

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan anak usia dini merupakan langkah paling awal anak dalam mengenal dunia pendidikan secara formal sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) (Mushlih dkk, 2018). Anak yang masih berusia dini yang berada di bawah naungan lembaga pendidikan anak usia dini, mereka di didik dengan cara diberikan stimulasi pendidikan yang bersifat sederhana demi untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangannya secara baik dan optimal. Usia dini merupakan masa-masa emas (*golden age*) bagi setiap anak, sebab ketika usia dini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang cukup signifikan dari segala aspek perkembangannya. Pada periode sensitif ini anak perlu untuk diberikan stimulasi yang cukup dari berbagai pihak yang sering terlibat dalam kehidupan anak. Salah satunya yang ikut berperan penting adalah para orang tua di lingkungan keluarga maupun pengajar di instansi akademik berupa PAUD.

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003). Oleh karena itu sebagai guru harus memahami kebutuhan dan pertumbuhan serta perkembangan anak. Karena Pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi setiap anak lingkungan pendidikan dan ajarannya yang tepat agar perkembangan anak maksimal. Di Taman kanak-kanak tetap termasuk golongan prasekolah untuk anak jadi tidak ada mata pelajaran yang resmi dan mengikat untuk anak, kecuali belajar sambil bermain. Pada hakikatnya dunia anak-anak adalah dunia bermain, anak-anak akan menemukan dan mempelajari berbagai hal atau suatu penemuan yang baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian, kelebihan yang dimiliki oleh diri anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi anak adalah dengan bermain. Kegiatan bermain ini bisa dilakukan tanpa alat permainan dalam bentuk nyata, yaitu dengan salah satu media teknologi komik digital. Maka dari itu bahwa teknologi Pendidikan bisa

Asri Yulianti, 2023

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, Menurut Djamarah (2010, hlm. 120) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Adapun peranan media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Untuk itu dalam pembelajaran perlu direncanakan, evaluasi dan dipantau atau diperhatikan dengan baik agar proses pembelajaran dapat memenuhi tujuan yang diharapkan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, arti media sering didefinisikan sebagai alat grafik, alat fotografi, alat ekeltronik untuk menangkap, mengolah, merekonstruksi informasi visual atau verbal. Dan salah satu media pembelajaran teknologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Komik Digital”.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitra dkk., 2018) yang membuktikan bahwa salah satu permasalahan yang diatasi oleh penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran yang kurang (menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa pernah menggunakan media pembelajaran teknologi) maka para peserta didik cenderung jenuh, bosan, tidak fokus selama pembelajaran yang akhirnya berpengaruh kepada pemahaman siswa terhadap materi rendah sehingga guru masih harus mengulang-ngulang materi yang dijelaskan. Terkait permasalahan ini seperti halnya yang dialami disalah satu TK FM di Kecamatan Purwakarta. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan sebelumnya di TK tersebut pada kenyataannya bahwa kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masih sangat kurang maksimal. Pernyataan ini diperkuat oleh salah satu guru di TK tersebut yang mengatakan bahwa “Fasilitas sarana dan prasarana masih belum maksimal terpenuhi, kurangnya media elektronik seperti TV, laptop (laptop dan TV sudah rusak namun belum diperbaiki atau membeli yang baru karena kendala dana) jadi hanya menggunakan media yang biasa-biasa saja /metode konvensional seperti lembar kerja”. Ada faktor lain juga yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu cara mengajar guru. Menurut (Slameto, 2010, hlm. 29) mengajar merupakan penyerahan kebudayaan yang berupa pengalaman dan keahlian terhadap anak didik atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada penerus yang berikutnya. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menyenangkan lebih meningkat dan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Kemungkinan salah satu faktornya yaitu kurangnya motivasi anak untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan, tujuan yang akan dicapai dimulai dari memahami hingga pencapaian nilai yang diharapkan. Dengan berkembangnya keterampilan

berpikir dan kemampuan dalam memecahkan masalah, maka anak secara otomatis akan semakin nyaman dan semangat terhadap kegiatan belajarnya sampai kegiatan belajar berakhir. Seperti yang dikatakan oleh Elida Prayitno dalam (Om.makplus, 2016) yaitu motivasi peserta didik dalam pembelajaran bisa dilihat dari karakteristik perilaku peserta didik yang berkaitan dengan minat, ketajaman perhatian, konsentrasi/kefokusan, ketekunan dan keuletan.

Salah satu untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini yaitu menggunakan media komik digital. Media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer. Keunggulan penggunaan media komik dalam pembelajaran yaitu, pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Komik dapat mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkret dari suatu materi ajar yang terkadang tidak bisa dihadirkan langsung dalam pembelajaran. Komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak, menambah rasa ingin tahu yang tinggi, dapat menambah pengetahuan tentang teknologi karena kemasan komik lebih menarik dari pada materi ajar biasa. Dalam mengatasi hasil pengamatan penelitian adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan untuk membantu dalam pembelajaran yang lebih antusias agar motivasi anak lebih meningkat dan berpengaruh terhadap pengetahuan anak. Salah satu media pembelajaran teknologi di zaman modern ini yaitu “Komik Digital”.

Pembuatan media komik digital yang didalam dirancang oleh aplikasi dan website seperti *canva*, *wordwall*, *vocaroo* dan lain-lain, isi dari komik digital tersebut ada video, latihan soal yang dikemas dalam bentuk *game*, *voice note* untuk *review* perasaan anak setelah menggunakan media komik digital yang sudah dirancang untuk pengetahuan, menstimulasi perkembangan anak dan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Beberapa alasan mengapa peserta didik kehilangan motivasi belajar pada saat disekolah bisa terjadi karena pembelajaran yang monoton, kurang menyenangkan dan lain-lain. Dan keterkaitan mereka dengan pembelajaran adalah faktor yang penting. Maka dari itu peran guru sangatlah penting untuk membantu dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar anak. Motivasi belajar disini lain yaitu kemauan untuk membangun, menggerakkan, memandu perilaku dan sikap anak untuk mengikuti pembelajaran. Mengajar yaitu kegiatan yang kreatif dan guru perlu mengkoordinasikan pikiran dan tindakan anak. Maka dari itu salah satu untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan mengkonfirmasi bahwa salah satu teknologi yaitu komik digital dapat membangun motivasi belajar anak, belajar menjadi bersemangat karena menggunakan

teknologi komik digital materi pembelajaran menjadi lebih menarik, kesempatan menggali materi tanpa Batasan dan hal-hal lainnya.

Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Sofyan Salam, 2010, hlm. 7). Menurut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005, hlm. 64) secara lebih khusus mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar. Komik berisikan cerita yang sambung menyambung dan ceritanya mengenai karakter diri atau perwatakan dari tokoh utama yang terlibat di dalamnya. Media digital juga memiliki beberapa karakteristik. Hal ini diungkapkan oleh (Sharon E. Smaldino et al, 2011, hlm. 338-339) antara lain: ke-1, mudah digunakan, ini dikarenakan proyektor digital mudah digunakan. Ke-2, kemampuan simpan, visual digital dapat disimpan dalam CD dan DVD. Ke-3, ketahanan, perangkat simpan portabel sangat tahan lama. Visual digital yang disimpan akan awet kualitasnya sejalan dengan waktu. Ke-4, portabel, hal ini karena cakram digital sangat portabel dan mudah dibawa kemana saja. Dari hasil materi dan pengamatan yang sudah terjadi dalam kegiatan belajar dan motivasi belajar saling berhubungan dan sangat berpengaruh serta memiliki dampak yang besar pada efektivitas pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari kegiatan belajar sehari-hari yang monoton maka motivasi anak akan menurun dengan sendirinya dan akibatnya hasil belajar kurang maksimal sampai sulit untuk memahami pelajaran. Komik dapat memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang mengandung dalam bentuk gambar, membantu siswa yang kurang dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam tulisan dan mengingat kembali (Sukirman, 2012). Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas peneliti ingin mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, karena secara khusus bahwa komik dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik bahkan anak-anak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, bahkan diminati oleh orang-orang dewasa yang menggemari komik.

Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Lestari dkk yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar” dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan bahwa belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik edukasi bermuatan budaya jawa lebih tinggi apabila dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik (hanya menggunakan teks). Oleh

Asri Yulianti, 2023

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

karena itu, media komik menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar (SD). Selain itu dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Syamsurijal dkk yang berjudul “Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa” dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa komik efektif merupakan media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dalam pembelajaran, Siswa juga bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran. Pendapat lain, siswa menyukai komik sebagai salah satu media dalam pembelajaran Matematika karena adanya banyak warna dan gambar di dalamnya sehingga Matematika menarik untuk dipelajari.

Berdasarkan latar belakang dan penelaahan terhadap beberapa pustaka terdahulu di atas, maka penulis dalam penelitian ini memilih judul “Efektivitas Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini”. Secara operasional, penulis menelaah lebih mendalam terhadap media pembelajaran komik digital dengan berbagai terjaga problematika dan solusinya agar motivasi belajar anak dapat terjaga dengan baik.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Adapun beberapa masalah dengan terkaitnya dari penelitian adalah :

- 1.2.1 Bagaimana karakteristik motivasi belajar pada anak usia dini sebelum implementasi penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran?
- 1.2.2 Bagaimana karakteristik motivasi belajar pada anak usia dini setelah implementasi penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan, Adapun dalam tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mengidentifikasi karakteristik motivasi belajar pada anak usia dini sebelum implementasi penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran.
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi karakteristik motivasi belajar pada anak usia dini setelah implementasi penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran.

1.3.3 Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan baik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar Anak Usia Dini, Adapun manfaat yang lain yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Untuk anak, peneliti berharap dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar Anak Usia Dini melalui komik digital.

1.4.2 Bagi orang tua, guru, memberikan informasi dan wawasan perihal pemanfaatan teknologi media pembelajaran media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Anak Usia Dini.

1.4.3 Bagi peneliti, dapat menambah ilmu, wawasan, dan pengetahuan perihal motivasi belajar anak usia dini dan efektivitas media pembelajaran komik digital terhadap meningkatkan motivasi belajar AUD.

1.5. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Penelitian tentang Efektivitas Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini menjadi 5 bagian, diantaranya yaitu :

BAB I : membahas pendahuluan yang didalamnya berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : membahas terkait kajian teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini yang meliputi : pengertian motivasi, jenis-jenis motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, indikator motivasi belajar, motivasi belajar anak usia dini, peranan motivasi dalam proses pembelajaran, upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, pengertian komik, jenis-jenis komik, unsur-unsur grafis komik, manfaat komik untuk anak usia dini, komik sebagai media pembelajaran, fitur-fitur komik digital versi untuk anak usia dini, kelebihan komik digital, kekurangan komik digital.

BAB III : membahas tentang metode penelitian tentang merancang alur penelitian mulai dari pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen penelitian, tahap pengumpulan data yang digunakan, dan langkah-langkah analisis yang digunakan.

BAB IV : membahas hasil penemuan dan pembahasan hasil dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

4.1 Lokasi Penelitian

4.2 Hasil Penelitian

4.3 Pembahasan

BAB V : membahas simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisi mengenai penarikan kesimpulan penelitian dan pemaknaan penulis terhadap analisis temuan penelitian.