

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dengan guru dalam melaksanakan kurikulum suatu lembaga dimana siswa melakukan kegiatan belajar dan guru melakukan kegiatan mengajar. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Danu Aji Nugraha, 2020).

Media pembelajaran merupakan teknologi di bidang pendidikan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Teknologi yang diciptakan sejak dulu hingga saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat, begitu pula dengan media pembelajaran. Untuk menciptakan generasi muda yang unggul, masyarakat berupaya menciptakan berbagai media dan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga siswa bisa menerima pelajaran dengan mudah. Media yang digunakan sangat beragam, mulai dari video pembelajaran, game edukasi, power point, aplikasi pembelajaran, serta media pembelajaran lainnya. Media yang tepat dapat membuat materi yang disampaikan kepada siswa menjadi nyata dan jelas, dan membuat proses penyajian materi menjadi efektif dan efisien (Ariani, S. et al.,

2014). Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, pengembangan media pembelajaran juga ditujukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana belajar yang membuat siswa senang sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya kepada materi pembelajaran (Danu Aji Nugraha, 2020).

Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran visual merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan bisa di tangkap oleh indera penglihatan. Gambar merupakan salah satu media visual yang dapat dinikmati oleh mata. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar, pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan mudah diingat, serta lebih kongkrit dalam ingatan dan asosiasi siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang menggunakan ilustrasi adalah komik. Saat ini, komik sebagai media pembelajaran telah banyak dijumpai baik di sosial media, brosur, pamphlet, serta dibuku paket siswa. Komik bisa berupa digital atau di cetak pada kertas selama alur cerita dari komik tersebut mengandung pesan atau ilmu yang bisa diterima

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Konstruksi Bangunan 1” oleh (Ayu et al., 2019), di ketahui

bahwa hasil penilaian berupa produk komik digital berjumlah 90% yang masuk pada klasifikasi sangat baik atau layak. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” oleh (Oktavia & Eliyasni, 2020), mendapatkan hasil berupa media pembelajaran buku komik pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dengan persentase 87,22% yang memenuhi kriteria sangat valid atau layak, lalu penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer” oleh (Rahmatin et al, 2021), hasil dari penelitian pengembangan berupa buku komik digital mendapatkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 91% yang masuk dalam kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 88% yang masuk dalam kategori sangat layak dan respon pengguna sebesar 91% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Informatika merupakan ilmu yang mempelajari tentang struktur, sifat, dan interaksi beberapa sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, menjalankan, menyimpan, dan menampilkan data kedalam bentuk informasi (Amri, S & Nurkholis, 2011:40). Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran baru di kurikulum merdeka yang diterapkan pada tahun ajaran 2021/2022 di SMKN 1 Sampang. Mata pelajaran informatika terdiri dari 8 elemen, yaitu : Berfikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Sistem Komputasi (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktik Lintas Bidang (PLB).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Endang Wahyuni, S.Kom., diketahui bahwa Informatika merupakan mata pelajaran baru yang diterapkan di SMKN 1 Sampang. Karena merupakan mata pelajaran baru, media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran Informatika pada tahun ajaran 2021/2022 masih belum tersedia. Sekolah hanya menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran dikelas, terkadang menggunakan komputer di laboratorium untuk kegiatan praktikum. Pada tahun ajaran 2022/2023 sudah diterapkan modul pembelajaran sebagai sumber belajar, namun media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan PPT. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif membuat siswa sulit fokus pada pembelajaran dikelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat melakukan kegiatan asistensi mengajar pada tanggal 25 Agustus – 15 Desember 2021 di SMKN 1 Sampang diperoleh hasil bahwa siswa lebih tertarik untuk membaca buku yang disertai dengan ilustrasi karena akan lebih mudah dipahami. Observasi yang dilakukan disertai dengan survey melalui google form yang mendapatkan hasil bahwa siswa lebih memilih membaca komik dari pada buku bacaan lain seperti novel, buku pelajaran, dan ensiklopedia.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dilakukan penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Informatika*” yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik menjadi Komik Animasi dengan alur cerita yang memuat

materi Informatika kedalam bentuk Aplikasi Android agar bisa dimanfaatkan sebaik mungkin oleh semua orang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android, yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik animasi pada mata pelajaran Informatika?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Informatika?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Informatika?

C. Tujuan Penelitian Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android, yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran komik menjadi komik animasi pada mata pelajaran Informatika.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Informatika.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Informatika.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran komik animasi yang memuat materi pembelajaran Informatika dalam penyampaiannya. Beberapa scene dalam panel komik akan memuat gambar bergerak (Animasi). Adapun spesifikasi komik yang dibuat adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran komik animasi merupakan media yang dijalankan pada sistem operasi android dan dikembangkan menggunakan software Unity
- 2) Media komik animasi berbasis aplikasi android memuat materi konversi bilangan yang terdapat pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK pada kurikulum merdeka
- 3) Media komik animasi berbasis aplikasi android dibuat dengan kanvas berukuran 720 x 1280 px dengan resolusi 300dpi

Media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android diharapkan dapat memenuhi kriteria kelayakan yang baik dan mendapatkan respon positif dari siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Informatika

1. Media pembelajaran komik animasi dikembangkan menggunakan software Unity dan dapat digunakan di android.
2. Media pembelajaran komik animasi mengangkat materi konversi bilangan yang terdapat pada elemen berfikir komputasional mata pelajaran Informatika kelas X SMK Kurikulum Merdeka
3. Pengujian produk media pembelajaran komik animasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk oleh validator dan uji coba peserta didik kelas X di SMKN 1 Sampang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi berbasis Aplikasi Android di harapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep Informatika sesuai dengan perkembangan teknologi
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan teknologi Smartphone
2. Bagi Guru
- a. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswa
 - b. Membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran

G. Definisi Istilah

- 1. Penelitian menurut Soetrisno Hadi adalah sebuah usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah.
- 2. Media pembelajaran merupakan teknologi di bidang ilmu pendidikan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- 3. Mata Pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran baru yang diterapkan pada kurikulum merdeka di SMK kelas X. Proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika dilakukan di dalam kelas dan di laboratorium untuk kegiatan praktikum.

4. Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan oleh Android, Inc yang dirilis pada tahun 2007 dan dirancang untuk telepon pintar. APK (*Android Application Package*) merupakan format file yang digunakan untuk instalasi aplikasi android.