

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, generasi muda lebih akrab dengan teknologi dan media visual. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyajian materi ajar. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk melatih masyarakat Indonesia yang berkualitas. Pendidikan menurut 20 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003: Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, individualitas, dan kecerdasan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, negara dan negara.

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk mengembangkan seluruh potensi siswa melalui pengembang bakat, minat dan rekayasa kondisi lingkungan pembelajaran yang kondusif dan pendidikan berperan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungan di tengah- tengah era globalisasi yang semakin berkembang, sehingga individu mampu berperan sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengendalikan, menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi Menurut (Yunita & Wijayanti, 2017).

Pembelajaran merupakan istilah terjemahan dari kata instruction, yang kadang-kadang diartikan sama dengan pengajaran, meskipun dasarnya berbeda

Istilah pengajaran berkaitan dengan konteks interaksi guru-siswa di dalam kelas.

Istilah pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha yang terencana dengan memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Maksudnya bahwa istilah pembelajaran lebih luas dibandingkan dengan kata pengajaran yang hanya menekankan pada aspek interaksi guru-siswa saja, dengan demikian ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran menurut Kamaludin (2020, pp. 19-20).

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan memberi pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengajar dalam proses pembelajaran Menurut Moto (2019, P. 23). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana perantara guru saat meningkatkan pemahaman mengenai materi belajar mengajar yang bersifat

abstrak menjadi nyata sehingga dapat menjelaskan materi belajar mengajar yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi yang bersangkutan secara lebih menarik kepada peserta didik (Hikmah, Kuswidyanko, & Lubis, 2022, p. 138).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi, berpikir kritis, dan apresiasi budaya siswa. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita

rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal kepada generasi muda.

Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang kaya, berisi nilai-nilai moral, norma sosial, dan sejarah yang dapat dijadikan sumber belajar. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam *e-comic*, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mengenal dan menghargai budaya lokal. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharso (2019) yang menyatakan bahwa pengajaran bahasa yang efektif harus melibatkan konteks budaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa dilibatkan agar menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan efektif. Dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan

efektif maka diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu *e-comic*.

Pengembangan cerita rakyat berbasis *e-comic* juga relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Media ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti tablet, laptop, atau ponsel pintar, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang fleksibel dan modern.

E-comic adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur narasi visual dan interaktivitas, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami isi cerita rakyat secara

lebih menyenangkan. Selain itu, *e-comic* dapat memvisualisasikan alur cerita dan karakter secara menarik, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat isi cerita serta memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, *e-comic* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif.

Kelebihan Media Komik Digital menurut Trimo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :

- 1) Dipandang dari kelebihanannya, komik dapat menarik

semangat siswa dalam belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita kedalam gambar sehingga siswa dapat mengingat sesuatu lebih lama.

- 2) Materi yang terdapat didalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkrit mengenai maksud dari suatu materi.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca siswa dan salah satu bidang studi yang lain.

Kelemahan media komik digital menurut Trimo(1997:22)

dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :

- 1) Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual.
- 2) Terkadang dalam komik terdapat gaya bahasa yang kurang baik.
- 3) Banyak komik yang mengandung cerita- cerita yang menonjolkan kekerasan ataupun tidak baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 72 Palembang melalui pengamatan langsung, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, khususnya pada media yang digunakan. Salah satu temuan utama adalah penggunaan media yang belum bervariasi media pembelajaran yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun

penggunaan teks sebagai media pembelajaran telah terbukti bermanfaat, terdapat kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Salah satu alternatif yang sangat menjanjikan adalah penggunaan *e-comic*. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan visualisasi yang menarik dan alur cerita yang mudah diikuti, *e-comic* dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teks dengan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Harapannya, penggunaan *e-comic* dalam media pembelajaran dapat mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Temuan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70, berdasarkan hasil nilai ulangan harian, hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV rata-rata 70 sebanyak 15 (53,91) dari 30 siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan penerapan *e-comic* sebagai bagian dari strategi pengajaran, tanpa menyalahkan pihak manapun, termasuk guru, tetapi sebagai upaya bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan cerita rakyat**

berbentuk *e-comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas di SDN 72 Palembang serta belum memanfaatkan teknologi dan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Peserta didik kurang minat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cerita rakyat yang kurang beragam hanya melihat teks saja

1.3 Pembatasan lingkup masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti difokuskan dalam permasalahan sebagai berikut :

1. Pengembangan cerita rakyat Si Pahit Lidah berbasis *e-comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Peneliti difokuskan untuk mengembangkan cerita rakyat yang monoton dengan menggunakan media ajar *e-comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan

masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan cerita rakyat dalam bentuk *e-comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan cerita rakyat dalam bentuk *e-comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang praktis.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan cerita rakyat berbasis *e- comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan cerita rakyat berbasis *e- comic* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pemikiran, pengetahuan serta wawasan

menganai pengembangan *e-comic* bergambar cerita rakyat untuk mendukung pembelajaran bahasa indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Penggunaan media ajar *e-comic* yang interaktif adalah bentuk pembelajaran yang interaktif inovatif sehingga dapat mencapai pembelajaran yang aktif seperti kurikulum Merdeka sekaran

1.6.2.2 Bagi Guru

Media pembelajaran yang interaktif ini dapat memudahkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik agar lebih aktif

1.6.2.3 Bagi Siswa

Cerita rakyat yang dikembangkan dengan menggunakan *E-comic* cerita rakyat untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan menyenangkan, serta menciptakan pengetahuan mereka terhadap yang ada di daerahnya.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya sebagai refrensi terkait dengan pengembangan *e-*

comic cerita rakyat untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk

Peneliti ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk *e- comic*. Adapun produk media pembelajaran berupa *e-comic* ini memiliki spesifikasi produk seperti berikut ini :

1. Media akan berbentuk buku komik yang membuat gambar-gambar dan cerita rakyat yang menarik sehingga membangkitkan minat belajar siswa dan praktis digunakan.
2. Komik berukuran kertas A5, kertas yang digunakan adalah kertas A5.
3. Ukuran komik yaitu 25 cm, lebar 20 cm.
4. Komik dibuat *full color* yang menggunakan *font* jenis *Betm rounded, Ballpoint*.
5. Komik dibuat *full color* dengan menggunakan warna hijau yang terdapat pada daun, rumput, dan pohon, coklat pada batang pohon dan tanah, merah pada pakaian tokoh, kuning pada aksesoris yang dikenakan tokoh, biru pada pintu rumah dan elemen hujan dan pakaian wanita, merah muda yang ada pada bunga, orange pada atap rumah, putih pada pakaian tokoh yang tua, abu-abu

pada batu yang ada.

6. Komik ini didalamnya mengandung panel-panel bagian komik, balon kata yang di gunakan untuk percakapan komik yang diambil dari elemen yang ada di aplikasi canva.
7. *Background* hutan yang diambil dari elemen yang ada di aplikasi canva dan para tokoh diambil melalui *magic media*.
8. Desain komik ini menggunakan aplikasi canva

