BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini di latar belakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran sains berbasis teknologi digital untuk menstimulus kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Depdiknas, 2003). Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan secara pesat sehingga anak yang mendapatkan stimulus dengan baik sejak usia dini memiliki harapan untuk meraih keberhasilan di masa yang akan datang.

Sains atau IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu kajian ilmu yang berhubungan dengan berbagai fenomena alam yang dilakukan dengan proses ilmiah (Putri, 2019). Carin dan Sund (1993) memaparkan bahwa sains adalah pengetahuan yang tersusun secara teratur dan sistematis. Hal senada juga diutarakan Abrucasto (1996) (dalam Putri, 2019) bahwa sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui serangkaian proses yang sistematik untuk mengungkapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan alam semesta. Dapat disimpulkan bahwa sains adalah pengetahuan tentang alam yang dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah ilmiah untuk memperoleh fakta atau informasi sehingga menghasilkan sebuah penjelasan.

Dalam konteks pembelajaran PAUD terdapat delapan tema pembelajaran yang meliputi diriku, keluargaku, lingkunganku, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta, dan negaraku. Sebagian besar tema di PAUD tersebut berhubungan dengan konsep Sains. Pada tema sains di PAUD, tidak semua materinya bersifat konkret melainkan masih ada beberapa materinya yang bersifat abstrak, contohnya tema tentang alam semesta atau gejala alam, dan lain sebagainya. Maka dari itu terdapat adanya keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah yang membatasi kegiatan eksplorasi sains, misalnya kesulitan dalam mengamati objek yang besar dan berbahaya (mengamati ular, mengamati gajah, harimau, dan lain sebagainya).

Kesulitan mengamati peristiwa yang berbahaya, seperti peristiwa banjir, gunung meletus, longsor, kebakaran dan lain sebagainya. Kesulitan mengamati objek yang jauh, seperti mengamati bintang, matahari, bulan dan lain sebagainya. Kendalakendala tersebut dapat diatasi dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Hamalik (1994) menyatakan pendapatnya bahwa pemakaian media pembelajaran pembelajaran dapat membangkitkan dalam proses motivasi membangkitkan keinginan serta minat yang baru, dan membawa pengaruhpengaruh psikologis terhadap anak didik (Cholid, 2015, hlm. 10). Pembelajaran sains untuk anak usia dini bukan hanya sekedar fakta, akan tetapi harus melibatkan beberapa aktivitas yang berkaitan dengan objek nyata yang mudah diamati oleh anak. Maka, media yang dapat membantu mengatasi kendala tersebut seperti melalui video, gambar, lalu komik digital interaktif juga menjadi sarana yang dapat mengatasi kendala tersebut.

Komik digital merupakan gambar-gambar yang secara tersusun berdampingan dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya dengan format elektronik (McCloud, 2008). Dalam segi interaktifitasnya pengguna dapat terlibat dengan program aplikasi yang ada di dalam komik digital. Keunggulan komik interaktif berbentuk digital dibandingkan dengan media lain sehingga direkomendasikan untuk menunjang pembelajaran sains di PAUD adalah komik digital memiliki bentuk atau ukuran yang tidak terbatas, misalnya bisa memanjang ke samping atau ke bawah, sedangkan komik cetak memiliki ukuran kertas yang terbatas. Selain itu, dapat membantu anak-anak menjadi lebih mengkonkretkan konsep sains yang bersifat abstrak. Karena di dalam komik digital interaktif ini terdapat gambar, video, yang dilengkapi dengan narasi atau teks sehingga bisa lebih membantu anak memahami konsep-konsep sains yang sulit untuk dibayangkan.

Selain itu, komik digital interaktif ini dapat digunakan oleh orang tua maupun guru untuk mengajarkan anak didik mengenai penanaman pendidikan nilai moral dan agama. Moral adalah nilai-nilai, peraturan dan prinsip moral, atau bentuk kesadaran orang untuk menerima dan melakukan nilai-nilai, peraturan dan prinsip yang dianggap benar dan telah baku (Susanto, 2014). Menurut Kohlberg (dalam Saraswati, 2020, hlm. 12), aspek moral merupakan sesuatu yang tidak dibawa dari

lahir, tetapi sesuatu yang berkembang dan dapat dipelajari. Anak akan belajar pembiasaan tentang aturan dan sikap yang harus dilakukan saat berinteraksi dengan orang lain dengan diajarkan nilai-nilai moral. Pendidikan moral pada anak usia dini adalah salah satu upaya untuk mempersiapkan masa depan kehidupan anak dan sebagai dasar pembentukan karakteristik anak (Sesmiarni, 2019). Dengan mengajarkan nilai-nilai moral pada anak didik sejak usia dini, maka akan menjadi dasar dari pembentukan karakter anak didik.

Pendidikan keagamaan akan menjadi dasar ketauhidan dan penanaman akhlak dan moral untuk anak usia dini di kehidupan yang akan datang. Pendidikan dikatakan berhasil apabila pendidikan tidak hanya diberikan untuk mengembangkan kognitif saja, akan tetapi lebih kepada sikap, dan akhlak mulia juga. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Aspek perkembangan nilai moral dan agama dalam konsep pembelajaran sains terdapat indikator yaitu anak harus menjaga kebersihan diri dan lingkungan, anak harus berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dan lainnya terhadap sesama. Terkait dengan kondisi tersebut, maka diperlukan stimulus pada aspek nilai moral dan agama di dalam proses memahami konsep-konsep sains melalui media pembelajaran interaktif. Dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran seharusnya mendapatkan perhatian guru untuk setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan anak didik dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit. Maka dari itu untuk penanaman nilai-nilai moral dan agama pada anak harus tersusun melalui beberapa aktivitas menarik serta menyenangkan yang tercantum dalam komik digital interaktif.

