BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang lingkup pendidikan yang berada di abad 21 dituntut untuk selalu menyelaraskan dengan perkembangan teknologi serta meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengimplementasikan arti dan makna pendidikan. Pendidikan merupakan wadah yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan secara utuh, sehingga hal itu memberikan ruang kepada setiap orang yang akan mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 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 dan masyarakat (Depdiknas, 2003).

Pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) memiliki acuan yang sangat penting untuk menilai perkembangan kognitif pada peserta didik. Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir yang dalam pendidikan dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom, 6 level dalam Taksonomi Bloom ranah kognitif yaitu mengingat *(remember),* memahami *(understand)*, menerapkan *(apply),* menganalisis *(analyze),* menilai/mengevaluasi *(evaluate),* dan

menciptakan *(create)* (Bujuri, 2018). Serta di abad 21 ini pendidikan juga diharapkan membuat perubahan besar bagi kemajuan bangsa. Salah satunya sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan sebagaimana dinyatakan oleh Miller dalam (Uzoamaka, 2020) keterampilan tersebut adalah 6C yang meliputi berpikir kritis *(critical thinking)*, kolaborasi *(collaboration)*, komunikasi *(communication)*, kreativitas *(creativity)*, kewarganegaraan/budaya *(citizenship/culture)*, dan pendidikan karakter *(character education)*. Oleh sebab itu, pada saat proses pembelajaran diperlukan inovasi kreatif yang terus dikembangkan dan guru perlu melakukan cara yang tepat dan efisien dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengembangkan dan menumbuhkan nilai-nilai yang terdapat pada 6 keterampilan di atas, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Salah satunya kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan integrasi dari beberapa mata pelajaran. Implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja, namun keterampilan sosial menjadi salah satu faktor penting yang harus dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran IPS (Widya Ariesta & Novi Kusumayati, 2018). Oleh sebab itu, pembalajaran IPS menjadi dasar keterampilan sosial peserta didik dalam meningkatkan nilai-nilai dalam kehidupan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Fitriya Astutik & Suprijono, 2021) bahwa pembelajaran IPS mirip

dengan pendidikan nilai atau pendidikan karakter yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi masyarakat yang baik, sadar akan berbagai masalah sosial dan lingkungannya. Ada pula keterkaitan pembelajaran IPS dengan unsur budaya yang tidak akan lepas dari setiap kegiatan manusia, karena sebagai makhluk sosial hampir seluruh kegiatannya dilakukan dengan cara berkelompok dan tidak menutup kemungkinan sekelompok orang tersebut memiliki latar budaya yang berbeda-beda. Khususnya masyarakat Indonesia yang memiliki banyak keberagaman.

(Girsang et al., 2022) menyatakan Indonesia merupakan negara adikuasa di bidang kebudayaan, diantaranya terdiri dari 1.340 suku bangsa dengan 2.500 jenis bahasa serta kekayaan warisan budaya lainnya. Fransesco Bandarin selaku Asisten Dirjen UNESCO Bidang Budaya dalam (Girsang et al., 2022) menyatakan bahwa "Indonesia adalah negara *super power* di bidang budaya", lalu ditegaskan dalam Undang-undang Dasar 1945 Pasal 32 ayat 1 menjelaskan bahwa "Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya". Dengan adanya perkembangan zaman saat ini, perlunya pengembangan pengetahuan dan keterampilan budaya sosial sejak dini yang dimiliki oleh setiap individu, khususnya kepada generasi penerus bangsa agar tidak luntur akan nilai-nilai budaya. Dari banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia terdapat budaya lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya pulau yang terdapat di Provinsi Jawa Timur yaitu Pulau Madura tepatnya di daerah Sumenep.

Sumenep mempunyai lingkungan sosial dan budaya yang beranekaragam, diantaranya yaitu lingkungan sosial masyarakat yang mengendepankan *andhâp asor* atau akhlak mulia yang dikenal dengan istilah *bhâpa', bhâbu', guru, rato*. Sumenep juga memiliki warisan cagar budaya seperti Labeng Mesem, Masjid Jamik, Asta Tinggi, lalu kesenian tradisional, rumah adat, lagu daerah serta makanan khas sumenep. Selain itu, menurut (Suhartatik, 2018) Sumenep juga dikenal sebagai salah satu kabupaten di Madura yang memiliki potensi perikanan dan kelautan yang cukup besar, yang mana Sumenep memiliki kawasan perairan terbesar disekitar 126 pulau (perbup Sumenep, nomor 11 tahun 2006). Oleh sebab itu, sebagian besar mata pencaharian penduduk Sumenep sebagai pelaut atau nelayan dan hasil dari melaut akan digunakan untuk mencukupi kebutuhan keluarga serta dijual ke pasar tradisional. Dengan kondisi sosial budaya yang ada di Sumenep tersebut dapat dijadikan sebagai bahan ajar bagi peserta didik sehingga budaya dan nilai-nilai yang terkandung dapat dikenal dan dipraktikkan oleh siswa. Seperti halnya menurut (Imah, 2020) pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal dalam pelestarian budaya Madura.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat program kampus mengajar angkatan 3 di SDN Lenteng Barat IV. Bahwa kegiatan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah atau hanya berpusat kepada guru (*teacher centered learning*) dan tidak menunjukkan objek yang kontekstual dari karakteristik materi tersebut serta minimnya bahan ajar atau bahan bacaan yang digunakan untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Oleh sebab

itu, dalam proses pembelajaran siswa bersikap pasif dalam menerima materi pembelajaran, cenderung malas dan kurang tertarik mendengarkan serta merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga hal itu berdampak pada tindakan perilaku di sekolah yang kurang baik. Salah satu contoh saat kegiatan pembelajaran berlangsung ataupun di luar pembelajaran siswa dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru tidak mencerminkan *andhâb asor* sebagaimana yang telah menjadi budaya masyarakat Sumenep. Hal tersebut terjadi salah satunya juga disebabkan oleh kurangnya kesadaran budaya sosial dan lingkungan sekitar serta rendahnya budaya membaca siswa terkait materi pembelajaran sehingga siswa kurang mengetahui wawasan budaya dan mengenal nilai-nilai yang terkandung dalam budaya. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sebagai pendukung ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap meteri pembelajaran. Maka dari itu, perlunya media pembelajaran yang dapat menyatukan pembelajaran dengan kebudayaan. Termasuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif yang dapat terintegrasi dengan nilai-nilai budaya yaitu dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS).

