

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber daya manusia merupakan faktor penting dalam pembangunan sehingga diperlukan upaya meningkatkan sumber daya manusia yaitu melalui perbaikan mutu pendidikan (Acek, 2019). Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mencari dan mendapat ilmu pengetahuan yang umumnya didapatkan melalui sekolah. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan keterampilan siswa terutama pengetahuannya. Usaha yang dilakukan dalam pendidikan untuk perkembangan siswa kurang lebih melalui proses belajar mengajar dan proses pembelajaran untuk siswa (Riyanto & Supriyoko, 2021).

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa. Pada proses pembelajaran biasanya menggunakan suatu media pembelajaran sebagai penunjang atau suatu sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan hal yang penting dimana siswa dapat belajar untuk meningkatkan keterampilan dan membangun pengetahuan-pengetahuan baru. Pembangunan pengetahuan baru oleh siswa dapat melalui penguasaan konsep terhadap materi pembelajaran (Setiyowati, 2021).

Salah satu materi pembelajaran yang didapatkan di sekolah yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimana siswa belajar menemukan hubungan antar konsep dalam kehidupan sehari-hari (Solikhin & Fauziah, 2021). Pembelajaran IPA mengajarkan kepada siswa untuk mengkonstruksikan konsep sendiri, sehingga siswa memiliki pengalaman langsung dalam menjelajahi dan

memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA dengan cara memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan *cognitive skill* (keterampilan berpikir kognitif), *psycomotor skills* (keterampilan psikomotorik) dan *social skills* (keterampilan sosial) (Fitriyati et al., 2017).

Salah satu materi pelajaran dalam pembelajaran IPA yaitu materi zat aditif dan zat adiktif. Materi ini merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII. Proses pembelajaran zat aditif dan zat adiktif ini memerlukan suatu pengalaman langsung untuk memudahkan dalam memahaminya. Zat aditif mempelajari mengenai bagaimana seseorang mengonsumsi berbagai makanan yang telah diolah dengan mencampurkan bahan-bahan tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan rasa, penampilan warna, keawetan, dan lain-lain. Kemudian zat adiktif merupakan bahan-bahan yang mampu menimbulkan kecanduan bagi pemakainya misalnya pada rokok yang mengandung nikotin (Yulistiawati et al., 2019). Seiring perkembangan zaman makanan kini dikemas dengan praktis yang mengandung zat aditif. Fungsi zat aditif ini selain menambah rasa, warna, dan keawetan makanan juga dapat menyebabkan efek negatif bagi tubuh. Belajar mengenai zat aditif ini siswa dapat mengetahui mengenai zat aditif pada makanan yang umum dikonsumsi dan yang berbahaya bagi tubuh (Rorong & Wilar, 2019). Materi ini mencakup banyak penjelasan sehingga siswa dalam mempelajari materi ini masih menghafalkan (Siswanti et al., 2021). Selain itu, pembelajaran IPA masih banyak terdapat penggunaan istilah asing juga menjadikan siswa sulit memahami dan mengingat konsep yang ada (Dewi et al., 2021). Salah satu cara siswa mampu mengetahui dan memahami konsep IPA yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran ketika berlangsung (Wahyu et al., 2020).

Proses pembelajaran yang berada di lapangan faktanya cenderung mengandalkan penjelasan dari guru sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru atau dikenal dengan *Teacher Center Learning*. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Laili et al., 2019). Selain itu, pada proses pembelajaran IPA yang masih konvensional guru kurang menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu buku teks yang di kemas dengan penyajian materi yang padat sehingga kurang menarik dan monoton. Akibatnya siswa menjadi kurang memperhatikan proses pembelajaran dan ketika guru meminta siswa untuk mempelajari buku teks siswa kurang merespon atau bahkan tidak memberikan respon sama sekali (Hidayah, 2017). Berdasarkan observasi yang dilakukan di Mts Islamiyah Nguwok pembelajaran IPA yang dilaksanakan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga kurang memanfaatkan media pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung dengan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini tentunya menyebabkan siswa merasa bosan terhadap proses pembelajaran tersebut. Untuk itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu e-komik. E-komik merupakan susunan gambar-gambar tidak bergerak yang menggambarkan alur cerita tertentu (Khasanah et al., 2021). E-komik bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi untuk menghasilkan suatu respon atau ketertarikan dari pembacanya. Pembuatan e-komik sebagai media pembelajaran selain disarankan memiliki fungsi estetik juga harus memuat suatu

tujuan materi pembelajaran atau pesan yang ingin disampaikan (Riwanto & Wulandari, 2018).

