

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dalam kehidupan suatu bangsa menjadi suatu kegiatan yang penting. Tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat sebagai salah satu tujuan bangsa yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang penting dalam setiap jenjang pendidikan salah satunya di sekolah dasar. Fakhurrrazi (2018) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan mengajarkan kepada peserta didik. Mata pelajaran di SD pada kurikulum 2013 dikemas dalam pembelajaran tematik terpadu yaitu terdiri dari beberapa pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pratiwi, dkk (2021) mengemukakan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia secara sosial. Berdasarkan pendapat tersebut IPS tidak lepas dari interaksi antar manusia, sehingga manusia tidak bisa hidup sendiri, manusia akan saling berdampingan dan saling ketergantungan dalam kehidupan sehari-hari. IPS menurut Endayani (2017) IPS penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena pada dasarnya manusia hidup bermasyarakat dan merupakan makhluk sosial.

Pembelajaran IPS di SD memiliki berbagai kajian salah satunya mengenai kegiatan ekonomi, menurut Rahmad (2016) menyatakan bahwa ruang lingkup IPS terdiri dari beberapa aspek salah satunya adalah hubungan ekonomi. Materi kegiatan ekonomi penting dipahami oleh peserta didik sebagai upaya mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar peserta didik. Seiring berjalannya waktu peserta didik akan dihadapkan berbagai tantangan dalam hidupnya ketika berada di masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat sehingga dalam kehidupan sehari-hari memungkinkan adanya permasalahan sosial. Pembelajaran IPS menurut Parni (2020) bertujuan agar peserta

didik mengetahui masalah sosial dan mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan menganalisis kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan yang disertai pemaknaan dan penanaman pendidikan karakter. Kegiatan ekonomi merupakan sebuah aktivitas yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan tercantum dalam materi pembelajaran IPS di SD. Menurut Widiastuti (2017) materi pembelajaran IPS menjadi menarik karena dekat dengan kehidupan siswa dan lebih nyata. Materi kegiatan ekonomi penting dipahami oleh anak untuk mengetahui setiap hal dalam kehidupan yang kita peroleh terdapat proses yang mendasarinya.

Berdasarkan hasil wawancara guru SD menyebutkan materi pembelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi kurang diminati untuk dipelajari oleh peserta didik, selain itu media pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi kurang bervariasi dan sumber belajar kebanyakan dari buku tematik yang tersedia di sekolah. Alwi (2017) menyatakan problematika dalam pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya alat-alat media pembelajaran di suatu sekolah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Untari (2017) bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal karena keterbatasan media di sekolah. Komponen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran, menurut Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai unsur penting dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menambah wawasan peserta didik. Permasalahan lainnya yaitu penggunaan media digital kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran oleh guru, padahal saat ini telah diterapkannya TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) sebagaimana menurut Suyamto dkk, (2020) TPACK merupakan pengintegrasian pengetahuan dan keterampilan terkait materi dan pedagogi yang dipadukan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut maka pentingnya teknologi berupa teknologi digital untuk dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Pada pendidikan abad ke-21 pembelajaran melibatkan media dan teknologi yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai kecakapan abad 21. Menurut Urip & Riwanto, (2020) pembelajaran abad 21 memberikan tuntutan kepada peserta

didik salah satunya memiliki keterampilan penggunaan media dan teknologi. Pembelajaran abad 21 telah menerapkan pembelajaran HOTS dengan berbantuan media pembelajaran, menurut Dwijayanti (2021) pembelajaran berbasis HOTS dapat dikemas dengan bantuan media digital berupa aplikasi digital.

Anak-anak di sekolah dasar kebanyakan sudah dapat mengoperasikan media digital seperti *gadget* dengan baik, namun kebanyakan dari anak-anak memanfaatkan *gadget*nya sebagai sarana hiburan seperti menonton kartun di *YouTube*, bermain *games*, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil survei mengenai hak dan perlindungan anak dengan presentase 71,3% dari keseluruhan jenjang pendidikan maka anak dengan kepemilikan *gadget* sendiri dinyatakan aktivitas yang sering dilakukan adalah menonton *YouTube* dan bermain *games* pada masa pandemi Covid-19 2020 yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Sejalan pada tahun 2021 mencatat anak 5 tahun keatas berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa anak mengakses internet untuk media sosial dengan presentase 66,13% untuk hiburan. Salehudin (2020) menyatakan bahwa keberadaan teknologi digital membuat anak keasyikan dengan *gadget* yang membuat anak malas belajar. Pembelajaran dengan media berbasis digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar yang dapat diakses dengan mudah oleh anak.

Berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa kelas IV SD menyebutkan kurang tertarik dalam memahami pembelajaran IPS salah satunya konsep kegiatan ekonomi, peserta didik mudah bosan dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi. Menurut pendapat Wahyuningrum (2017) siswa mudah bosan dalam mempelajari kegiatan ekonomi dikarenakan kegiatan pembelajarannya yang monoton. Peserta didik kelas IV sudah dapat mengoperasikan *handphone* dengan baik dan mereka tertarik belajar dengan adanya media gambar hal tersebut sesuai dengan karkteristik peserta didik di sekolah dasar yang senang belajar dengan visualisasi, hal tersebut sesuai dengan pendapat pendapat Rusmono & Alghazali (2019) menyatakan bahwa pada siswa di sekolah dasar memiliki karakteristik pada saat belajar senang bermain dan proses pembelajaran penuh dengan visualisasi.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memahami konsep kegiatan ekonomi. Menurut

Batubara (2020) media pembelajaran merupakan sesuatu untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Andriani (2016) berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah dalam penguasaan materi dan kemampuan belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Media yang diperlukannya dalam kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Jedyut dkk, (2021) berpendapat media digital memiliki manfaat utama yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media digital merupakan komponen dalam bentuk internet, komputer, dan peralatan digital lainnya menurut Kurniasih (2019) menyebutkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan kondisi diatas peneliti akan mendesain dan merancang media pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya pada konsep kegiatan ekonomi didik di kelas IV sekolah dasar dalam bentuk cerita bergambar yang berbasis digital. cerita bergambar disukai oleh anak-anak usia sekolah menurut Wicaksono (2020) karena cerita bergambar memberikan kemudahan kepada pembaca karena disertai gambar yang memperjelas isi dari bacaan dan cukup sederhana untuk dimengerti oleh anak-anak, dapat menarik rasa ingin tahu mengenai isi dari cerita bergambar, dan menambah wawasan anak-anak yang berkaitan dengan masalah pribadi maupun masalah sosial. Cerita bergambar dikemas dalam bentuk digital dan aplikasi menurut Sari & Wardani, 2021 buku cerita bergambar digital adalah buku cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Media digital cerita bergambar dapat diakses melalui *smartphone* android. Peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media digital cerita bergambar dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana rancangan media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD?

1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD?

1.2.3 Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui rancangan media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD.

1.3.2 Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD.

1.3.3 Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Maka, manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat mempermudah dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi, dapat memahami sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik tidak bosan, termotivasi untuk belajar dan dapat menerima pemberian materi pembelajaran dengan baik.

1.4.2 Manfaat bagi guru yaitu menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat digunakan pada saat mengajar di kelas, menambah wawasan mengenai media pembelajaran media digital cerita bergambar, dapat mempermudah guru menjelaskan materi kegiatan ekonomi, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

1.4.3 Manfaat bagi sekolah yaitu menambah variasi media pembelajaran dan sebagai referensi dalam menentukan media pembelajaran yang efektif khususnya untuk mata pembelajaran IPS

- 1.4.4 Manfaat bagi peneliti sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, melatih keterampilan dan kemahiran mengajar, dan memiliki peluang untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari BAB I sampai BAB V pada penelitian ini. BAB I pada penelitian ini berisikan dari mulai menjelaskan pentingnya penelitian untuk dilakukan dan terdapat temuan-temuan yang berada di lapangan yang disebut sebagai latar belakang, lalu adanya suatu permasalahan dengan ruang lingkup tertentu akan dijelaskan dalam penelitian ini disebut dengan rumusan masalah, selain itu terdapat hasil yang ingin dicapai setelah dilakukannya penelitian yang disebut sebagai tujuan penelitian dan manfaat penelitian mengenai sejumlah manfaat yang akan diterima dengan baik, dan terakhir di bab ini menjelaskan bagian-bagian dari skripsi dari mulai bab I sampai bab V dalam struktur organisasi.

Kajian Pustaka terdapat di BAB II, dalam penelitian ini terdapat teori-teori yang menjelaskan dan mendukung penelitian yang dilaksanakan, pada bab ini berdasarkan pada teori-teori dari ahli dengan tujuan untuk meyakinkan dan memudahkan penelitian yang dilakukan. Metode Penelitian terdapat di BAB III yang berisikan mengenai desain dan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Pada penelitian ini juga berisikan informasi mengenai lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian terdapat di BAB IV. Penelitian ini selama pelaksanaannya berlangsung akan terdapat data-data tertentu, jawaban dari pertanyaan pada rumusan masalah penelitian didapatkan dari adanya pemaparan hasil temuan penelitian yang selanjutnya terdapat pembahasan penelitian. Bab terakhir pada penelitian ini adalah BAB V yaitu simpulan penelitian, implikasi penelitian, dan juga rekomendasi penelitian. Bab ini merupakan dari sistematika penulisan skripsi.