

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah pilar yang berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan seiring dengan perkembangan zaman akan terus berkembang. Sumber daya manusia dituntut akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Pendidikan harus mampu menyediakan *output* yang berkualitas. Pendidikan Indonesia dituntut menghasilkan manusia yang memiliki intelektualitas tinggi agar bisa bersaing secara Global. Terampil dan berbudi luhur. Dengan adanya perkembangan zaman dihubungkan dengan pendidikan, mempunyai dampak Positif dan Negatif.

Pemerintah telah mengatur dalam undang undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa “keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah: faktor lingkungan guru, proses pembelajaran, materi, kurikulum dan lain-lain. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar (UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003)”.

Dan dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 Pendidikan menegakkan lima pilar belajar prinsip pelaksanaan kurikulum, yaitu (1) Tujuan Belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Tujuan belajar untuk memami dang menghayati; (3) Tujuan belajar dapat melaksanakan dan menjalani secara efektif; (4) Tujuan belajar untuk dapat hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (5) Tujuan belajar untuk memotivasi dan mendapatkan jati diri melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam kegiatan pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Pembelajaran diperlukan melalui kegiatan pembelajaran yang

berkualitas, untuk pendidikan yang berkualitas. Hasil belajar yang baik salah satunya symbiosis mutualisme yang artinya saling menguntungkan antara Guru dan Murid. Salah satunya dengan penggunaan media. Penerapan media baik diharapkan agar proses belajar lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik (Musfiqon, 2012: 178-179). Belajar akan efektif bila seharusnya dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*). Jadi Guru harus bisa membuat Siswa senang dulu, karena pemilihan media yang menyenangkan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Angkowo dan Kosasih 2007: 49).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan sebagai tujuan pendidikan (Khoir 2012). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berperan untuk mengfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu yang bersifat teoritik ke dalam dunia kehidupan nyata di masyarakat, dengan kata lain bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial secara general, mencakup upaya untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap siswa secara utuh. Pada jejang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2011: 77). Ilmu Pengetahuan Sosial untuk memberikan bekal terhadap peserta didik untuk menghadapi lingkungannya masing-masing. Dengan dibekali Ilmu Pengetahuan Sosial yang memadai, diharapkan akan menjadi bekal yang baik untuk nantinya bisa berinteraksi dengan kultur budaya yang ada masyarakat.

Selama ini pembelajaran IPS di SDN di kota Jogja cenderung ke arah pembahasan teori yang bersifat khusus hanya satu arah melalui guru (tematik teoritik) dan berdasarkan materi yang ada di dalam buku pelajaran (*text book oriented*) jadi materi hanya berpaku hafalan saja dari buku.

Permasalahan ditemukan pada peserta didik kelas V SDN di kota Jogja. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran IPS kelas V kurang diminati karena peserta didik lebih cenderung pasif dan lebih banyak

mendengarkan penjelasan guru. Pelajaran IPS lebih dituntut menghafal dan mengingat peristiwa masa lampau. Hanya aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran IPS, sedangkan esensi IPS sebagai media penanaman nilai dan melatih keterampilan sosial peserta didik belum tercapai. Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Data yang saya temukan di SDN Unggaran yang terletak dikota Jogja, sebagian besar peserta didik kelas V tidak menyukai salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS di SD sejarah alasannya tidak mengerti dan membosankan disebabkan terlalu banyak teks.

Pentingnya sejarah perlu dipelajari sejak dini di pendidikan sekolah dasar agar peserta didik mengetahui peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau dan dapat dijadikan sebagai landasan sikap dalam kehidupannya saat dalam segala aspek sosial ini serta menentukan masa depan. Sejarah merupakan salah satu rekam jejak setiap kehidupan manusia, hal apapun yang dilakukan manusia akan menjadi sejarah pada masa berikutnya.

Sebagai warga Indonesia yang baik seharusnya kita tahu sejarah bangsa ini, namun kasusnya sebagian besar anak SDN Kelas V di kota Jogja tidak menyukai sejarah, padahal bangsa ini melalui perjuangan yang cukup panjang dalam kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 yang dirumuskan oleh Soekarno. Soekarno pernah berbicara bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya, warga Indonesia yang baik adalah yang mengetahui dan menghormati pahlawan yang ada di Indonesia. Dalam kurikulum tersebut guru diharapkan untuk dapat memilih metode, strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurhadi 2004: 2).