Media pembelajaran menurut (Supriyono, 2018), yakni media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dan media tersebut dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas yaitu membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam keberlangsungan

pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu caranya dengan pembuatan media pembelajaran komik. Komik adalah salah satu bacaan yang diminati oleh siswa. Ditegaskan menurut (Al Adiyah et al., 2018) membaca bacaan bergambar seperti komik tidak hanya disukai oleh kalangan anak-anak melainkan orang dewasa, karena menghibur seperti bermain tetapi terdapat unsur keseriusan untuk memperoleh isi bacaan.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Media komik sangat sesuai jika digunakan sebagai wadah pengenalan budaya lokal dan budaya sosial yang ada di lingkungan sekitar. Keunikan dari komik menurut (Rahmatullah et al., 2020) adalah memiliki seni gambar yang berkesinambungan, sehingga membuat komik menjadi hidup saat dibaca dan pesan dapat tersampaikan dengan mudah. Maka dari itu komik mudah dalam penyampaian pesan kepada pembaca dan komik tersebut dapat dibuat dengan memberikan nilai budaya di dalam isi ceritanya.

Penerapan pembelajaran dengan media komik dapat digunakan dalam berbagai jenis mata pelajaran di sekolah. Seperti pembelajaran yang terhadap pada muatan pelajaran IPS. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti dapat melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Komik Budaya "Tonḍu' Majâng" Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti melakukan pengembangan komik budaya dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan komik budaya "Tonḍu' Majâng" sebagai media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media komik budaya "Tonḍu' Majâng" sebagai media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan komik budaya dengan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik budaya "Tonḍu' Majâng" sebagai media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media komik budaya "Tonḍu' Majâng" sebagai media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan untuk mengembangkan penelitian yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa komik budaya dengan muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat pada kelas IV SD.

2. Pengembangan komik budaya yang dilakukan peneliti berjudul "Tonḍu' Majâng" yang merupakan salah satu lagu Madura. Sehingga makna dari lagu daerah tersebut menghubungkan pada isi cerita komik budaya tersebut.
3. Pengembangan komik budaya "Tonḍu' Majâng" yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi digital untuk membuat karakter tokoh dan latar pada komik tersebut.
4. Bentuk dan ukuran Komik budaya "Tonḍu' Majâng" dibuat oleh peneliti yaitu bentuk lanscape dan ukuran B5 menggunakan kertas AP baik cover maupun isi.
5. Isi komik budaya "Tonḍu' Majâng" terdiri dari beberapa panel dan balon kata sebagai petunjuk percakapan alur cerita dan tokoh.
6. Pada pengembagan komik budaya "Tonḍu' Majâng" terdapat bagian komik budaya diantaranya cover komik, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang akan dicapai, alur cerita, *scan QR-Code* terkait video tentang muatan materi IPS, profil penulis.

E. Pentingnya Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan komik budaya dengan pentingnya pengembangan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi guru

   Menambah pengetahuan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kreatif inovatif serta tidak monoton, terutama dalam

konsep mengenal budaya yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga guru mudah untuk menyampaikan materi dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat bagi siswa

   Dari hasil penelitian siswa diharapkan mampu secara mendalam memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran yang digunakan dan dapat menerampilkan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Serta produk yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar tambahan bagi siswa.

3. Manfaat bagi peneliti

   Menambah inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Serta dapat menambah pengetahuan lebih lanjut untuk melakukan penelitian selanjutnya.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman arti, maka peneliti menjelaskan secara istilah singkat tentang judul penelitian tersebut yaitu :

1. Komik budaya

   Komik budaya merupakan cerita ilustrasi bergambar terintegrasi pembelajaran dengan kebudayaan. Komik budaya tersebut berisi alur cerita yang memvisualisasikan karakter tokoh di dalamnya. Serta komik memiliki bagan atau panel serta balon kata sebagai pendukung dalam teks percakapan tokoh dan narasi dalam cerita, sehingga pembaca komik dapat dengan mudah untuk memahami isi cerita dalam komik..

2. Tonḍu' Majâng

Tonḍu' Majâng merupakan judul dari komik budaya yang peneliti kembangkan. Tonḍu' Majâng juga merupakan salah satu lagu Madura yang harus diketahui dan dilestarikan oleh masyarakat madura, termasuk masyarakat Sumenep. Arti dan makna dari lagu tersebut, yakni seorang perkerja nelayan yang bekerja keras untuk mencukupi kebutuhan keluarga, lalu dari hasil pencarian ikan tersebut akan dikonsumsi dan dijual di pasar tradisional yang ada di Sumenep. Semua itu akan diilustrasikan dalam bentuk alur cerita di dalam komik. Selain itu juga lagu daerah tersebut akan dikenalkan kembali kepada siswa melalui komik tersebut.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk memberikan informasi baru dan pemahaman kepada siswa dalam mencapai proses pembelajaran yang optimal

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang memiliki nilai budaya sosial di lingkungan sekitar peserta didik. Seperti halnya pembelajaran kelas IV bermuatan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 yaitu mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.