

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal sangat penting bagi setiap manusia, karena melalui pendidikan manusia akan memperoleh pengalaman yang bermanfaat. Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi-potensi serta ketrampilan yang dimiliki setiap individu untuk menghadapi perubahan jaman yang semakin berkembang, sehingga setiap manusia berhak memperoleh pendidikan. Di dalam dunia pendidikan diperlukan suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne dkk (2008:19) menjelaskan bahwa Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Peraturan Pemerintah No.19 Pasal 19 Ayat 1 yang berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan guru diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa”. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya model-model pembelajaran yang dapat menyenangkan dan menarik perhatian anak, diharapkan anak merasa senang dan bahagia dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan sangat perlu diterapkan di SD agar siswa tertarik dan tidak bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang menyenangkan tidak membuat anak takut sehingga

suasana tersebut akan mendorong anak untuk berani bertanya, mencoba, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Selain hal tersebut, saat mengajarkan sebuah materi kepada anak SD seharusnya menggunakan media yang menarik dan nyata. Karena pada usia 6-12 tahun termasuk dalam tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Menurut Iqda (2015:34) Tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Pada tanggal 5 September 2023 peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran pada Tema 2 Subtema 2. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI Ibu Hamimah S.Pd dan memperoleh hasil bahwa UPTD SDN Tanagurah Timur masih menggunakan kurikulum 2013. Kendala yang dialami Ibu Hamimah S.Pd pada saat kegiatan pembelajaran kelas VI yaitu kurangnya media pembelajaran yang belum lengkap disekolah. Media pembelajaran yang ada di dalam kelas hanya berupa gambar peta indonesia dan sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku tematik dan metode yang digunakan ceramah, diskusi dan penugasan sehingga siswa cepat bosan dan susah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Dengan adanya masalah tersebut maka akan berdampak pada nilai belajar siswa, hal ini terbukti dari hasil nilai yang telah diperoleh siswa pada saat mengerjakan LKPD Tema 2 subtema 2 materi sejarah kemerdekaan dari jumlah 28 siswa hanya 17,8% (5

siswa) yang mencapai nilai KKM dan 82,2% (23 siswa) yang tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan wawancara juga observasi masalah yang ditemukan, dan diperkuat dengan hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebar oleh peneliti pada tanggal 6 september 2023. Hasil angket kebutuhan siswa kelas VI dilihat dari aspek “Apakah kamu mengalami kesulitan memahami materi melalui model pembelajaran yang diterapkan guru” dari aspek tersebut menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya 35% (10 siswa) merasa kesulitan memahami materi dan 65% (18 siswa) tidak merasa kesulitan . Selain itu hasil angket kebutuhan siswa juga menunjukkan 96,4% (27 siswa) senang apabila materi sejarah kemerdekaan disajikan dalam bentuk gambar dan video sehingga siswa lebih mudah memahami materi ini dengan mudah. Analisis kebutuhan ini berperan penting untuk membantu peneliti menentukan media yang dianggap sesuai untuk dikembangkan dalam pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pembelajaran IPS dengan materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia disekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik sehingga ketertarikan siswa terhadap pelajaran tersebut selalu dianggap rendah dan bahkan dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa yang dilihat dari aspek “Apakah kamu antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi sejarah kemerdekaan” dari aspek tersebut menunjukkan bahwa 62,2% (18 siswa) kurang tertarik dan 37,8% (10 siswa) tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut harus diubah mengingat sejarah dapat membentuk sikap nasionalisme, kesadaran sejarah, dan kemampuan akademik bagi peserta didik (Boangmanalu, 2018:175-

176). Peristiwa tersebut terjadi di masa lampau dan tidak dapat dirasakan langsung oleh peserta didik.

Pada dasarnya, pelaksanaan pembelajaran IPS belum optimal bukan hanya dipengaruhi oleh guru, namun dapat juga terjadi karena adanya faktor lain yang mempengaruhinya, baik dari luar dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan banyak siswa yang tidak tuntas dalam proses pembelajarannya. Melihat kondisi tersebut, maka guru harus lebih kreatif dan profesional serta mampu menggunakan pengetahuan dan kecakapannya dalam memilih media dan model pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran IPS. Dengan timbulnya permasalahan tersebut maka diperlukan suatu upaya untuk menuju keadaan yang ideal, maka melalui skripsi ini peneliti mencari solusi yang terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik minat siswa untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengembangkan media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* berbantuan *Snowball Throwing Model*.

Pemilihan media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* menjadi alternatif yang tepat sebagai pendukung pada materi sejarah kemerdekaan. Media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* dikembangkan untuk membantu proses dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih optimal dan memudahkan siswa dalam memahami perjuangan Bangsa Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. Media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* menyajikan gambaran dengan ilustrasi berupa gambar dan dialog serta video pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang variatif, menarik dan menyenangkan. Menurut Bonneff (1998:8) menyatakan bahwa *E-Comic* mengandung aspek grafis, artinya para pembaca sulit membayangkan realitas atau kenyataan dari buku bacaan biasa atau

teks book, sehingga gambar *E-Comic* dibuat sederhana supaya setiap orang mampu memahaminya. Melalui materi pembelajaran materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang terdiri dari 1). PPKI dan Golongan Muda, 2). Peristiwa Rengasdengklok, 3). Perumusan Teks Proklamasi dan 4). Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dengan imajinasi siswa, tidak hanya sekedar membayangkan teks berupa tulisan tetapi juga visualisasi melalui gambar-gambar dan video pembelajaran yang ada di dalam *E-Comic*.

Peneliti juga memilih *Snowball Throwing Model* yang cocok bagi siswa terutama dalam mata pelajaran IPS materi “Sejarah Kemerdekaan”. Menurut Mohib Asrori *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru disini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran. *Snowball Throwing Model* tersebut membuat proses pembelajaran lebih efektif karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti memberi judul “Pengembangan Media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Pada Siswa Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana cara mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang efektif ditinjau tes hasil belajar?
3. Bagaimana cara mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?
4. Bagaimana cara mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang praktis ditinjau dari angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan, maka harus ditetapkan terlebih dahulu agar kegiatan ini mencapai hasil yang diharapkan atau berjalan dengan baik dan terarah. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar.

3. Mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
4. mengembangkan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan Berbantuan *Snowball Throwing Model* Kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan yang praktis ditinjau dari angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1. Media pembelajaran berbentuk *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan.
2. Jenis dari media ini adalah media audio visual.
3. *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan dirancang dengan menggunakan aplikasi *photoshop*.
4. *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan dilengkapi dengan teks dan gambar.
5. *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan disertai dengan video sejarah kemerdekaan yang disajikan melalui kode QR (*Quick Response*).
6. *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan juga disajikan latihan soal.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, berikut batasan-batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan.

2. Penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan dilakukan pada siswa kelas VI UPTD SDN Tanagurah Timur Kabupaten Bangkalan.
3. Media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan ini terbatas pada materi “Sejarah Kemerdekaan” yang terdiri dari 1). PPKI dan Golongan Muda, 2). Peristiwa Rengasdengklok, 3). Perumusan Teks Proklamasi dan 4). Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan berbantuan *Snowball Throwing Model* ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memberikan manfaat bagi orang lain. Penjelasan lain tentang pentingnya penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat bagi guru

- a. Akan menambah wawasan guru untuk berimprovisasi dalam proses kegiatan pembelajaran guna mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi sebagai akibat pengembangan / pembaharuan kurikulum.
- b. Dengan dilaksanakan penelitian ini, guru dapat mengetahui secara tepat dan bertambah wawasan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi yang bervariasi kepada siswa termasuk menggunakan media *E-Comic* Sejarah Kemerdekaan berbantuan *Snowball Throwing Model*.

2. Manfaat bagi siswa

- a. Siswa akan senang belajar IPS dengan cara yang sesuai perkembangan daya nalarnya sehingga ilmu dan pengetahuan yang diperoleh siswa akan terasa lebih bermanfaat dan hasil belajar meningkat.
- b. Penelitian ini sangat menguntungkan siswa karena siswa adalah subjek langsung dari penelitian ini yang dikenai tindakan, seharusnya ada perubahan-perubahan dalam diri siswa baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku dan kebiasaan-kebiasaan yang lebih efektif.

3. Manfaat bagi pendidikan

- a. Dapat menganalisis perubahan tingkah laku yang menyertai peningkatan hasil belajar pembelajaran mata pelajaran IPS menggunakan media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* berbantuan *Snowball Throwing Model*.
- b. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS menggunakan media *E-Comic Sejarah Kemerdekaan* berbantuan *Snowball Throwing Model*. Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

1. Media

Berdasarkan H. Malik dalam Sumiharsono (2017:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi (Bahan pembelajaran), yang dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa dalam pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran.

2. *E-Comic*

Menurut Gumelar (2011:7) komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita dapat tersampaikan, pada dasarnya komik biasanya diberi tulisan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

3. *Model Cooperative Learning tipe Snowball Throwing*

Berdasarkan Rachmad Widodo “Model pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju”. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.