Permasalahan juga ditemukan bahwa sebagian peserta didik kelas V di kota Jogja sudah mulai meninggalkan budaya membaca dan lebih menyukai *Smartphone* daripada buku. Dan dalam sehari rata-rata menghabiskan waktu menonton TV lebih dari 2 jam. Menurut wawancara dengan guru peserta didik harus dipaksa dalam membudidayakan kegiatan membaca dengan misalnya menggunakan sistem pojok

buku yang dilaksanakan setiap hari sabtu dengan membaca buku apa saja yang dibawa dari rumah dan merangkumnya untuk menceritakan isi dari buku tersebut. Dan membuat rangkuman karena dalam proses tersebut peserta didik diharuskan membaca. Namun faktor tersebut susah dibudidayakan karena harus didorong oleh guru tanpa adanya kesadaran atas pentingnya membaca dan tidak didukung oleh lingkungan selain disekolah untuk membudidayakan kegiatan membaca pada anak.

Dan buku pelajaran Ilmu Pendidikan Nasional kelas 5 keluaran pusat perbukuan departemen pendidikan nasional menurut wawancara kepada guru yang saya temui di kota Jogja masih sangat kurang dalam segi visual terlalu dominan teks. Seharusnya gambar seperti kartun agar merangsang siswa untuk membaca tidak berupa foto, dan dalam foto yang ada dibuku pelajaranpun masih berwarna hitam putih yang membuat siswa bosan. Adanya teks yang banyak seharusnya didukung dengan visual yang menarik dan cocok dengan anak-anak agar minat belajar bertambah dengan adanya buku pelajaran yang baik.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 4 ayat 5 menyatakan bahwa “prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Dalam data *World's Most Literate Nations* yang terdiri dari 61 negara dibagi menjadi 2 variabel yaitu *Education System input* dan *Education System output*. Dibagian *Education System Input* Indonesia berada di urutan 45 dari 61 negara. Dan dibagian *Education System Output*. Peringkat tersebut merupakan hasil penelitian dari Central Connecticut State University tahun 2016.

Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan Peserta didik kelas V untuk membaca buku pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 2). Hal itu digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi



pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Materi sejarah perlu disusun dengan memanfaatkan media agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2010: 129). Dalam Peserta Didik kelas V dikota Jogja lebih menyukai Visual dalam pembelajaran namun tidak mengurangi teks atau materi yang disampaikan.

Potensi untuk mengembangkan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran. Media Komik web dapat diharapkan memberikan inovasi dalam pembelajaran Sejarah sehingga lebih memotivasi dalam belajar dengan media tersebut. Melalui Media Komik, materi sejarah dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur yang jelas.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Komik Web sejarah sesuai dengan materi pelajaran kelas V. Media Komik *Web* dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu: 1) anak-anak pada umumnya suka dengan visual, 2) media Media Komik *Web* mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar yang menarik, 3) penggunaan media Media Komik Web yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) Media Komik Web bisa dibaca kapan saja dan dimana saja selain belajar disekolah.

Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian mengangkat judul “Perancangan Media Komik Webtoon (LINE) Untuk Mata Pelajaran Sejarah (IPS) Kelas 5 SD Dikota Jogja”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun permasalahan yang penulis angkat dalam Perancangan ini adalah:

1. Rendahnya minat baca anak Indonesia.
2. Semakin rendahnya minat pelajar terhadap pelajaran IPS.
3. Pelajaran Sejarah dianggap membosankan oleh Siswa
4. Kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi Sejarah agar lebih diminati Siswa
5. Ilustrasi di buku pelajaran IPS khususnya sejarah kurang menarik

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah akan dibatasi hanya membahas mengenai bagaimana merancang media yang baik untuk menunjang mata pelajaran Sejarah (IPS) dalam meningkatkan minat baca pada kelas V SDN di Kota Jogja?

### **1.4 Ruang Lingkup**

Untuk memperjelas dan membatasi permasalahan, maka ruang lingkup perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa?

Perancangan akan fokus pada pentingnya sejarah kemerdekaan Indonesia, Kemerdekaan Indonesia diangkat menjadi topik karena masih banyak kasus anak kelas 5 SD dikota Jogja yang tidak tertarik pelajaran sejarah karena pelajaran tersebut dianggap tidak penting dibanding pelajaran lainnya. Padahal dengan adanya pelajaran sejarah bisa untuk membantu siswa kelas 5 dalam memahami identitas diri, keluarga, masyarakat serta ataupun bangsa.

