

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kehidupan untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 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. Permasalahan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah permasalahan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini mengutamakan pada perolehan kemampuan kognitif, peserta didik lebih dituntut untuk menghafal pelajaran yang diberikan tanpa harus memahami dan menghubungkan pembelajarannya dengan kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan peserta didik melalui proses pembelajaran bermakna yang dialaminya sendiri, sehingga mampu menerapkan pengetahuannya di dalam kehidupan sehari-hari. Sumber belajar merupakan sumber pendukung yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Menurut Supriadi (2015:129) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara/pengantar dari pengirim ke penerima pesan dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dengan kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Haryanti, 2018:18). Media memberikan informasi atau pesan yang di dalamnya mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka disebut dengan media pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2017:10) yang mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Jika dilihat dari segi perkembangan teknologinya, menurut Seels &Glasgow dalam Arsyad (2017:35) menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu: 1) Pilihan media tradisional yang dibagi menjadi 8 kelompok antara lain:a)Visual diam yang diproyeksikan, b) Visual yang tak diproyeksikan, c) Audio, d) Penyajian multimedia, e) Visual dinamis yang diproyeksikan, f) Cetak, g) Permainan, h) Realita. 2) Pilihan media teknologi mutakhir yang dibagi menjadi 2 antara lain: a) Media berbasis telekomunikasi, b) Media berbasis mikroprosesor.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci, dari tanggal 13-17 Januari 2020. Selama proses melakukan observasi, peneliti menemukan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Guru terpaku pada buku cetak dan dijelaskan kembali dipapan tulis. Guru lebih sering meminta siswa untuk

membaca. Akan tetapi siswa malas untuk membaca karena kurang menariknya bacaan yang terdapat pada buku. Lebih lanjut ketika siswa diminta untuk membaca, siswa cenderung banyak mengobrol dengan teman sebangkunya.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar ulangan harian siswa dari wali kelas V SD yaitu bapak Joni Firmansyah, S.Pd pada mata pelajaran PKn rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pkn di SD adalah 76. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Semester Genap pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	V	12	68	76	3	9

Dalam penelitian ini peneliti untuk mengembangkan media komik PKn pada materi Keberagaman Sosial Budaya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Sub Tema 1 Pembelajaran 3. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik menarik dengan sajian karakter kartun yang membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah (Hidayah, Nurul 2017:35). Tujuan pemilihan media komik ini adalah untuk meningkatkan minat baca pada siswa dengan menyajikan karakter-karakter animasi dalam bacaan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Peajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapapermasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Guru terpaku pada buku cetak.
2. Siswa cenderung mengobrol saat guru menjelaskan materi.
3. Guru hanya menjelaskan apa yang ada di buku cetak.
4. Siswa malas untuk membaca.
5. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik pada mata pelajaran PKn pada materi Keberagaman Sosial Budaya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sub Tema 1 Pembelajaran 3.

### **D. Rumusan masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan media komik pada peajaran PKn materi keberagaman sosial budaya untuk kelas V yang memenuhi kriteria Valid ?
2. Bagaimana pengembangan media komik pada peajaran PKn materi keberagaman sosial budaya untuk kelas V yang memenuhi kriteria praktis ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bertujuan untuk menghasilkan produk media komik yang valid pada mata pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya.
2. Bertujuan untuk menghasilkan produk media komik yang praktis pada mata pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga siswa tidak lagi malas untuk membaca karena kurang menariknya bacaan dalam pembelajaran PKn.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran PKn selanjutnya.
3. Bagi sekolah, meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya ikut meningkat dan meningkatkan citra sekolah dimasyarakat.

### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran berbentuk komik disajikan sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013.
2. Pembuatan animasi desain komik dengan menggunakan *software CorelDraw X7*.

3. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*.
4. Alur cerita pada media pembelajaran berbentuk komik dibuat sesuai dengan materi yang ada pada buku guru dan buku siswa yang disajikan dengan ilustrasi kartun
5. Karakter tokoh dalam media pembelajaran berbentuk komik dibuat dalam versi kartun yang menarik.
6. Media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas *Art Paper (AP)* berukuran A5(17,6 cm x 25,0 cm).
7. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*.
8. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Comic Sans MS, Hobo Std , Arial*.
9. Media pembelajaran berbentuk komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri.