

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses pengelolaan, pengorganisasian, dan pengembangan lingkungan sekitar peserta didik serta mendorongnya untuk belajar. Pembelajaran juga harus menjadi suatu proses yang memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Pane, A, and Dasopang, M. D, 2017, hal. 333-352). Ada pula yang berpandangan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana guru memberikan bantuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan ilmiah, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap peserta didik (Adhar & wardana, 2019, hal. 13). Hal lain juga diungkapkan Ki Hajar Dewantara (Ananda, Rusydi, 2019, hal. 6) menyatakan bahwa pembelajaran tidak lain adalah bagian dari pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Sektor pendidikan diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, terampil dan personal. Dan sekolah merupakan suatu pendidikan formal yang dapat di terima peserta didik untuk menunjang proses belajarnya. Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh berbagai keterampilan, teknik dan sikap. Untuk melaksanakan

pembelajaran agar sesuai yang di inginkan perluya bantuan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Saat ini perkembangan teknologi di bidang pendidikan sangatlah urgen. Integrasi teknologi dan pendidikan tidak hanya memudahkan akses informasi tetapi juga mengubah cara pembelajaran, dan perkembangan teknologi yang maju saat ini memudahkan guru untuk memahami dan memiliki keterampilan teknis untuk mendukung proses pembelajaran dan menciptakan media yang inovatif dan kreatif. Karena dengan menggunakan media yang inovatif serta kreatif, dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga mereka tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. Untuk itu perlunya media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran “E-komik”. Dapat kita ketahui media pembelajaran secara umum itu mengacu pada segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk membantunya suatu proses pembelajaran. Hal ini dapat mencakup berbagai jenis media, seperti buku, ada juga media digitalnya seperti E-Komik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Maisarah & Mesra, Romi, 2023, hal. 6). Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi strategi yang menentukan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru atau pendidik dapat menularkan ilmu yang dimilikinya kepada peserta didik sehingga mudah memahami materi yang

disampaikan. Serta memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang interaktif, menarik dan memotivasi peserta didik, salah satunya adalah *konten* pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimana pada pembelajaran bahasa indonesia ini secara umumnya dapat merujuk pada proses dimana individu dapat memperoleh keterampilan mereka dapat berbahasa, pemahaman tata bahasa mereka, serta kemampuan mereka dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan peserta didik keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya (Khair, U, 2018, hal. 90-91). Keterampilan berbahasa ada empat jenis, yaitu menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Pembelajaran Bahasa Indonesia memang memerlukan kemampuan berbahasa anak dengan harapan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan komunikasinya. Hal tersebut dapat diwujudkan apabila didampingi dengan kualitas pembelajaran yang baik. Untuk dapat mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik, maka diperlukannya berbagai komponen yang terlibat dalam pembelajaran, salah satunya diantaranya adalah dengan memanfaatkan E-komik sebagai penunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan teknologi E-Komik dapat menciptakan pengalaman belajar yang modern yang dimana sesuai dengan perkembangan zaman teknologi saat ini, yang nantinya peserta didik akan terbiasa dengan perangkat lunak.

E-Komik merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar

peserta didik, menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, dan membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui alur cerita, Serta mencakup semua aspek keanekaragaman budaya kebangsaan (Syarah, May, 2021). Materi tentang keberagaman budaya bangsa ini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik dengan benar, karena dengan mengajarkan peserta didik akan pentingnya keberagaman budaya bangsa, maka peserta didik akan berinteraksi dengan teman sebaya yang berbeda latar belakang. Dengan mengajarkan peserta didik untuk menghargai perbedaan yang ada seperti budaya, warna kulit dan keyakinan, peserta didik akan menjadi lebih toleran dengan lingkungan sekitarnya.

Perihal ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu terkait dengan komik yang dilakukan oleh (Ais Royida, 2019) dengan judul pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dan mendapatkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, akifitas siswa, dan angket kepraktisan media komik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 90,62%, persentase aktivitas siswa sebesar 87,5% dan angket kepraktisan media komik sebesar 83,9%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa sudah ada peneliti yang melakukan penelitian tentang komik, maka dari itu pembaruan dari penelitian ini dengan meneliti tentang E-komik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan pada saat bulan Agustus-September 2023 dengan salah satu guru dari Sekolah Dasar Negeri 21 Palembang yang merupakan wali kelas V A, ditemukan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk penerapan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran serta dapat menjadikan peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara yang baik, sehingga menjadi pendukung hasil belajar yang maksimal sesuai yang di harapkan. Dari pengalaman dan hasil belajar yang telah diterangkan oleh beliau terlihat bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, bahkan sedikit, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal. Hal lain juga terlihat dimana pembelajaran Bahasa Indonesia materi keberagaman budaya bangsa peserta didik kurang memahami buku tematik yang dibagikan di sekolah, serta peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran yang begitu-begitu saja. Dengan begitu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, itulah mengapa pentingnya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada saat proses belajar karena mampu membuat peserta didik merasa lebih tertarik, lebih aktif serta bersemangat pada saat belajar.