Pemilihan media pembelajaran e-komik pada penelitian ini dikarenakan e-komik mengemas suatu cerita dengan menarik sehingga membantu siswa dalam meningkatkan fokus dalam proses pembelajaran. E-komik bersifat nyata dan menyenangkan dengan menyediakan gambar-gambar yang lucu dan menarik minat siswa. Media gambar pada e-komik mampu mempermudah pemahaman, memperkuat daya ingat, menumbuhkan minat siswa, dan dapat mengaitkan isi materi dengan peristiwa sehari-hari. E-komik tidak hanya menyajikan ulasan materi pelajaran tapi juga hiburan (Mulyati et al., 2021).

E-komik menjadikan materi pelajaran menjadi lebih menarik sehingga membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan minatnya (Pinatih & Putra, 2021). E-komik dapat meningkatkan minat membaca dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan mengandung banyak ilustrasi dan gambar. Hal ini dikarenakan e-komik yang memiliki unsur alur, teks, dan gambar yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks (Ramadhani et al., 2021). E-komik juga merupakan salah satu buku yang dapat menjadi media untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan minat siswa (Saputra & Azka, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018) menyatakan bahwa e-komik dapat meningkatkan minat membaca siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Suparmi (2018) menyatakan bahwa penggunaan e-komik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah.
2. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat kurang.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?
2. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada proposal skripsi ini berdasarkan rumusan masalah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?
2. Mendeskripsikan keterbacaan media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?
3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap media pembelajaran e-komik pada materi zat aditif dan zat adiktif?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berdasarkan tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoretis yaitu menambahkan kajian hasil penelitian mengenai media pembelajaran serupa yang berguna dalam penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini bagi guru yaitu memberikan referensi pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan peran dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat bagi siswa yaitu mampu meningkatkan minat membaca sehingga siswa dapat membantu dalam menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran yang bervariasi. Manfaat yang diperoleh sekolah yaitu meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi. Manfaat yang diperoleh peneliti adalah mengetahui bagaimana media pembelajaran e-komik berpengaruh terhadap pemahaman materi siswa.

F. Spesifikasi Media Pengembangan

Spesifikasi media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Komik ini dikembangkan dalam bentuk digital dengan format file pdf.
2. E-komik yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPA zat aditif dan zat adiktif.

3. E-komik yang dikembangkan digunakan untuk sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel.
4. E-komik dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Camscanner* dan *Canva*.
5. Sasaran media yang dikembangkan yaitu siswa SMP.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berguna dalam memberikan penegasan pemahaman untuk mempermudah dalam memahami istilah-istilah yang ada. Penjabaran terkait istilah-istilah yang terdapat pada judul yaitu:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membantu menyampaikan pesan/materi pembelajaran secara terencana sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara efisien dan efektif (Indah & Safaruddin, 2022).
2. E-komik adalah sebuah cerita dengan gambaran-gambaran kartun yang menggunakan suatu karakter dan menerapkan sebuah jalinan cerita yang berurutan dan bertujuan untuk menghibur pembacanya (Hidayah, 2017).
3. Zat aditif adalah zat yang ditambahkan secara sengaja ke dalam makanan dengan jumlah kecil untuk memperbaiki kualitas dari makanan tersebut misalnya cita, rasa, tekstur, dan keawetan (Rorong & Wilar, 2019).
4. Zat adiktif adalah bahan, zat, atau obat yang mempengaruhi tubuh terutama otak atau susunan saraf pusat apabila masuk ke dalam tubuh sehingga mampu mengakibatkan gangguan kesehatan fisik, psikis, dan sosial dan menyebabkan ketagihan/adiksi atau ketergantungan/dependensi (Thaib et al., 2022).