2. Kapan?

Penelitian dan perancangan akan dilaksanakan pada bulan Februari hingga Agustus tahun 2017.

3. Siapa?

Objek penelitian adalah Pelajar SDN Kelas V Laki-laki dan Perempuan usia 10-12 tahun.

4. Dimana?

Penelitian akan dilakukan di kota Jogja, Daerah Istimewa Yogyakarta

5. Mengapa?

Perancangan ini dibuat untuk mengangkat pelajar SDN kelas V mencintai sejarahnya lewat media komik *web*, dan juga bisa meningkatkan minat membaca pelajar di Indonesia.

6. Bagaimana?

Solusi untuk mengatasi yang telah di dapatkan dari identifikasi masalah adalah membuat media yang menarik agar anak kelas 5 SD dikota Jogja dapat menyukai sejarah dan dapat meningkatkan minat baca.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Tujuan Merancang Media Komik *web* untuk menunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah pada Kelas V SDN di Kota Jogja.
2. Mengangkat mata pelajaran IPS agar menjadi daya tarik peserta didik untuk meningkatkan minat membaca di Indonesia yang masih rendah.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Perancangan yang penulis buat ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, seperti:

1. Akademis
  - a. Penulis bisa menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh pembelajaran di jenjang Universitas.
  - b. Penulis bisa mendapatkan ilmu lebih mengenai komik web.
  - c. Penulis bisa dinyatakan lulus untuk memperoleh gelar sarjana program studi Desain Komunikasi Visual.
  - d. Penulis ikut menerapkan salah satu tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian masyarakat.
2. Pendidikan.
  - a. Memajukan Pendidikan di Indonesia.
  - b. Meningkatnya Minat Literasi Pada Anak-anak.

- c. Anak – anak lebih mencintai bangsanya sendiri lewat pelajaran IPS terutama materi sejarah.

## **1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Sumber Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru. Berikut adalah metode yang penulis gunakan:

##### **a. Metode Observasi**

Penulis melakukan observasi dengan cara turun langsung ke lapangan, tujuannya adalah untuk mengamati lebih jauh pelajar SD tentang pelajaran Sejarah di kota jogja.

##### **b. Metode Kuisisioner**

Kuesioner adalah mengumpulkan data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Pertanyaan itu ditujukan dengan target audiens yang kan dituju dan sesuai dengan perancangangan yang akan dibuat (Soewardikoen, 2013: 25).

Metode ini dilakukan dengan melibatkan 96 responden dengan cara memilih peserta didik kelas V di kota Jogja dan memberikan pertanyaan yang berisi pengetahuan tentang membaca dan Mata pelajaran IPS SD.

##### **c. Metode Wawancara**

Metode wawancara yang dilakukan penulis adalah dengan metode wawancara terstruktur.

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan tertulis yang telah direncanakan sebelumnya, diajukan kepada setiap narasumber dengan urutan yang sama (Soewardikoen, 2013:22).

Metode ini dilakukan dengan melibatkan 5 responden dengan cara memilih Guru kelas V di kota Jogja dan

Komikus dan diberikan pertanyaan yang berisi pengetahuan Mata pelajaran IPS SD dan komik untuk anak.

## 2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua) atau dengan kata lain sudah dipublikasikan kepada umum seperti buku atau dokumen.

Untuk mengumpulkan datanya penulis dapatkan dengan cara studi pustaka dari jurnal, buku, dan internet. Berikut adalah metode yang penulis gunakan:

### a. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses peneliti membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas dan untuk mengisi *frame of mind* (pemahaman). Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam konteks. (Soewardikoen, 2013:6).

Studi pustaka dilakukan Penulis terhadap teori yang berhubungan dengan perancangan komik, termasuk mengenai teori ilustrasi, warna, teori tipografi, teori layout dan berhubungan dengan IPS.

