

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk aset penting suatu bangsa dalam mewujudkan keterampilan gemilang generasi ke generasi dalam segala aspek kehidupan yang dihadapi (Marwah, dkk., 2018: 15). Sejak lahirnya manusia di muka bumi, pendidikan sudah dapat diterapkan secara sadar dan terencana. Bakat yang sudah tertanam dari sejak lahir perlu selalu untuk dilatih keterampilannya. Kehidupan manusia dipermudah dengan berbagai perkembangan alat-alat berteknologi canggih yang mampu mendukung dalam pengembangan keterampilan manusia.

Di era digital yang terus berkembang, pendidikan harus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan kurikulum yang bertambah kompleks dan beragam. Salah satu cara inovatif adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital seperti e-komik. E-Komik menggabungkan elemen visual yang kuat, teks yang jelas, dan elemen interaktif untuk menyampaikan sebuah informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti.

Pada mata pelajaran Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Video membutuhkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip teknis, seperti mengidentifikasi masalah, merawat peralatan, dan melakukan perbaikan dasar. Siswa harus tidak hanya memahami teori di balik fungsi dan komponen peralatan audio video, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan praktis dalam situasi nyata. Tantangan utama dalam pendidikan adalah mempertahankan minat siswa terhadap materi yang dianggap sulit atau kering, terutama dalam mata pelajaran teknik dan vokasional yang sering kali dianggap kurang menarik karena sifat teoritisnya yang tidak langsung terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa.

E-Komik muncul sebagai alternatif yang menarik karena menggabungkan visual yang kuat dengan narasi yang interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep teknis dengan cara yang lebih

mudah dan menyenangkan. Penggunaan e-komik dalam pembelajaran tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan menyajikan skenario yang relevan dengan kehidupan nyata atau industri, e-komik membantu siswa melihat hubungan langsung antara teori dan praktik yang penting untuk membangun keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, analisis, dan pemahaman konseptual yang dalam.

Dengan menyajikan skenario yang relevan dengan kehidupan nyata atau industri, e-komik membantu siswa melihat hubungan langsung antara teori dan praktik yang sangat penting untuk membangun keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, analisis, dan pemahaman konseptual yang dalam. Kurikulum pendidikan perlu disesuaikan agar tetap relevan dengan kemajuan industri, teknologi, dan ekonomi. Salah satu cara untuk menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan teknologi adalah dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran digital. E-Komik adalah salah satu strategi pembelajaran digital yang dapat memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi yang dinamis dan responsif terhadap perubahan.

E-Komik dapat diterapkan dalam berbagai mata konsep pelajaran, termasuk Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Video (P3AV). Dengan e-komik, penjelasan dapat diberikan secara menarik dan interaktif, memberikan motivasi dan inovasi lebih kepada siswa dalam pembelajaran baik teori maupun praktik. E-Komik juga dapat mencakup perkembangan terbaru dalam teknologi audio video atau metode perbaikan dan perawatan elektronik, sehingga menjadi alat pembelajaran yang dapat diperbarui secara berkala untuk mencerminkan kemajuan terbaru dalam teknologi. Ini membantu memastikan bahwa siswa dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan terbaru yang relevan dengan kebutuhan industri, sehingga lebih siap memasuki dunia kerja global yang kompetitif.

Pemilihan judul “Perancangan E-Komik Pada Mata Pelajaran Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Video Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital” mencerminkan tekad untuk mengatasi

tantangan dalam pendidikan teknik dan vokasional di Indonesia melalui inovasi teknologi digital. Diharapkan bahwa melalui e-komik, lingkungan belajar yang lebih interaktif, relevan, dan menarik dapat diciptakan bagi siswa sambil meningkatkan kualitas pendidikan untuk mempersiapkan mereka menjadi tenaga kerja yang kompeten dan terampil. Judul ini bukan hanya mencerminkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang dinamis, tetapi juga langkah menuju transformasi pendidikan yang lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan zaman.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penulisan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi masalah adalah:

1. Media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi dengan menarik dan efektif.
2. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap peralatan audio video atau bahan ajar yang interaktif untuk mendukung pembelajaran praktis dalam bidang ini.
3. Belum adanya pengembangan e-komik pada mata pelajaran Perbaikan dan Perawatan Audio Video sebagai media pembelajaran berbasis digital.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada penulisan ini adalah:

1. Tahap pengembangan hanya sampai pada perancangan desain e-komik.
2. Desain e-komik hanya pada KD 3.1 menerapkan metode pencarian kerusakan, perbaikan dan perawatan macam-macam peralatan elektronika.
3. E-Komik yang akan dibuat hanya menggunakan bahasa visual dan narasi yang sesuai dengan konteks pendidikan teknik.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, rumusan masalah penulisan ini adalah: “Bagaimana merancang e-komik sebagai media

pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan konsep perbaikan dan perawatan peralatan audio video kepada siswa?”

