

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan potensi fisik dan rohani mereka supaya mereka dapat tumbuh menjadi orang dewasa dan mencapai tujuan agar mereka dapat melakukan tugas hidupnya sendiri (Rahmat Hidayat & Abdillah, 2019, p. 23). Pendidikan disini mempunyai fungsi dan potensi untuk mempersiapkan perubahan lingkungan sosial sebagai respon terhadap tuntutan era globalisasi. Budaya masyarakat modern menuntut kita menyediakan pendekatan pendidikan yang interdisiplin, saling berhubungan dan sangat fleksibel.

Permasalahan yang dihadapi siswa dikelas IV cukup relatif, guru masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Tentunya sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa menjadi sebuah usaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, memecahkan masalah dan mengambil keputusan adalah pembelajaran IPS.

Menurut (Ahmad, 2014, p. 6) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum dan budaya. Ilmu

pengetahuan sosial dibentuk berdasarkan realitas dan fenomena sosial serta mewujudkan pendekatan interdisipliner dari aspek dan bidang ilmu sosial diatas. Tujuan utama dalam pembelajaran IPS yaitu membentuk dan mengembangkan kewarganegaraan yang baik. Oleh karena itu tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu IPS guna mencapai tujuan pendidikan lebih tinggi. Jadi pada pembelajaran IPS ini guru dapat melihat peningkatan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar, hal ini diperoleh melalui belajar, mengerjakan tugas, ulangan ataupun ujian pada jenjang pendidikan tertentu dalam bentuk nilai atau angka yang diperoleh dari evaluasi yang dilakukan guru. Sedangkan prestasi menurut (Erni, 2020, p. 265) adalah hasil yang diharapkan dari berbagai keadaan. Dalam dunia Pendidikan, prestasi dianggap sangat penting untuk mencapai proses belajar. Berdasarkan kemampuan individu sebagai siswa, Keberhasilan dalam pembelajaran akan menghasilkan nilai berharga.

Tentunya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masa yang akan datang. Namun fakta dilapangan yang di temukan penulis belum melihat media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Semestinya guru mampu membuat media pembelajaran yang di dalamnya memuat pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan prestasi

belajar siswa dengan menciptakan media pembelajaran yang berbeda dengan biasanya. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah kodig (Komik Digital).

Komik digital adalah komik yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik yang tidak perlu dicatat. Menurut (Nadila Rahmi, dkk, 2022, p. 1714) komik digital sangatlah fleksibel, murah dan ramah lingkungan. Karena komik digital tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaian dan di katakana murah. Komik digital dikatakan hemat biaya karena tidak perlu di cetak, di jilid atau di gandakan seperti buku. Mereka dikatan fleksibel karena dapat diakses kapan saja. Komik dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk melatih dan mengembangkan kreativitas siswa. Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dengan lokasinya. Komik biasanya digunakan untuk menanggapi dan menyampaikan informasi (Wayan Ardena Reswari, dkk, 2021, p. 9).

Adapun penelitian yang relevan dengan komik digital ialah penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati Unik & Koeswanti Dewi Henny dengan judul pengembangan media pembelajaran kodig untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Di dalam penelitian tersebut terdapat uji validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan uji validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 77% dengan kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kodig (komik digital) layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar tema 6 subtema 1 pada siswa kelas V.

Peningkatan presentase dari penelitian tersebut, menjadi suatu potensi bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kodig (komik digital) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan komik digital ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media komik yang akan dikembangkan di desain dengan gambar, warna, ilustrasi serta kisah yang dilator belakang sejarah dan disesuaikan dengan kehidupan anak sekolah dasar. Produk komik ini akan diujicobakan di SD Negeri 88 Palembang, agar produk komik digital layak digunakan oleh siwa dalam pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan komik yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 88 Palembang”** yang dapat menumbuhkan wawasan peserta didik mengenai komik digital dengan materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi pembelajaran.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1. Komik yang dihasilkan berupa KODKEYA (Komik Digital Keberagaman Budaya).
2. Menceritakan keberagaman budaya dikelas IV.
3. Hanya menceritakan keberagaman budaya seperti, pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas.
4. Pengembangan media komik digital yang sesuai dengan capaian pembelajaran.
5. Hasil pengembangan akan diujicobakan dengan skala kecil.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah, permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah: “Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran kodig pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar negeri 88 Palembang yang valid dan praktis”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan diatas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian adalah: ”Untuk mengembangkan media pembelajaran kodig pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar negeri 88 Palembang yang valid dan praktis”.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoris**

- a) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan sosial (IPS)
- b) Sebagai pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi siswa.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a) Bagi Siswa: Penggunaan media pembelajaran komik digital diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang indonesiaku kaya budaya.
- b) Bagi Guru dan Sekolah: Dapat dijadikan pertimbangan sekolah dan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital, sehingga sekolah bisa semakin meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang bisa mengantarkan siswa menjadi penerus bangsa dan Negara yang cerdas, kreatif dan aktif.
- c) Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang kajian ilmu pendidikan, sehingga penelitian ini menjadi sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga dan berguna dalam menghadapi permasalahan dimasa sekarang dan masa depan.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media komik berbentuk digital, yang cara penyampainya menggunakan infocus.

- b. Komik berukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm), dan ukuran font judul 14 dan font yang ada didalam komik 12.
- c. komik digital berisikan gambar-gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
- d. Komik berisikan tentang cerita keragaman kebudayaan yang ada di Indonesia.
- e. Ilustrasi komik menggunakan tokoh karakter yang diciptakan sendiri.
- f. Font yang digunakan dalam komik menggunakan jenis *Times New Roman, Ballon Extra Bold, Archivo Black*.
- g. Warna pada komik ini didominasi warna hijau dan cream.
- h. Isi komik terdiri dari kata pengantar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran.