

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu dasar yang memegang peran penting dalam perkembangan IPTEK (Ilmu Pendidikan dan Teknologi). Pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat tampil kreatif dalam memecahkan berbagai masalah pada kehidupan sehari-hari melalui pemberian pengalaman langsung. Faktanya saat ini yang terjadi di lapangan, pembelajaran IPA masih terbilang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir (Yuliati & Lestari, 2019).

Pembelajaran IPA bukan hanya digunakan untuk menguasai sejumlah pengetahuan sebagai produk IPA, tetapi pembelajaran IPA harus menyediakan ruang yang cukup untuk tumbuh dan berkembangnya sikap ilmiah, penerapan IPA dalam kehidupan nyata dan berlatih proses pemecahan masalah (Pantiwati & Hardian Permana, 2020). Menurut Santika *et al* (2022), pembelajaran IPA dapat membantu pembentukan karakter peduli lingkungan dengan mendesain pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Pembelajaran IPA juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan secara langsung. Pembelajaran IPA terdapat banyak materi yang dipelajari salah satu materi tersebut merupakan materi bumi dan tata surya.

Tata surya merupakan kumpulan dari benda langit dan terdiri atas matahari, matahari merupakan pusat dari tata surya serta benda langit yang lain yakni berupa planet, satelit, asteroid, meteor, komet, dan berbagai benda langit lainnya

yang ada di ruang angkasa, Anggota-anggota tata surya yang lain akan beredar mengelilingi pusat dari tata surya tersebut (Masri & Lasmi, 2018).

Materi tata surya merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami tanpa penjelasan secara visual, sehingga untuk mengatasi permasalahan pada materi tata surya diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan visualisasi peserta didik (Khadar *et al*, 2022). Harapan dari pembelajaran bumi dan tata surya ini agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi bumi dan tata surya dengan media pembelajaran yang menarik dan dapat memvisualisasikan materi bumi dan tata surya.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru IPA SMP Negeri 3 Bangkalan penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi bumi dan tata surya masih menggunakan media audiovisual dan menggunakan tiruan tata surya. Hasil dari analisis angket kebutuhan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik SMP Negeri 3 Bangkalan memerlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses melalui *gadget* yang mereka miliki. Menurut Hamid *et al*. (2020) pembelajaran terdapat bermacam macam media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran umumnya didefinisikan segala bentuk dan sarana untuk menyampaikan informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat juga digunakan untuk menyalurkan pesan dalam sebuah pembelajaran, mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat menjadikan proses belajar yang memiliki tujuan, sengaja dan terkendali

(Suryani *et al.*, 2018). Menurut Wati (2016), media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membangkitkan dan membawa antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus disusun secara menarik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang menarik merupakan komik.

Komik merupakan media yang diminati banyak kalangan dari anak-anak hingga dewasa pun sangat menggemari komik. Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik karena komik tersusun dari alur cerita yang berfungsi untuk menarik perhatian pembacanya dan dilengkapi dengan banyak gambar dan tulisan yang menarik, sehingga dapat menanggulangi rasa bosan saat peserta didik membaca (Wibowo & Koeswanti, 2021). Dalam pembelajaran IPA komik juga sering digunakan terutama pada materi yang sulit untuk dipahami siswa.

Komik IPA merupakan media pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, membosankan serta lebih inovatif dengan cara penyajian materi yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik, selain itu komik tersebut mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik (Wicaksono *et al.*, 2020). Seiring perkembangan zaman komik juga mengikuti perkembangan zaman dengan munculnya komik berbasis digital, yang dapat lebih mudah diakses oleh semua kalangan.

Komik digital menurut Putra & Yudha (2021) merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana publikasi dan hiburan dalam kemajuan teknologi pada setiap perkembangan zaman. Komik digital dipilih karena memiliki banyak kelebihan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat

menciptakan minat peserta didik, materi yang menjadi lebih menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, materi yang disajikan dikemas dengan alur cerita yang bergambar dan penggunaan media ini dapat dijangkau oleh peserta didik menggunakan handphone sehingga peserta didik dapat belajar secara individu tanpa interaksi bersama pendidik (Kanti *et al.*, 2018). Pembuatan komik digital ini memerlukan bantuan dari beberapa aplikasi, seperti aplikasi desain.

Aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital ini merupakan aplikasi *Canva* dan *Flipbook*. Menurut Maharani *et al.* (2022) aplikasi *Canva* merupakan suatu aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran karena memiliki fitur-fitur yang cukup bermacam-macam dan memiliki desain-desain yang menarik, *Canva* juga merupakan sebuah aplikasi online yang dapat membuat, mengedit dan merancang desain suatu media pembelajaran yang menarik. Selain aplikasi *Canva* pengembangan ini juga berbantuan aplikasi *Flipbook*. Menurut Suryani *et al.* (2018) *Flipbook* merupakan suatu jenis perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi atau hanya halaman *flip* yang digunakan untuk mengkonversikan suatu file PDF ke halaman yang berbentuk seperti buku yang dipublikasikan secara digital. *Flipbook* merupakan suatu jenis perangkat lunak profesional yang digunakan untuk mengkonversikan file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk buku dan halaman buku tersebut dapat ditambahkan editing dalam bentuk video, gambar, *audio hyperlink*, *hotspot*, dan objek multimedia ke dalam halaman buku digital tersebut. Penggunaan aplikasi *Canva* dan *Flipbook* saling melengkapi dalam membuat pengembangan media komik digital ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran tentang **“Pengembangan Komik Digital Berbantuan *Canva* dan *Flipbook* pada Materi Bumi dan Tata Surya”**. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu desain dan aplikasi *Flipbook* untuk membantu menyusun komik digital pada materi bumi dan tata surya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Materi tata surya dianggap masih bersifat abstrak sehingga memerlukan media yang dapat lebih memvisualisasikan.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi bumi dan tata surya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, **Rumusan** masalah yang ada pada penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan komik digital berbantuan *Canva* dan *Flipbook* pada materi bumi dan tata surya ?
2. Bagaimana kepraktisan komik digital bebantuan *Canva* dan *Flipbook* pada materi bumi dan tata surya ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan komik digital berbantuan *Canva* dan *Flipbook* pada materi bumi dan tata surya.

2. Mengetahui kepraktisan komik digital berbantuan *Canva* dan *Flipbook* pada materi bumi dan tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Menjadikan inspirasi pengembangan media pembelajaran kepada pendidik dalam pembelajaran IPA.
2. Untuk menjadikan media komik digital sebagai media pembelajaran yang interaktif khususnya pada materi bumi dan tata surya.
3. Untuk menjadikan materi bumi dan tata surya dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

F. Spesifikasi produk pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan yang dilakukan pada penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komik digital.
2. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain setiap lembar dan isi dari komik digital yang dibuat, setelah proses mendesain komik tersebut maka aplikasi yang digunakan merupakan aplikasi *Flipbook*. Aplikasi ini digunakan untuk menjadikan desain komik tersebut menjadi *e-book*, sehingga bisa diakses oleh peserta didik melalui *handphone*, laptop dan komputer. Aplikasi *Flipbook* juga dapat ditambahkan *backsound* , sehingga peserta didik tersebut tidak bosan mempelajari komik digital tersebut.
3. Pengembangan komik digital ini menggunakan media berbasis AUVIDI atau (audio visual diam)

4. Komik digital ini berjudul KOSITASU (Komiks sistem tata surya).
5. Komik digital berisi tokoh, yang bernama arin, mama dan 8 planet tata surya.
6. Desain tokoh menggunakan aplikasi *coreldraw*
7. Materi yang digunakan merupakan bumi dan tata surya pada kelas VII SMP, sub topik yang digunakan merupakan matahari, planet di sekeliling matahari, satelit, asteroid, komet, meteor, meteorit dan meteoroid.
8. Model yang digunakan merupakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian kali ini merupakan sebagai berikut.

1. Komik digital merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana publikasi, hiburan dalam kemajuan teknologi pada setiap perkembangan zaman (Putra & Yudha, 2021).
2. *Canva* merupakan suatu aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran karena memiliki fitur-fitur yang cukup bermacam-macam dan memiliki desain-desain yang menarik (Maharani *et al.*, 2022).
3. *Flipbook* merupakan salah satu media yang dikembangkan dari buku ajar konvensional yang memiliki sifat interaktif, *Flipbook* juga memiliki banyak kelebihan yakni dapat memuat file yang berupa gambar, suara, video maupun suatu animasi yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran (Agustina & Fitrihidajati, 2020).

4. Tata surya merupakan kumpulan dari benda langit dan terdiri atas matahari, matahari merupakan pusat dari tata surya serta benda langit yang lain yakni berupa planet, satelit, asteroid, meteor, komet, dan berbagai benda langit lainnya yang ada di ruang angkasa, Anggota-anggota tata surya yang lain akan beredar mengelilingi pusat dari tata surya tersebut (Masri & Lasmi, 2018).