

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai masalah pendidikan di Indonesia ini sangatlah banyak diantaranya dari segi rendahnya layanan pendidikan di Indonesia, rendahnya mutu pendidikan tinggi di Indonesia, rendahnya kemampuan literasi anak-anak Indonesia. Pendidikan adalah usaha mendasar dan terencana untuk menciptakan suasana dalam kegiatan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. (Rizkianti, Juni, & Asbari, 2024, p. 35). Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan suatu pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang di perlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Liza Murniviyanti, 2024).

Menurut UU No. 2 Tahun 1985, tujuan pendidikan itu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya (Rizkianti, Juni, & Asbari, 2024, p. 35). Untuk itu pemerintah terus melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan peluang bagi warga negara dan khalayak umum untuk mendapatkan pendidikan di semua

tingkat satuan pendidikan. (Alpian, 2019). Karena proses belajar mengajar adalah bagian terpenting dalam membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula bangsa itu (Fadhillah & Asbari, 2024, p. 20). Untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia salah satunya guru harus bisa mengikuti perubahan kurikulum dalam dunia pendidikan.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia ada pada abad 21 yang mana pendidikan memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik (Firmadani, 2020, p. 1). Maka dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dalam belajar. Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan komik. Komik merupakan suatu media yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, gambar berfungsi sebagai pendeskripsian cerita di tambah adanya balon kata dalam setiap

gambar agar si pembaca menarik dan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 141).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat macam-macam materi pembelajaran, salah satunya adalah dongeng. Menurut (Ni Putu Candra Prastya Dewi, 2021) dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat pesan moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Adapun macam-macam jenis dongeng yaitu ada mite, legenda, sage, fabel, jenaka, parabel, dan dongeng biasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru kelas III yang bernama Ibu Yuniarti pada hari senin tanggal 19 febuari 2024 dilakukan oleh peneliti di SD IT Salsabila Palembang yang beralamat di jalan Di Panjaitan Lorong. Daruruhama, No 88, Rt. 32 Rw. 12, Plaju Ulu, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatra Selatan, Kode pos 30266, menyatakan bahwa sumber daya pembelajaran sudah cukup tersedia bagi siswa seperti buku paket, LKPD, proyektor dan modul pembelajaran, namun guru belum memiliki media yang tepat pada pelajaran dongeng, hal ini dikarenakan kurang tersedianya pilihan media pada materi tersebut. Media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan gambar yang tersedia dalam buku tematik siswa. Pemanfaatan gambar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum bisa membangkitkan minat dan perhatian peserta didik secara optimal karena peserta didik khususnya di SD sangat memerlukan media pembelajaran.

Materi Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik..Fakta tersebut dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan.Untuk itu peneliti menggunakan media komik berbasis *flipbook* sebagai variasi pembelajaran yang baru untuk siswa SD IT Salsabila.Komik bisa digunakan guru sebagai jembatan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena berisi cerita yang ringkas sehingga mudah di tangkap, dan dapat menarik perhatian siswa. Komik dapat dijadikan media dalam pembelajaran yang disajikan dalam ilustrasi kartun.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara lanjutan bersama guru kelas III di SD IT Salsabila Palembang Ibu Yuniarti menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa indonesia guru sudah menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran bahasa Indonesia media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang akan di pelajari seperti pada materi cerita dongeng, guru menggunakan media berupa menonton vidio dari you tube yang di tampilkan pada layar proyektor. Pada pembelajaran bahasa Indonesia guru belum pernah membuat media pembelajaran komik dan belum menggunakannya pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan membuat media pembelajaran komik berbasis *flipbook* ini dapat tersedianya variasi pembelajaran yang baru, sehigga siswa dapat lebih mampu mengingat materi dongeng melalui animasi & gambar yang tersedia. Pada komik berbasis *flipbook*.

Dari permasalahan tersebut perlunya solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.Media mempunyai beragam jenis yang dapat digolongkan

menjadi berbasis visual, audio visual dan komputer. Salah satu media berbasis visual yang sesuai untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng adalah komik. Komik yang akan dibuat pada peneliti ini adalah komik berbasis *flipbook*. Buku komik yang akan di buat tidak berbentuk buku cetak. Melainkan dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan *flipbook* yang nantinya akan berbentuk seperti buku digital. Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* ditampilkan dengan menggunakan laptop yang disambungkan dengan layar proyektor.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dan diperkuat dengan penelitian sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Subtema 2 Dongeng Tentang “Kisah Semut Dan Merpati” Kelas Iii Di Sd It Salsabila Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan berikut :

1. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik masih banyak yang belum memahami materi dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan.
2. Guru sudah maksimal dalam membuat media pembelajaran seperti LKPD, Modul dan lain sebagainya. Tetapi guru belum membuat media komik

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng cerita kisah semut dan merpati.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari lingkup penelitian, maka penulis memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti, yakni :

- a. Peneliti ini akan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SD IT Salsabila
- b. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III
- c. Materi pembelajaran yang digunakan peneliti ini adalah materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi tema 2 subtema 2 dongeng tentang kisah semut dan merpati.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang valid pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati “ kelas III di SD IT Salsabila ?
- b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang praktis pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati “ kelas III di SD IT Salsabila ?

- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati” kelas III di SD IT Salsabila ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan adalah :

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang valid pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati “ kelas III di sd it salsabila.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang praktis pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati “ kelas III di sd it salsabila
- c. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 dongeng tentang “ kisah semut dan merpati “ kelas III di sd it salsabila.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Penelitian ini dapat menambah referensi penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam karya tulis ilmiah dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam agar penelitian dapat memenuhi sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Penelitian

Menambah wawasan tentang mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

- b. Bagi Guru

Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

- c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi dan keefektifan dalam pembelajaran.

- d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk yang di kembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah Media pembelajaran komik berbasis *flipbook*. Spesifikasi produk yang diharapkan :

- a. Media akan berbentuk komik yang ditampilkan secara online dengan menggunakan *flipbook*.
- b. Komik berisi cerita tentang kisah semut dan merpati.
- c. Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* ditampilkan dengan menggunakan laptop yang disambungkan dengan layar proyektor.
- d. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva.
- e. Isi komik terdiri dari menentukan cerita, membuat jalan cerita, cover depan, membuat karakter tokoh, membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks, membuat dan mengisi balon teks, menyusun tata letak halaman.