambar yang dirancang sedemikian rupa terdapat balon kata dan ilustrasi gambar sehingga

menjadi hiburan dan edukasi (Regezta. D. A., & Hakim. L, 2023). Komik dinilai efektif dan menarik karena komik menyajikan bermacam tokoh dan karakter serta adanya tujuan dalam pembelajaran.

Diungkapkan oleh Daryanto (Regezta, & Hakim, 2023) bahwa membaca komik sains terdapat kelebihan yaitu media komik sebagai pendukung kemajuan imajinasi peserta didik, dalam komik terdapat ilustrasi gambar untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, dan mendapatkan informasi didalam komik. Pada umumnya siswa sekolah dasar lebih tertarik pada bacaan ringan dan menyenangkan salah satu medianya adalah komik. Maka melalui media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan informasi yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia. Umumnya komik sering digunakan sebagai hiburan semata. Namun, semakin meningkatnya popularitas komik, maka komik digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya peneliti lain telah mengembangkan komik pada materi mengenal peninggalan sejarah masa hindu, buddha, dan islam. Pada materi ini, peneliti menekankan pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia. Meskipun penelitian sebelumnya mengembangkan media komik dalam pembelajaran, tetapi tampilan isi komiknya masih kurang menarik, kurangnya ilustrasi gambar yang dapat menunjang isi komik sehingga belum memperlihatkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Pada penelitian ini komik yang dikembangkan oleh peneliti akan dibuat dengan teknik digital dan manual menggunakan program khusus aplikasi canva dan tangan

sendiri yang didesain dengan gambar, warna, ilustrasi dan panel yang terdapat balon kata sehingga mempermudah dan mempercepat proses pembuatan komik. Komik yang dikembangkan memperlihatkan efisiensi dan kepraktisannya disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi cerita di dalam buku komik.

Penggunaan media pembelajaran berupa media komik dikarenakan peserta didik tingkatan usia 6 – 12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku cetak bergambar dengan panduan warna yang menarik serta visualisasi gambar, kalimat yang terangkai di balloons kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke pembaca (Ngazizah, Rahmawati, & Oktaviani, 2022). Dengan adanya media komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia (KOSEJANDO) ini akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dengan memberikan visualisasi gambar yang mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS. Media komik dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu : a) peserta didik umumnya suka membaca komik, b) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, c) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun peserta didik, d) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran KOSEJANDO Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi adanya masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran dikelas.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.
3. Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran.
4. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian maka penulis memberi batasan masalah yang akan diteliti, yakni : 1). Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV, 2). Pengembangan dibatasi pada validasi ahli, dan 3). Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPAS tepatnya pada mata pelajaran IPS.

## 1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kosejando pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kosejando pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang yang praktis ?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kosejando pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran kosejando mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran kosejando mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang yang praktis.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kosejando mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran kosejando mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Terusan Menang.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya media komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia ini dapat menciptakan pembelajaran IPAS pada materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga tidak cepat bosan, tertarik dan penyerapan materi pembelajaran lebih baik. Komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca materi pembelajaran IPAS.

### **1.6.2.2 Bagi Pendidik**

Dengan adanya media komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran IPAS pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai referensi yang digunakan saat pengajaran secara langsung. Dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan dijadikan tolak ukur bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi acuan atau sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia tepatnya pada mata pelajaran IPAS.

#### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran IPAS tepatnya pada materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu, media komik ini akan berbentuk buku komik cetak yang terdapat gambar – gambar dan cerita yang menarik sehingga membuat ketertarikan dan minat belajar peserta didik meningkat, komik ini berukuran kertas konstruk A5 dengan full color, komik berisi cerita tentang sejarah kerajaan – kerajaan di Indonesia berilustrasi kartun, dan isi komik terdiri dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, petunjuk penggunaan buku komik, pengenalan sejarah dalam cerita komik, isi cerita, serta komik didalamnya terdapat tata letak pane, ilustrasi dan balon teks untuk percakapan komik. Yang dimana di desain dengan berbantuan canva. *Canva* sendiri merupakan aplikasi desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat nanti (Amelia, Jayanti, Suryani;2023).