

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini berada pada masa *Golden Age* yang dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat. Salah satu aspek yang berkembang sangat pesat yaitu aspek perkembangan sosial emosional anak. Aspek sosial emosional ini berkembang dengan adanya stimulus dari lingkungan sekitarnya. Menurut Briggs, 2012 (dalam Indanah & Yulisetyaningrum, 2019) Perkembangan sosial emosional semakin dipahami sebagai sebuah krisis dalam perkembangan anak. Pembuktian tersebut dikarenakan pada dasarnya proses belajar yang menjadi faktor dari terbentuknya perkembangan anak. Dengan demikian, proses belajar pada masa anak inilah yang akan mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Perkembangan pada masa bayi hingga menjajaki sekolah dasar menjadi dasar fondasi belajar yang kokoh bagi anak untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial emosinya sehingga terlihat lebih matang serta dapat fokus pada rintangan tingkatan perkembangan berikutnya yang lebih rumit. Oleh karena itu, masa belajar ini anak membutuhkan stimulus yang efektif yang dapat mengembangkan sosial emosionalnya.

Pembelajaran sains dapat membantu anak dalam mengenalkan konsep serta proses pada kehidupan anak karena pada hakikatnya sains ini dapat diartikan sebagai media yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. (Putri, 2019) menjelaskan bahwa sains bukan hanya sekedar konsep, melainkan mengenai cara berpikir dalam proses yang bersifat saintifik. Pembelajaran sains memiliki peran untuk menstimulus aspek-aspek perkembangan anak contohnya pada aspek sosial emosional anak, karena di dalam proses belajar sains ini terdapat kaitannya dengan aspek-aspek sosial emosional seperti halnya pada rasa bertanggung jawab anak untuk mencintai lingkungan misalnya dengan membuang sampah pada tempatnya, berperilaku prososial misalnya mana yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan ataupun peduli sesama serta perkembangan aspek-aspek sosial emosional lainnya. Akan tetapi materi dalam sains tidak semuanya bersifat konkret melainkan ada beberapa yang bersifat abstrak seperti pada tema alam semesta yang nyatanya tidak bisa dilihat secara langsung sehingga membutuhkan sarana dan prasarana

yang memadai dalam mengeksplorasi sains, adapun pada tema binatang yang kenyataannya sulit untuk melihat objek yang berbahaya seperti binatang buas ular, harimau, macan dan banyak lagi lainnya sehingga diperlukannya suatu upaya untuk menggambarkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret yang diperlukan untuk stimulus aspek sosial emosional yang dominan.

Cara yang dapat dilakukan untuk menstimulus aspek sosial emosional anak dan menjabarkan bagaimana untuk membantu anak dalam mengkonkretkan konsep sains yang bersifat abstrak yaitu melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dan interaktif serta memuat nilai-nilai sosial emosional yang dapat dipelajari dan diketahui anak untuk diimplementasikan pada rutinitas sehari-hari anak. Media pembelajaran yang dapat mengakomodir proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak dapat dirancang dalam bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa multimedia interaktif. Ingsih, dkk (2018) Multimedia pembelajaran interaktif adalah media penyampaian topik ajar oleh guru kepada anak dengan cara yang efektif dan efisien. Pemanfaatan multimedia interaktif ini diperlukan agar adanya interaktivitas bagi pengguna dengan media. Dengan adanya multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan konten atau materi dengan jelas dan interaktif seperti teks, suara, animasi dan sebagainya agar anak lebih mudah memahami materi ajar.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih menarik, efisien dan efektif digunakan pada anak yang dapat menstimulus aspek sosial emosional dan memvisualisasikan pembelajaran sains agar lebih konkret perlunya wadah untuk mengakumulasi konten-konten pembelajaran agar penyampaian lebih tepat. Oleh karena itu alternatif yang dilakukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran interaktif yaitu dengan merancang media pembelajaran interaktif berupa komik digital. Fitur-fitur yang terdapat pada komik digital sebagai media pembelajaran yaitu menayangkan gambar-gambar ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak, isi materi yang relevan dengan perkembangan sosial emosional anak, visualisasi cerita melalui video pembelajaran yang menarik, dan permainan-permainan interaktif yang dapat membantu anak berpikir tentang contoh perilaku sosial emosional yang positif. Fitur-fitur tersebut diharapkan dapat mengakomodir seluruh kebutuhan belajar anak dalam mengenal dan memahami segala hal terkait

sosial emosional yang sesuai bagi perkembangannya serta membantu anak memahami konsep-konsep sains yang sulit dipahami.

Komik digital ialah komik yang berupa bentuk digital berplatform teknologi yang tidak cuma gimana alur narasi itu diinformasikan, tetapi didalamnya disisipkan pula gambar atau efek suara supaya pembaca bisa menikmati serta menjajaki tiap alur pada komik dan penggunaannya bisa dicoba dengan cara online lewat gadget atau web (Ikhtiaroh, 2012). Syarah, dkk (2018) menguraikan bahwa komik elektronik merupakan sebuah media teknologi, selain dapat diciptakan untuk mengembangkan pemahaman konsep pengetahuan anak usia dini. Komik elektronik ini juga merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak.

