

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar. Menurut Sadiman (dalam Kustandi, 2020:01) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik, dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus memperlihatkan dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, apalagi seperti kondisi saat ini pembelajaran dilakukan dari rumah, tentu ini membuat dunia pendidikan menjadi berubah dengan beralih pada alternatif akhir yaitu melakukan pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*. Maka dari itu, sebuah ide kreatif seorang guru sangat diperlukan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik dan efektif sekaligus mengajak siswa agar menjadi lebih aktif.

Hal itu dapat dilakukan salah satunya dengan guru menerapkan pembelajaran dengan inovasi-inovasi terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2017). Hakikatnya media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang disampaikan melalui materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah ditentukan.

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran. Maka perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Kustandi, 2020). Peran teknologi sendiri dapat membantu proses pembelajaran, karena perkembangan teknologi telah memberi pengaruh terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi adanya penyampaian informasi, dimana dalam

penyampaiannya dapat menggunakan media pembelajaran sebagai penyampai informasi atau materi pembelajaran.

Pada kenyataannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan fokus utama pembelajaran guru lebih kepada penguasaan materi saja tanpa mengimbangi adanya pemanfaatan teknologi.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan untuk meningkatkan dan menggali potensi yang ada dalam diri seseorang. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan,

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, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hal ini berarti pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan.

Dalam pelaksanaan pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya agar memperoleh hasil yang optimal salah satunya dengan adanya perubahan kurikulum. Saat ini telah diterapkannya kurikulum 2013, dimana dalam kurikulum 2013 disebut dengan kurikulum berbasis karakter yang mempunyai ciri khusus dibanding kurikulum-kurikulum yang sebelumnya yakni menggunakan pembelajaran tematik integratif.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik integratif, siswa tidak lagi belajar per mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPA, IPS, matematika, atau mata pelajaran lainnya, akan tetapi siswa belajar tema yang di dalam tema itu sudah mencakup seluruh mata pelajaran dan kompetensinya. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dalam pembelajarannya tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa.

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan adalah kompetensi bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting dalam rangka merealisasikan dan mencapai tujuan kebahasaan Indonesia, yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan (Susanto, 2013:245). Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Penanaman bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang bahasa Indonesia sejak anak masih kecil. Pengajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk melatih keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II di SD No. 2 Mengwi, bahwa dalam proses pembelajaran, karakteristik tingkat pengetahuan siswa pada kelas II yakni terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada masa pandemi *covid-19* saat ini. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya pemahaman siswa dalam belajar terutama dalam membaca materi. Adapun

permasalahan yang juga terjadi di kelas II SD No. 2 Mengwi adalah kurangnya penerapan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang selama ini digunakan hanyalah media gambar yang ada pada buku ajar tematik yaitu buku siswa saja, sehingga hal itu menyebabkan siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar dengan tema Kebersamaan yang membahas tentang kompetensi dasar menggali informasi dari dongeng binatang (fabel), masih dianggap sulit bagi siswa karena guru hanya menggunakan teks bacaan saja yang ada dalam buku ajar tematik terpadu, sehingga diperlukan media dalam penyampaiannya agar dapat menarik minat siswa dalam membaca. Maka dari itu diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru, media tersebut adalah media pembelajaran *E-Komik* dongeng binatang. *E-Komik* memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, disisi lain komik dapat digunakan untuk belajar sendiri bagi siswa. *E-Komik* dongeng binatang dapat menambah minat siswa dalam membaca karena alur cerita yang disajikan mudah dipahami oleh siswa tingkat sekolah dasar serta berisi penanaman nilai-nilai karakter positif dan pesan-pesan moral yang tersusun dalam komik melalui dialog dan penggambaran tokoh yang disajikan secara edukatif.



Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media *E-Komik* dongeng binatang yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa di dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Maka dari itu, peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Komik* Dongeng Binatang Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD No. 2 Mengwi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam membaca.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam membaca.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan *E-Komik* pada muatan pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada siswa kelas II Sekolah Dasar berupa cerita dongeng binatang yang disajikan dalam bentuk *E-Komik*.

Terhadap produk ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran), uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun pada saat pandemi *covid-19* sangat sulit menjangkau siswa dengan jumlah besar, sehingga uji efektivitas tidak dapat dilakukan karena situasi yang tidak memungkinkan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *E-Komik* Dongeng Binatang pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD No. 2 Mengwi?
2. Bagaimana hasil validasi *E-Komik* Dongeng Binatang pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD No. 2 Mengwi, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Komik* Dongeng Binatang pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD No. 2 Mengwi.
2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi *E-Komik* Dongeng Binatang pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD No. 2 Mengwi, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari *E-Komik* dongeng binatang pada muatan pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan *E-Komik* dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### a. Bagi Guru

Pengembangan *E-Komik* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### b. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *E-Komik* ini khususnya dalam membaca cerita dongeng binatang pada pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan menarik minat siswa dalam membaca, karena dengan menggunakan *E-Komik*, pembelajaran akan disajikan lebih menarik.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran *E-Komik* ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat



membantu kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Komik* dengan lebih inovatif serta mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk berupa *E-Komik Dongeng Binatang*. Berikut ini uraian secara singkat *E-Komik Dongeng Binatang*.

1. Media pembelajaran *E-Komik* dongeng binatang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara khusus ditujukan untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar.
2. Hasil pengembangan *E-Komik* dapat mengarahkan siswa membaca melalui media elektronik komik dongeng binatang dengan melihat makna dalam cerita dengan konteks cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari secara mandiri dan mudah dalam penggunaannya.
3. *E-Komik* ini adalah sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital, berisi ilustrasi gambar berwarna dan dialog-dialog antar tokoh, serta dapat dioperasikan melalui laptop maupun *gadget*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar, ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Seorang guru harus mampu membuat dan memilih media yang menarik dan variatif agar mampu menyampaikan materi atau bahan ajar dengan baik, membuat media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar agar siswa mampu memahami materi melalui media yang disiapkan guru. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Pentingnya pengembangan *E-Komik* ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam membaca, karena media *E-Komik* ini akan dikemas dengan cerita dongeng binatang yang menarik berisi pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga akan membawa suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa bisa membaca kapan saja dan dimana saja serta lebih efektif dalam belajar.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Pengembangan *E-Komik* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. *E-Komik* ini mampu untuk meningkatkan minat membaca siswa, sehingga peserta didik dapat menggali informasi serta memperoleh pesan moral dan nilai-nilai positif yang disampaikan melalui cerita dongeng binatang dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Media *E-Komik* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam cerita dongeng binatang bagi peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya dalam cerita dongeng binatang pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II di SD No. 2 Mengwi.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar elektronik komik dongeng binatang.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan mengikuti situasi lapangan pada masa pandemi *covid-19*, dimana sangat sulit untuk menjangkau siswa dalam jumlah yang besar, sehingga uji efektivitas, uji lapangan tidak dapat dilakukan karena situasi yang tidak memungkinkan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pembelajaran.

2. *E-Komik* adalah suatu media berupa sebuah kartun dalam bentuk cerita bergambar yang berurutan berisi balon-balon kata percakapan tokoh yang nantinya akan disajikan secara digital, sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi.
3. Dongeng binatang atau yang disebut juga dengan fabel adalah dongeng yang ditokohi binatang. Dongeng binatang menyimbolkan binatang dalam setiap ceritanya, dimana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara, dan berakal budi, seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat.

