

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dijelaskan di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab I pasal 1 butir 10 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan dari program Studi Pendidikan Anak Usia Dini adalah dapat memberikan fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran termaksud kualitas mutu dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini melalui pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal.

Dalam undang-undang yang tertera pada sistem pendidikan Nasional NO 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana besara dalam proses pembelajaran agar peserta diddik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kekuatan keagamaan, pengendaian diri,

kepribadian,kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,masyarakat,bangsa,dan Negara sebagai bekalnya nanti. Belajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan usaha manusia. Dapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan banyak hal Sumber Belajar. Pembelajaran dapat melibatkan peran serta dua pihak, yaitu anak sebagai subjek serta objek pembelajaran dan guru sebagai pembimbing.

Sebagai guru harus mampu menggunakan berbagai sumber atau alat belajar untuk motivasi yang lebih baik anak dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan akademik. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memikat, misalnya anak. Ketertarikan terhadap warna juga dapat dibangkitkan melalui media yang mempunyai warna-warna yang menarik. Hal yang sama berlaku untuk media teknologi komputer yang penuh dengan kemungkinan pembelajaran dan dirancang untuk memberi anda banyak kesenangan siswa, sehingga siswa sangat tertarik untuk belajar melalui media. Aspek penting lainnya,penggunaan media dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran. Karena informasi yang disampaikan secara lisan terkadang kurang dipahami oleh siswa, apalagi jika guru kurang kompeten dalam menjelaskan materi.

Media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai “sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dan guru (Beni, 2004). Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Menurut Hamalik

(1994), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan, Arsyad (2004) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audience (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia komik “ merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat.” Satu definisi lain disampaikan oleh Rohani dalam bukunya Media Instruksional Edukatif yang menyatakan bahwa, “Komik adalah suatu kartun yang menggambarkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dirancang untuk member hiburan kepada pembaca.” Definisi komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam bukunya Understanding Comic (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah “Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses.” Komik adalah “kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan astesis dari pembacaya.”

Menurut (Subroto 2020) komik sangat efektif di dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dikarenakan komik memuat bermacam warna, gambar dan

kata-kata yang menarik serta penyampaian materi disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari. Selain itu juga dikatakan bahwa media komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan 5 kemampuan berpikir kritis siswa. Komik mampu menyampaikan pesan kepada pembaca melalui gambar dan tulisan yang memiliki alur cerita sehingga pembaca memiliki gambaran nyata tentang isi cerita yang ingin disampaikan.

E-komik adalah komik yang diterbitkan secara digital dengan komposisi tidak jauh berbeda dengan komik cetak, yakni memuat gambar-gambar menarik, memiliki alur cerita yang memikat pembaca, serta gaya penulisan yang mampu menyampaikan makna visual yang menarik. E-komik sebagai media pembelajaran yang dipakai memakai laptop mendukung tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. isi cerita dalam e-komik ini hampir sama dengan komik hanya saja penyajiannya yang berbeda. cerita yang disajikan dalam e-komik pembelajarannya yakni cerita dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dalam materi dari subjek yang dipelajari. E-komik merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Penggunaan e-komik sebagai media edukasi memiliki manfaat untuk peningkatan motivasi dan pengetahuan bagi siswa sekolah.

Teknik bercerita merupakan suatu cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan. berupa cerita dari guru kepada siswa. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar pada mata pelajaran teknik. Bercerita dilakukan dengan tujuan penyajian, informasi atau penjelasan perkembangan baru bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang dapat

mengembangkan berbagai keterampilan basis. Materi tersebut disajikan dalam bentuk cerita yang memiliki awal dan akhir yang saling berkaitan. Untuk membentuk satu kesatuan yang utuh, sejarah harus dipersiapkan terlebih dahulu teknik bercerita dilakukan dengan tujuan penyajian, informasi atau penjelasan. Perkembangan baru bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan basis. Materi tersebut disajikan dalam bentuk cerita yang memiliki awal dan akhir yang saling terkait. Menjadi satu kesatuan yang utuh, maka cerita harus dipersiapkan terlebih dahulu. Biasanya bercerita dilakukan pada saat kegiatan penutupan agar anak-anak lebih tenang saat pulang dan bersenang-senang setelah mengikuti pelajaran.

(Wahidah & Latipah, 2021) menjelaskan, bahwa perkembangan Bahasa anak akan secara perlahan beralih dari melakukan ekspresi suara kemudian mulai berekspresi dengan berkomunikasi, dan berkomunikasi dengan menggunakan isyarat dan gerakan guna mengungkapkan keinginannya, selanjutnya akan berkembang menjadi komunikasi melalui ucapan dan tutur kata yang tepat dan jelas. Bahasa ialah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. (Anggraini et al., 2019) menjelaskan Bahasa merupakan ucapan pikiran dan emosi seseorang yang teratur yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah saya lakukan di Tk Wija Kusuma V Perean pada tanggal 29 Maret 2023 dengan ibu Ni Putu Sukami., S.Pd selaku kepala sekolah di Tk Wija Kusuma V Perean bahwa dapat

ditemukan beberapa masalah yang pertama yaitu guru mengalami kendala dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, didalam proses pembelajaran anak kurang antusias dalam mengikuti cerita yang diberikan oleh guru dan yang terakhir didalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti contohnya E-komik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan diatas, maka diupayakan pengembangan media berupa E-komik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-komik menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “ Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

- (1) Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran masih kurang karena keterbasannya pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan teknologi
- (2) Didalam proses pembelajaran yang telah dilakukan Anak kurang antusias dalam mengikuti cerita yang diberikan.
- (3) Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang berbasis digital seperti *E-komik*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka tidak seluruh masalah-masalah akan dibatasi mengingat keterbatasan penulis baik segi waktu,kemampuan,tenaga dan biaya. Dengan demikian penulis membatasi “masalah pada Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan

- (1) Pada penelitian ini hanya membahas mengenai pengembangan media e komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan
- (2) Fokus penelitian ini hanya pada anak kelompok B di Tk Wija Kusuma V Peraan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- (1) Bagaimana rancangan bangun e-komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media e-komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024 ?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media e-komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma

V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas,tujuan dari dilakukannya penelitiann ini adalah sebagai berikut :

- (1) Untuk mengetahui rancangan bangun e-komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media e-komink melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media e-komik melalui teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan Tahun Ajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut .

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembengan media e-komik melalu teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang

berdampak pada anak ,guru,kepala sekolah

a. Bagi anak

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi anak yaitu anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-komik sebagai sarana untuk mengembangkan aspek berbahasa anak.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu guru dapat menjadi masukan untuk membantu pembelajaran di sekolah dan memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan sebuah kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga untuk kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Penelitian Lainnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya yaitu dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media E- komik menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B Tk Wija Kusuma V Peraan dan memberikan pengetahuan tentang memilih serta menyiapkan media

pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran dikelas.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yaitu E-komik sebagai suatu sarana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk E-komik yang dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.
2. Media pembelajaran E-komik ini didesain dengan memadukan warna dan gambar animais yang menarik dan kreatif didukung dengan audio atau dubing yang dilakukan dengan merekam suara dari peneliti.
3. Media E-Komik dibuat menggunakan aplikasi canva, Heyzine dan Adobe IIIustration.
4. Media E-komik ini dapat diakses melalui smartphone dan laptop.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa e-komik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak diharapkan dapat memfasilitasi anak dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan sehingga anak dapat menunjukkan stimulasi perkembangan bahasanya.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan

media pembelajaran e-komik yang dibuat adalah sebagai berikut :

1.9.1 Asumsi

Adapun asumsi dari pengembangan media e-komik yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Media E-komik merupakan media yang dibuat dengan mengkombinasikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan sebuah media e-komik yang menyenangkan ,media yang didesain dengan kreatif yang akan membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Dengan adanya media e-komik ini diharapkan sebagai dapat membantu proses pembelajaran agar anak-anak lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan guru dengan suasana yang bernada dengan mengkombinasikan gambar dan tulisan yang berfariatif.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran e-komik ini dikembangkan sesuai dengan hasil observasi di Tk Wija Kusuma V Perean sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan anak-anak di Tk tersebut,khususnya untuk anak kelompok
- b. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas dan dibuat untuk pencapaian perkembangan berbahsa anak.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terhadap adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah

kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah atau proses pengembangan sebuah produk baru atau penyempurnaan suatu produk yang sudah ada dengan menguji validitas produk tersebut
2. E-komik merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam media visual yang berisikan gambar, dan teks. dengan tujuan menuntun anak agar lebih memahami materi pembelajaran.
3. Teknik bercerita merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menyampaikan ataupun mengungkapkan pikiran, ide, gagasan serta perasaan kepada orang lain yang dapat dilakukan secara lisan dengan baik sehingga maksud dan tujuannya tersebut dapat dipahami oleh orang lain.
4. Bahasa merupakan suatu alat utama yang dipergunakan untuk berkomunikasi dalam sehari-hari. bahasa sendiri merupakan suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan suatu kepada orang lain.