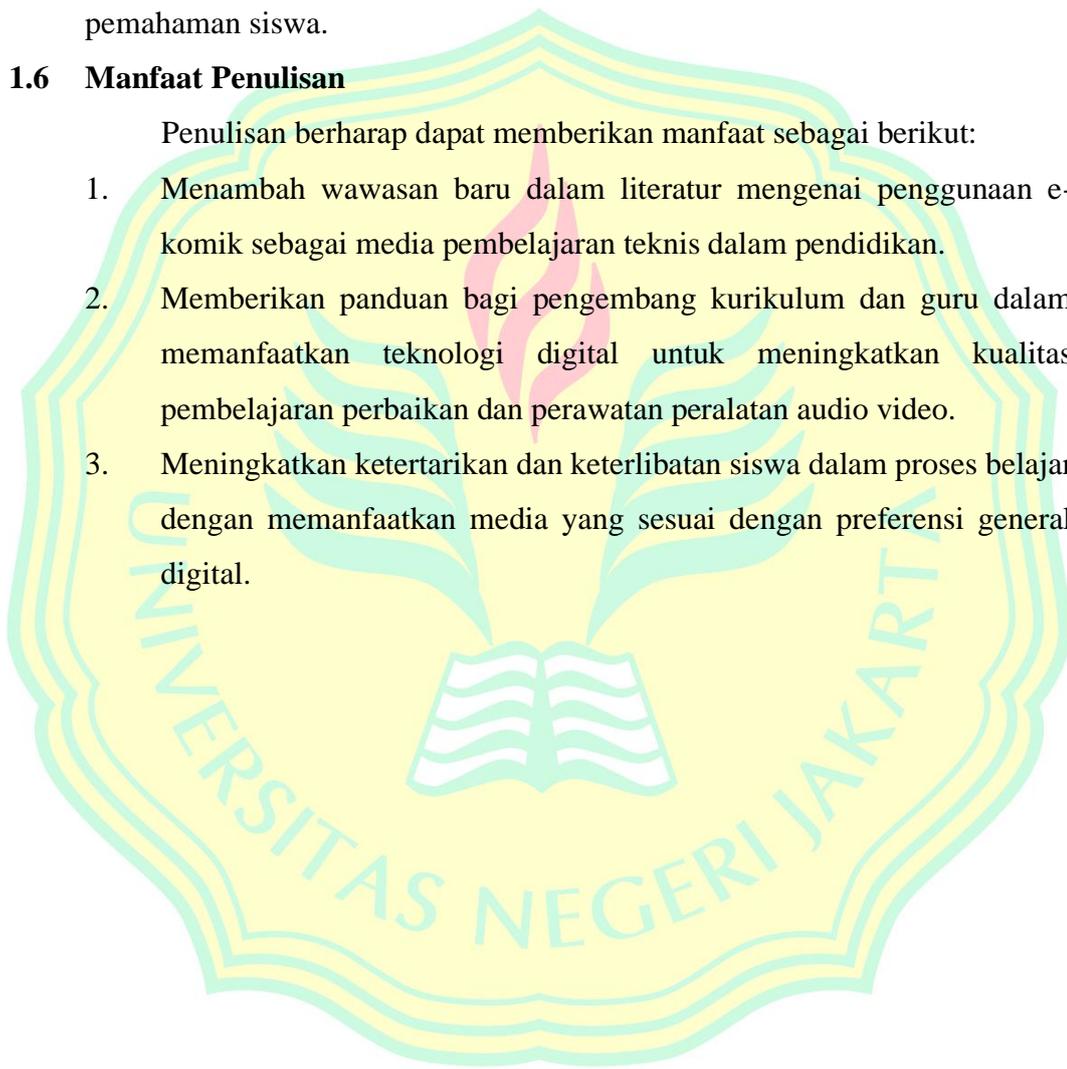
### **1.5 Tujuan Penulisan**

Tujuan dalam penulisan ini adalah merancang e-komik sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran perbaikan dan perawatan peralatan audio video untuk meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

### **1.6 Manfaat Penulisan**

Penulisan berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan baru dalam literatur mengenai penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran teknis dalam pendidikan.
2. Memberikan panduan bagi pengembang kurikulum dan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perbaikan dan perawatan peralatan audio video.
3. Meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan preferensi general digital.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*