

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan Sembilan komponen utama yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0 menyebabkan teknologi sangat dibutuhkan pada segala aspek kehidupan manusia. Jovanovski (2019) menyatakan industri 4.0 merupakan revolusi industry baru yang berfokus pada digitalisasi dan integrasi rangkaian nilai. Era revolusi industri 4.0 berdampak dalam dunia pendidikan. Pemanfaat teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat ini. Menurut Mindaudah (2014) teknologi digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yang timbul dalam dunia Pendidikan.

Teknologi Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengatasi masalah belajar, memunculkan minat belajar, dan mempermudah proses pembelajaran (Sukayanti,dkk, 2018). Hal ini sesuai dengan definisi teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) (dalam

Mahadewi, 2014:9) menyatakan “Teknologi Pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Teknologi Pendidikan memiliki peran memecahkan masalah belajar. Permasalahan belajar dapat diatasi dengan menerapkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan.

Era revolusi industri 4.0 memberi dampak yang luas dalam tuntutan penyelenggaraan Pendidikan. Menurut Sukayanti, dkk (2018) tantangan nyata yang dihadapi saat ini yaitu pendidikan harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pembelajaran yaitu tersedianya fasilitas belajar seperti bahan ajar.

Bahan ajar merupakan faktor penting sebuah pembelajaran. Kurangnya bahan ajar tentu dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Depdiknas (dalam Arsanti, 2018:74) menyatakan,

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar, baik berupa bahan tertulis seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, maupun bahan tidak tertulis seperti video atau film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet.

Bahan ajar dikelompokkan menjadi empat berdasarkan jenisnya yaitu (1) bahan cetak seperti *handout*, buku, dan modul, (2) bahan ajar dengar (audio) seperti radio, (3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video, dan (4) bahan ajar

interaktif seperti CD interaktif Majid (dalam Arsanti, 2018). Bahan ajar akan bermanfaat dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malahah dan Lailatul (2019) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar berupa modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jantari, dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar berupa *handout* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil.

Salah satu bahan ajar cetak yang menarik dan inovatif yang mampu menarik perhatian siswa adalah media komik. Daryanto (dalam Hidayah dan Rifky, 2017:36) menyatakan media komik adalah “bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”. Keuntungan penggunaan komik adalah efisien waktu karena komik media yang dapat digunakan siswa secara berulang-ulang untuk belajar mandiri, dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan Ati, dkk (dalam Witanta, dkk, 2019).

Dalam penelitian Hidayah dan Rifky (2017) didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Witanta, dkk (2019) menyatakan media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Budiarta dan Haryanto (2016) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan

penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2019, dengan walikelas V yang dilaksanakan di SD Negeri 7 Kampung Baru, diperoleh informasi bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru masih cenderung menggunakan metode ceramah. Kendala utama yang terdapat di SD Negeri 7 Kampung Baru yaitu media pembelajaran yang dimiliki masih kurang, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru dan siswa hanya memanfaatkan buku pelajaran yang difasilitasi oleh sekolah. Selain itu, jam pelajaran yang sedikit dengan materi pembelajaran yang banyak membuat kesulitan guru dalam menyelesaikan materi pelajaran dengan tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 7 Kampung Baru, didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa kurang aktif saat proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku. Hasil analisis yang didapatkan pada nilai harian siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 7 kampung Baru, masih tergolong relative rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis nilai ujian tengah semester siswa kelas V, nilai rata-rata siswa yakni 60. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKN) rentangan nilai siswa yang mendapatkan rata-rata nilai yaitu 60 dinyatakan tidak lulus.

Hasil analisis penyebaran kuesioner mengenai pemilihan media yang disukai oleh siswa, didapatkan bahwa 90% siswa kelas V memilih media komik dengan

alasan siswa cenderung senang melihat gambar beserta teks yang singkat untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, dan memudahkan siswa dalam menyerap sebuah informasi.

**Tabel 1.1**  
Data Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Kelas V  
pada matapelajaran Bahasa Indonesia.

<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>90</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>60</b>
<b>Jumlah</b>	<b>1530</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>60</b>

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memandang perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar, sehingga diperlukan pengembangan media E-Komik Pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 7 Kampung Baru, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media E-Komik Pendidikan yang dikembangkan bertema pendidikan . Penyajian materi dipadukan dengan cerita bergambar dengan tema pendidikan, yang dapat menarik minat baca siswa kelas V di SD Negeri 7 Kampung Baru. Pengembangan E-Komik Pendidikan ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, sehingga dapat mengasah kemampuan diri khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran di dalam kelas;

2. Guru masih tergantung pada metode ceramah pada saat proses pembelajaran dan tergantung pada satu bahan ajar yaitu buku yang sudah disediakan oleh pihak sekolah;
3. Guru dituntut mengembangkan bahan ajar yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang mandiri dan kurangnya sumber belajar;
4. Perolehan nilai khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di SD Negeri 7 Kampung Baru yaitu kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran menyebabkan kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan maksimal kepada peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Adapun solusi dalam mengatasi masalah tersebut dengan cara sekolah perlu memperkaya sumber belajar dan media pembelajaran dan membiasakan guru untuk penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang bertujuan supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari paparan diatas hal ini yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media E-Komik Pendidikan yang didalamnya terdapat cerita bergambar.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang di jadikan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media E-Komik Pendidikan ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 7 Kampung Baru?
2. Bagaimanakah kualitas hasil validasi media E-Komik Pendidikan yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 7 Kampung Baru?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, adapun beberapa tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media E-Komik Pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 7 Kampung Baru.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas hasil validasi media E-Komik Pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 7 Kampung Baru.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang di harapkan**

Berdasarkan spesifikasi produk yang di harapkan dalam media E-komik pendidikan ini antara lain:

1. Komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembaca;
2. Mempermudah siswa untuk menangkap yang bersifat abstrak;
3. Dapat meningkatkan minat baca siswa.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

#### 1. Bagi Siswa

Penelitian ini secara tidak langsung memberikan manfaat yang positif bagi siswa, karena dengan media yang berupa komik pendidikan siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran sehingga pemahaman mereka mengenai pelajaran akan semakin bertambah.

#### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian yang berupa media E- komik pendidikan dapat dijadikan salah satu media alternative untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi.

#### 3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang berupa komik pendidikan ini dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga sekolah dapat menggunakan berbagai jenis media pendidikan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan pengembangan hanya

diperuntutkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester genap untuk siswa kelas V di SD Negeri 7 Kampung Baru.

2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media E-komik pendidikan yang print out dengan kertas dan hasilnya berupa buku komik pendidikan.

### **1.9 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka di pandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses penyusunan atau pembuatan suatu rancangan menjadi suatu produk.
2. Media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dari isi pelajaran.
3. Komik pendidikan adalah suatu bentuk sajian cerita bergambar, yang di dalamnya terkandung unsur pendidikan.