Penggunaan komik digital dapat menjadi sarana dalam penyampaian pesan terhadap ilmu pengetahuan, serta tampilan pada komik digital bisa menarik perhatian bagi yang melihatnya (Saputro, 2016). Pemanfaatan komik digital dapat digunakan guru untuk menstimulus sosial emosional anak. Komik digital dapat dirancang untuk membuat kegiatan yang bervariasi yang di dalamnya terdapat edukasi-edukasi yang dapat mengembangkan aspek perkembangan terutama pada aspek sosial emosional (Gusman & Nurmalina, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Indriasih, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini” memperoleh hasil penelitian bahwa media pembelajaran *e-comic* layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Singkatnya media *e-comic* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup mampu menarik perhatian anak untuk belajar, memudahkan belajar anak, serta merangsang anak mengingat materi secara lebih mudah. Adapun penelitian lainnya yang berkaitan dengan unsur cerita pada media gambar berseri yang diteliti oleh Dewi, (2020) yang berjudul “Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri” mendapatkan hasil riset kalau media pembelajaran gambar cerita berseri untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak yang sudah dibuat bisa dipakai di TK sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dipahami bahwasanya anak usia dini sangat senang jika pembelajaran dilakukan dengan media yang bergambar dan menarik juga menyenangkan dalam suatu tampilan yang berbeda. Maka dari itu, pengembangan komik digital interaktif yang akan dibuat sebagai media pembelajaran kali ini tidak hanya menampilkan gambar dan cerita saja seperti pada komik biasanya, akan tetapi dengan menggunakan komik digital interaktif yang dibuat kali ini yaitu dapat mewadahi tema sains untuk anak usia dini yang diakumulasikan pada komponen-komponen komik digital seperti berbagai macam aktivitas interaktif yang dibuat menggunakan *platform-platform* yang ramah untuk anak yang nantinya pada komik digital interaktif ini anak akan belajar memahami konten atau materi dalam pembelajaran dalam bentuk video bertemakan sains, memahami aturan-aturan yang ada pada kegiatan serta mencoba kegiatan-kegiatan lain yang nantinya anak akan menjadi pengguna secara langsung pada komik digital interaktif pada konsep sains. Penggunaan media komik digital interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menggiring anak untuk dapat menemukan konsep melalui proses yang termuat ke dalam pembelajaran sains. Dengan demikian, penelitian tentang perkembangan komik digital interaktif ini merupakan upaya untuk memvisualisasikan pembelajaran sains yang bersifat abstrak supaya lebih konkret agar dapat mudah dipahami anak sehingga dapat menstimulus kemampuan sosial emosional anak.

Seperti halnya pemaparan di atas, maka alternatif dalam membangun rasa keingintahuan dan daya tarik anak dalam meningkatkan perkembangannya yaitu melalui media yang interaktif. Adapun kelebihan dari komik digital interaktif ini ialah dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah dan praktis serta dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk ikut serta dalam pembelajaran dan dapat menjadi pengguna secara langsung sehingga dapat berkembangnya aspek perkembangan sesuai yang diharapkan terutama pada aspek sosial emosional anak. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

## **1.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ai Rahmawati, 2022

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA KONSEP SAINS UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2.1. Rumusan masalah umum:

Bagaimana pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?

1.2.2. Rumusan masalah khusus:

- a. Bagaimana hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional usia 5-6 tahun?
- b. Bagaimana perancangan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana proses pengembangan dan hasil validasi expert terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- d. Bagaimana hasil penerapan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- e. Bagaimana hasil evaluasi penggunaan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian yang hendak dicapai meliputi:

1.3.1. Tujuan umum:

Untuk mendeskripsikan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

1.3.2. Tujuan khusus:

- a. Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
- b. Untuk mendeskripsikan perancangan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

- c. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan hasil validasi expert terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
- d. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
- e. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi penggunaan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam konteks pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

##### **1.4.1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dan referensi bagi peneliti-peneliti berikutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut. Memperluas pengetahuan penulis mengenai masalah perkembangan sosial emosional anak khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak.

##### **1.4.2. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

###### **1) Bagi siswa**

- a. Dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
- b. Dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran.

###### **2) Bagi guru**

- a. Sebagai media pembelajaran sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan topik pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran.

###### **3) Bagi peneliti**

- a. Menjadikan pengalaman dan bekal yang bermanfaat untuk menjadi seorang guru.
  - b. Mengetahui bahwa komik digital interaktif layak digunakan untuk menstimulus sosial emosional anak.
- 4) Bagi sekolah
- a. Diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk siswa.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi adalah sistematika penulisan skripsi yang akan digunakan berdasarkan buku pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun akademik 2019, sebagai berikut:

- 1) Bab 1 pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- 2) Bab II kajian teori, berisi teori-teori media pembelajaran ICT, komik digital, pembelajaran sains untuk anak usia dini dan perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran ICT yang meliputi pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan multimedia interaktif. Selanjutnya komik digital yang meliputi pengertian komik digital dan komik digital interaktif. Pada pembelajaran sains untuk anak usia dini meliputi tema-tema pada konsep sains serta perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun meliputi pengertian perkembangan sosial emosional dan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
- 3) Bab III metode penelitian, terdiri dari desain penelitian, partisipan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.
- 4) Bab IV temuan dan pembahasan, bab ini membahas mengenai tentang pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah dan hasil penelitian yang terdiri dari temuan dan pembahasan mengenai pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

- 5) Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi membahas mengenai simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan rekomendasi untuk peneliti dan pendidik.
- 6) Daftar pustaka mengenai seluruh sumber teori yang dikutip di dalam penulisan skripsi serta lampiran yang berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.