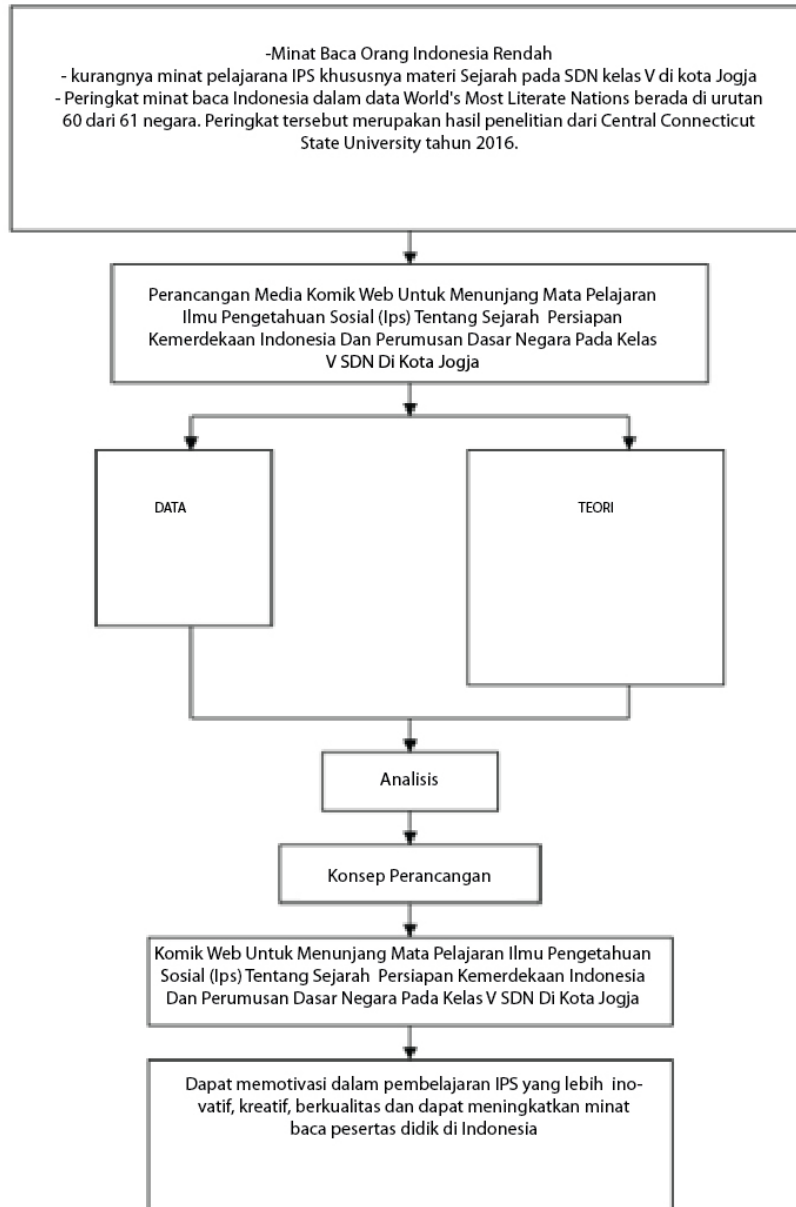
## 1.7.2 Metode Analisis

### a. Analisis Matriks

Susunan analisis matriks dapat di bentuk untuk memberi informasi berdasarkan kategori, tema, dan pola, baris pertama berisi data, berupa karya visual yang dianalisis terdiri dari beberapa kolom yang di perbandingkan (Soewardikoen, 2013:51).

Melalui metode analisis matriks ini penulis membandingkan komik digital yang sudah ada.

## 1.9 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan  
(sumber: Pribadi Rian Kuncoro Jati. 2017)

## 1.9 Pembabakan

### 1. BAB I: Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan fenomena yang terjadi. Selain itu, bab ini juga membahas identifikasi masalah, batasan masalah dan tujuan dari penelitian. Bab ini menjelaskan tentang cara metode pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka penelitian yang digunakan sebagai landasan awal membuat laporan penelitian.

### 2. BAB II: Dasar Pemikiran

Menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan perancangan komik web seperti prinsip dan elemen komik., seperti teori perancangan seperti *layout*, warna, tipografi dan IPS, Yang dapat digunakan sebagai panduan dalam membuat perancangan.

### 3. BAB III: Data dan Analisis

Bab ini memuat berbagai data dan analisis mengenai referensi yang mendukung proses perancangan berdasarkan metode penelitian yang digunakan, termasuk didalamnya data hasil kuisisioner, studi pustaka dan wawancara.

### 4. BAB IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi tentang konsep hingga hasil akhir perancangan berdasarkan data yang telah penulis kumpulkan.

### 5. BAB V: Kesimpulan dan Saran

Menjelaskan kesimpulan dan saran, dari hasil penelitian dan perancangan tugas akhir ini.