Terdapat penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, namun penelitian tentang komik digital interaktif untuk PAUD masih sangat jarang dilakukan. Salah satu penelitian tentang e-comic atau komik digital yaitu penelitian dari Indriasih (2020) tentang mengembangkan e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Hasil

penelitiannya menunjukkan bahwa e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup mampu menarik perhatian, memudahkan, serta merangsang anak didik untuk mengingat materi pelajaran secara lebih mudah.

Adanya unsur cerita seperti yang ada pada komik digital interaktif di dalam media pembelajaran di PAUD memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan kemampuan moral anak. Penelitian lainnya yang berhubungan dengan unsur cerita pada media pembelajaran tergambar pada penelitian yang dilakukan Saraswati (2020) mengenai buku Dongeng Antik untuk mengenalkan nilai-nilai moral anak usia dini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui cerita, anak mudah memahami maksud dari cerita tersebut dan mulai memikirkan apa yang akan mereka lakukan. Menjadikan unsur cerita dalam komik digital interaktif ini mendukung keefektifan untuk mengembangkan kemampuan moral pada anak. Lalu Sari (2020) juga melakukan penelitian yang berhubungan dengan unsur cerita pada media pembelajaran yaitu tentang penggunaan buku cerita bergambar Islami dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitiannya adalah melalui penggunaan buku cerita bergambar Islami anak mampu meningkatkan kecerdasan spiritual yang ada pada dirinya, sehingga selain bisa mengembangkan moral ternyata adanya unsur cerita dalam komik digital interaktif juga dapat meningkatkan kecerdasan spiritual pada anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka komik digital interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains di PAUD. Komik digital interaktif yang didesain pada penelitian ini adalah suatu upaya untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret karena di dalam komik digital interaktif terdapat gambar, dan video yang dilengkapi dengan narasi atau teks sehingga dapat membantu anak didik lebih mudah memahami konsep-konsep sains yang sulit untuk dibayangkan. Selain itu, komik digital interaktif ini dapat digunakan oleh orang tua maupun guru untuk mengajarkan anak didik mengenai penanaman pendidikan nilai moral dan agama. Penanaman nilai-nilai moral dan agama tersusun melalui beberapa aktivitas yang menarik serta menyenangkan yang tercantum dalam komik digital interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk mengembangkan komik digital interaktif pada tema sain untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada

anak usia dini dengan judul "Pengembangan Komik digital Interaktif pada Konsep Sains untuk Mengenalkan Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia 5-6 Tahun".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini secara umum yaitu "Bagaimana pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains sebagai media pembelajaran yang dapat mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun?", sedangkan secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak 5-6 tahun?
- 1.2.2 Bagaimana perancangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak 5-6 tahun?
- 1.2.3 Bagaimana proses pengembangan dan hasil validasi *expert* terkait rancangan awal komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun?
- 1.2.4 Bagaimana hasil penerapan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun?
- 1.2.5 Apakah terdapat perbedaan kemampuan nilai moral dan agama antara kelas eksperimen yang menggunakan komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik digital interaktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pada penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sain sebagai media pembelajaran yang dapat mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan tujuan secara khusus di antaranya:

- 1.3.1 Untuk mengidentifikasi hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak 5-6 tahun.
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi hasil perancangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak 5-6 tahun.

- 1.3.3 Untuk mengidentifikasi hasil proses pengembangan dan hasil validasi *expert* terkait rancangan awal komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun.
- 1.3.4 Untuk mengidentifikasi hasil penerapan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun.
- 1.3.5 Untuk menganalisis perbedaan kemampuan nilai moral dan agama antara kelas eksperimen yang menggunakan komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik digital interaktif.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

1.4.1 Bagi anak didik

Penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sarana media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan menarik sehingga anak didik dapat terlibat aktif serta lebih mudah memahami pembelajaran sains dalam proses mengenalkan nilai moral dan agama.

1.4.2 Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan media belajar dan membantu saat pelaksanaan kegiatan belajar atau mengenalkan aspek nilai moral dan agama anak dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga kecerdasan nilai moral dan agama pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

1.4.3 Bagi sekolah

Diharapkan media komik digital interaktif yang dikembangkan ini dapat menciptakan atau menjadi sumber inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran anak usia dini yang lebih baik lagi di sekolah.

1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi serta menambah wawasan mengenai pengembangan media komik digital interaktif untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan pada penelitian ini menggunakan pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 yang terdiri dari Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, daftar pustaka, lampiran dan daftar riwayat penulis. Selanjutnya dapat dilihat sebagai berikut:

- 1.5.1 BAB I adalah pendahuluan yang di dalamnya berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi
- 1.5.2 BAB II membahas tentang kajian teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini seperti teori nilai moral dan agama, media pembelajaran digital ICT, dan komik digital interaktif.
- 1.5.3 BAB III adalah metode penelitian yang membahas tentang merancang alur penelitian mulai dari desain penelitian apa yang diterapkan, instrumen penelitian, tahap pengumpulan data yang digunakan, dan langkah-langkah analisis data yang akan digunakan.
- 1.5.4 BAB IV membahas tentang hasil penemuan dan pembahasan hasil dari penelitian
- 1.5.5 BAB V merupakan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang berisikan mengenai penarikan kesimpulan penelitian dan pemaknaan penulisan terhadap analisis temuan penelitian.