Dari latar belakang tersebut maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media E-Komik Dalam Pembelajaran**

## **Bahasa Indonesia Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa Di Kelas V Sekolah Dasar.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Ada beberapa identifikasi masalah berlandaskan latar belakang diatas, yakni :

- a) Peserta didik kurang memahami materi pada buku tematik pada kelas V SD Negeri 21 Palembang
- b) Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik karena guru hanya menyampaikan pembelajaran melalui teks tanpa membawa media apapun pada kelas V SD Negeri 21 Palembang.
- c) Belum adanya penggunaan media pembelajaran E-komik pada materi keberagaman busaya bangsa pada kelas V SD Negeri 21 Palembang.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Melihat dari permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan media E-Komik dalam penelitian ini yakni pengembangan produk berupa media E-Komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi keberagaman budaya bangsa yang dimana pada E-Komik tersebut akan menceritakan tentang keberagaman budaya bangsa di kelas V tersebut.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana hasil pengembangan media E-Komik yang valid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keberagaman budaya bangsa kelas V SD?
- b) Bagaimana hasil pengembangan media E-komik yang praktis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keberagaman budaya bangsa kelas V SD?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah :

- a) Menghasilkan media E-Komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keberagaman budaya bangsa kelas V SD yang valid.
- b) Menghasilkan media E-Komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keberagaman budaya bangsa kelas V SD yang praktis.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berlandaskan rumusan masalah yang dijelaskan, adapun harapan tujuan dari penelitian ini memberi banyak manfaat yakni sebagai berikut :

**a) Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini didapatkan dapat menjadi referensi atau sumber ilmu pengetahuan khususnya mengenai pengembangan media E-komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keberagaman budaya bangsa kelas V SD. Hasil penelitian ini diharapkan juga mampu menyumbang pengetahuan dibidang pendidikan.

**b) Manfaat Praktis****1) Bagi Peserta didik**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman dan menambahkan wawasan yang dapat menjadikan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.

**2) Bagi Pendidik**

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, serta dapat dijadikan sumber alternatif dalam memecahkan masalah khususnya bagi peserta didik di sekolah dasar tersebut.

**3) Bagi sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

**4) Bagi Penelitian Selanjutnya**

Hasil penelitian ini bisa dipakai untuk saran serta pemecahan masalah guna peningkatan mutu serta kualitas tujuan dari belajar

yang tergambar pada hasil belajar peserta didik khususnya pada materi keberagaman budaya bangsa dan sebagai pengalaman dalam merancang media pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Media akan berbentuk elektronik komik yang memuat gambar-gambar dan mengandung cerita didalamnya.
- b. E-Komik akan di jadikan pdf dan di masukan kedalam aplikasi *google flipbook* yang mana link dari *google flipbook* tersebut akan di *share* dan dapat di akses ke semua peserta didik
- c. E-Komik dibuat *full* warna (tidak hitam putih)
- d. E-komik di buat dengan menggunakan aplikasi *canva* versi 2.212.0 dan *flip book*
- e. E-Komik berisi cerita tentang keberagaman budaya bangsa di kelas V SD yang akan disajikan dalam bentuk ilustrasi kartun.
- f. Isi E-komik terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, petunjuk penggunaan E-komik, alur cerita tentang keberagaman budaya bangsa.
- g. E-Komik ini didalamnya mengandung panel – panel bagian komik, balon kata yang digunakan untuk percakapan E-komik.
- h. Gambar-gambar yang ada di dalam E-komik di ambil dari google serta dari aplikasi *canva* itu sendiri

- i. E-Komik menggunakan huruf *time new roman* dengan font berukuran 10-30 sesuai dengan yang di butuhkan di dalam cerita tersebut
- j. *Background* pada E-komik dibuat seperti ruangan di dalam kelas.