

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam bidang kehidupan. Salah satu di antaranya bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini keberhasilan pendidikan tak lepas dari peran sekolah, baik sekolah negeri maupun swasta. Menurut Darsono (2000) bahwa sekolah merupakan tempat pengembangan kurikulum formal, yang meliputi : (1) tujuan pelajaran umum dan khusus, (2) bahan pelajaran yang tersusun sistematis, (3) metode/strategi pembelajaran, dan (4) sistem evaluasi untuk mengetahui hingga mana tujuan tercapai. Menurut Darsono (2001), “proses pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi tingkah laku, maka pengertian pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Untuk pencapaian hasil belajar yang optimal diperlukan alat pendidikan ataupun media pembelajaran

Menurut Briggs dalam bukunya Arief S.S dkk. (2008) “media sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Melalui media materi pelajaran akan lebih mudah diterima anak. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Arief dan Yamin (2009:16), “dilihat dari jenisnya media terbagi menjadi (1) media auditatif yaitu radio, telepon, cassette recorder dan piringan audio. (2) Media Visual: film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun, (3) media audio visual: film suara (gambar hidup), televisi dan video kaset, komputer”. Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama saat menyampaikan materi pelajaran maka pada proses atau kegiatan belajar mengajar harus mampu memilih suatu media pembelajaran mewakili pesan atau materi. Seperti yang disebutkan oleh Arief & Yamin (2009:5) “media sebagai saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berlangsung antara komunikator dengan komunikan”.

Salah satu jenis media yang dapat memberikan pesan adalah media visual atau gambar dimana seperti yang dikutip Arsyad (2002) “Fungsi media khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini

gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks”. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Salah satu media yang dapat menarik minat baca siswa adalah komik. Menurut Sudjana Rivai (2001) berpendapat bahwa “Media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang di buat lebih hidup, serta di olah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas”. Membaca bacaan bergambar tidak hanya disukai kalangan anak-anak melainkan juga orang dewasa, dengan suatu sifat menghibur seperti bermain tapi ada keseriusan untuk memperoleh makna (isi bacaan). Hal ini sejalan dengan pendapat Kartono dalam bukunya Nana S & Ahmad R (2005), Bahwa “melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman yang menyenangkan sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan”.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba menggunakan media e-komik dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa SMP

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dimana media e-komik ini merupakan media elektronik komik dalam bentuk gambar dan cerita dengan penokohan yang jelas, gambar-gambar dan cerita-cerita sangat disukai oleh anak-anak begitu pun dengan anak SMP untuk menarik minat belajar agar prestasi siswa semangkit meningkat. Untuk itu penulis mengambil judul “**Media Pembelajaran Berbasis e-komik Pada Matapelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaiman mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK agar penyampaian materi lebih menarik ?
2. Bagaimana implementasi Media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK ?
3. Bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di paparkan di atas tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis e-komik pada matapelajaran TIK agar penyampaian materi lebih menarik.

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Mengimplementasikan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis e-komik pada Mata Pelajaran TIK

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dari batasan masalah yang terpapar di atas diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang perlu memberikan batasan masalah secara jelas dan terfokus. Selanjutnya masalah yang menjadi obyek penelitian dibatasi adalah sebagai berikut :

1. Hanya pada media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Materi yang dijelaskan di dalam media adalah tentang Disain grafis Photoshop
3. User terbatas hanya untuk 8 user disetiap komputernya, menambah user hanya bisa dengan mengupdate user yang sudah ada.
4. Media ini tidak menggunakan sistem security, karna media pembelajaran ini digunakan untuk bersama.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Dengan adanya media pembelajaran berbasis e-komik ini guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu dalam mendukung pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK

## 2. Bagi Siswa

Manfaat media pembelajaran berbasis e-komik ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP. Selain itu siswa dapat secara mandiri belajar ataupun memperdalam pengetahuannya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-komik ini.

## 3. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui proses pembuatan media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran TIK, selain itu ilmu yang didapatkan melalui penelitian dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi untuk kemajuan peneliti dimasa mendatang.

## 4. Bagi Dunia pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran berbasis e-komik yang disesuaikan dengan kondisi yang terjadi dilapangan. Dan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, selain itu siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Serta mendukung perkembangan media pembelajaran berbasis e-komik yang lebih kreatif dan inovatif.

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalah pahaman dalam pengertian yang dikehendaki pada penelitian ini, maka penulis membuat definisi operasional sebagai berikut:

1. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Yusufhadi, 2004:458)
3. E-Komik (Komik Elektronik) adalah komik tradisional yang pada awalnya dibuat untuk dicetak secara konvensional, namun ditampilkan pada layar. Bentuk yang paling umum kita kenal sebagai komik digital, dapat diunduh dan atau diterbitkan dalam bentuk cd / dvd rom.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**BAB I PENDAHULUAN :** Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA :** Dalam bab ini dibahas mengenai media, pembelajaran, media pembelajaran, dan komik sebagai media pembelajaran.

**BAB III METODE PENELITIAN :** Dalam bab ini diuraikan metode yang dipakai dalam penyusunan media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN :** Bab ini menampilkan pembahasan dari hasil media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dibuat.

**BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI :** Bab ini berisi kesimpulan hasil pembahasan media pembelajaran e-komik tersebut.





**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)