

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya tahun, semakin berkembang segala aspek dalam kehidupan baik dibidang budaya, sosial, ekonomi dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang paling pesat pada era ini. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan topik penting yang berkembang dalam berbagai kebijakan publik, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Integrasi TIK dalam kehidupan sehari-hari mengubah hubungan kita dengan informasi dan pengetahuan (Rachmadtullah *et al*, 2020). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Andini *et al*, 2020). Saat ini para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman (Rahayu & Andini, 2019).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak kemajuan yang sangat pesat terhadap dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting dan saling berkaitan, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran (Rachmadtullah *et al*, 2020). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Studi penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Aswar & Arifin (2018) mengemukakan bahwa masih banyak pendidik lebih dominan terhadap aspek kognitif dan belum memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurani, Nugraha & Sidik (2018) mengemukakan bahwa pada jenjang Pendidikan di Sekolah Dasar pada kegiatan pembelajaran dongeng sebagian dari siswa memiliki motivasi yang rendah hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran saat dongeng tidak dikemas atau dikembangkan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dongeng sehingga diperlukan media berbasis teknologi.

Selanjutnya masih banyak ditemukan beberapa permasalahan guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut Fitria (2012) dalam Rahayu (2019) tidak ada usaha lain yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengatasi kendala dalam memperoleh media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media dan gambar-gambar sederhana.

Jika hal itu terus-menerus dibiarkan maka akan berdampak pada siswa yang membuatnya cepat bosan dalam proses pembelajaran terutama materi dongeng.

Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran pada materi dongeng bagi siswa Sekolah Dasar yang dibutuhkan oleh guru dan siswa sangat diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Aditama & Lesmana (2020) salah satu alternatif media pembelajaran dongeng yaitu menggunakan media *e-comic*.

Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar, dalam *e-comic* disertai gambar yang menarik dan terdapat ajaran moral yang terkandung di dalamnya. Media

pembelajaran *e-comic* untuk dongeng anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dongeng kelas II Tema 7 (Kebersamaan) Subtema 1 (Kebersamaan di rumah) PB 6. Selain itu media *e-comic* sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar di sekolah dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan meningkatkan minat baca siswa. Lahay, Saragih & Sitohang (2020) mengemukakan bahwa pentingnya pembelajaran dongeng bagi anak, khususnya siswa kelas II Sekolah Dasar, karena dongeng mampu mengembangkan daya imajinasi anak. Dongeng merupakan stimulasi yang efektif untuk merangsang keterampilan bicara anak. Secara psikologis dongeng memberikan dampak positif bagi perkembangan emosi anak. Rangkaian gambar yang menarik serta cara dongeng yang seru merangsang anak untuk tertarik menyimak isi ceritanya. Dongeng juga dapat membangun kontak batin antara pendidik dan siswa bisa efektif apabila menggunakan media cerita. Jika ada kontak batin, maka guru akan memperoleh dampak positif, antara lain guru mendapat perhatian dari siswa, guru lebih disayang siswa, guru dipercaya dan diteladani siswanya.

Berdasarkan masalah dan dampak tersebut peneliti menawarkan solusi dengan membuat pengembangan media pembelajaran *e-comic* materi dongeng kelas II Sekolah Dasar. Diharapkan dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran selain itu media pembelajaran *e-comic* diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa karena selama ini yang kita tahu bahwa pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan komik cetak pada saat mengajar, disamping itu guru dan pengguna lebih gampang untuk mengaksesnya.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berfokus pada kelayakan "*Pengembangan Media Pembelajaran E-comic Materi Dongeng Kelas II SD*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.

D. 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 di harapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah untuk dapat mengetahui kelayakan hasil pengembangan media *e-comic* pada materi dongeng kelas II Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Sebagai sebuah langka dalam penerapan ilmu yang di peroleh dari perkuliahan berupa teori-teori sehingga dapat digunakan dan diterapkan pada kondisi sekolahan yang sesungguhnya.

b. Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik

Dapat dipergunakan secara efektif untuk membangkitkan semangat belajar, menciptakan suasana belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan.

- c. Bagi Peserta Didik
Peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam memahami materi yang akan dipelajari, sehingga menumbuhkan minat membacanya. Peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran berupa *e-comic* sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca.
- d. Bagi Sekolah
Dapat dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi pihak sekolah untuk motivasi pendidik agar kreatif, aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar, yang disusun sesuai dengan komponen isi/materi, penyajian materi, keterbacaan dan bahasa.
2. Media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam bentuk *software*.
3. Media pembelajaran *e-comic* telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.
4. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
5. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
6. Media *e-comic* yang digunakan yaitu tentang dongeng Si Kancil dan Cicak Badung.

7. Pembuatan skenario *e-comic* menggunakan aplikasi medibang paint for ipad versi 11, dengan perangkat ipad 7 2019.
8. Media *e-comic* dibuat *full colour* untuk menarik minat siswa.
9. Media *e-comic* ini memiliki tampilan yang menarik, dan pemilihan warna yang telah disesuaikan dengan topik sesuai materi.
10. Ukuran *e-comic* 1280x1280 dengan perbandingan 1:1.
11. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar ini mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.