

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan harus dirancang untuk selalu mempersiapkan kemajuan zaman. Hal tersebut menuntut dunia Pendidikan agar bisa menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran(Eva, Sumantri, & Winarsih, 2020). Pembelajaran abad 21 merupakan suatu dampak dari digitalisasi pendidikan yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam paradigma pembelajaran, kurikulum dan media pembelajaran yang digunakan. Ketidapahaman seseorang dalam dunia digital menyebabkan berbagai penyalahgunaan media digital. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran menjadi salah satu tantangan bagi para pendidik. Pembelajaran di abad 21 ini harus mampu mempersiapkan generasi bangsa untuk menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dalam kehidupan sehari-hari(Syahputra, 2018).

Upaya seorang guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, hendaknya menggunakan alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Yaitu berupa bahan ajar virtual berupa buku bergambar, video animasi, alat peraga dan lain sebagainya. Dengan menggunakan alat bantu mengajar dapat mencegah rasa bosan pada siswa saat belajar. Berbagai media dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, penggunaan suatu media pembelajaran akan membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Salah satunya pemanfaatan media komik sebagai media belajar sehingga memudahkan seorang guru untuk

menjelaskan suatu materi. Komik merupakan suatu bentuk gambar kartun yang berjajar dan berurutan yang dibuat secara menarik untuk menyampaikan informasi kepada pembaca sehingga pembaca merasa terhibur serta mendapatkan wawasan, pengetahuan yang disampaikan melalui gambar tersebut.

Komik disajikan dengan ilustrasi visual yang menarik sehingga membuat pembaca yang membacanya tidak akan cepat merasa bosan. Dimana sifat komik yang menghibur dan menyenangkan membuat pembaca tertarik untuk membaca isi dari komik tersebut. Selain sebagai media hiburan, komik juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca serta dijadikan media untuk tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Rosari, 2021) Awalnya komik disediakan dalam bentuk kertas atau buku, namun dengan berkembangnya teknologi digital, media komik tidak lagi terbatas pada kertas atau buku saja. Namun saat ini komik sudah bisa diakses dalam bentuk digital atau disebut dengan e-komik. E-komik merupakan suatu transformasi yang terjadi disebabkan oleh perkembangan teknologi dengan awal mula komik dari kertas ke format elektronik.

Penggunaan media e-komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Gambar dan teks yang terdapat dalam komik berisi suatu materi sehingga siswa mudah untuk memahami materi tersebut (Batubara, 2021). Jika seorang guru memanfaatkan e-komik pada saat proses pembelajaran, hal ini memungkinkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana menjadi menyenangkan saat proses pembelajaran sehingga mencegah siswa dari kebosanan. Dengan demikian dengan

menggunakan media pembelajaran e-komik diharapkan untuk dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca dan juga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Indaryati & Jailani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran”, tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui karakteristik dan mengetahui apakah media komik layak digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak dan untuk mengetahui tanggapan dari siswa atas penggunaan media pembelajaran berbasis komik. Peneliti sebelumnya mengembangkan media komik dengan empat karakteristik didalamnya. Media komik layak digunakan setelah melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta menerima tanggapan yang baik dari siswa dengan menggunakan media komik dapat lebih mudah memahami materi dan lebih menarik.

Penelitian terdahulu lainnya yaitu Prihanto & Yuniarta (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Peneliti memaparkan adanya pengaruh penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar siswa dilihat dari hasil efektivitas dan respon dari siswa, penggunaan media komik efektif digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari hasil validitas dari ahli materi sebesar 82,5% dan nilai kepraktisan sebesar 87,2%.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya yang dilaksanakan pada tanggal 10

Oktober 2022, diperoleh informasi dimana siswa kurang berminat untuk membaca materi pelajaran, hal ini terlihat ketika guru memberikan *pre-test* sebelum materi dijelaskan dan hanya terdapat dua hingga empat siswa yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, sedangkan guru telah memberikan penugasan untuk mencari dan membaca pokok materi yang akan dibahas pada pekan berikutnya, tetapi siswa hanya menunggu penjelasan dari guru tersebut. Disamping itu banyak siswa yang masih belum paham dan bertanya kembali meskipun telah dijelaskan oleh guru terkait materi tersebut. Oleh karena itu banyak nilai ulangan peserta didik yang masih dibawah rata-rata. Dimana pada ulangan pertama rata-rata nilai siswa yaitu 55 dibawah nilai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70 pada mata pelajaran informatika.

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar, salah satu contohnya yaitu penggunaan media pembelajaran e-komik(Batubara, 2021). Dengan menggunakan e-komik diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, dimana tampilan e-komik yang menyenangkan dan didalamnya terdapat gambar dan teks yang membuat siswa mudah mencerna materi yang telah disajikan dalam bentuk e-komik tersebut sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran PQ4R merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan ingatan siswa saat membaca dan menghafal suatu materi. PQ4R digunakan untuk mempermudah siswa memahami dan mengingat hal apa yang telah dibacanya(Ishaac, 2020). Dengan menerapkan media pembelajaran e-komik dengan menggunakan model

PQ4R, dimana terdiri dari *Preview* dimana siswa harus menemukan ide pokok dari suatu bacaan, *Question* siswa membuat pertanyaan, *Read* siswa membaca secara detail bacaan yang telah disajikan, *Reflect* siswa tidak hanya menghafal tetapi mengingat, *Recite* siswa merenungkan dan mengingat kembali apa yang telah dibacanya dan yang terakhir yaitu terdapat *Review* dimana siswa membuat rangkuman terhadap apa yang telah dibacanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengangkat judul **Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Dengan Model PQ4R Pada Materi Dampak Sosial Informatika**. Dengan menggunakan media e-komik diharapkan agar membuat siswa lebih tertarik untuk membaca sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di muka, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-komik menggunakan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-komik pada materi dampak sosial informatika?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan mengenai permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik menggunakan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika
2. Untuk mengetahui uji kelayakan media pembelajaran e-komik pada materi dampak sosial informatika
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada mata pelajaran dampak sosial informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya. Produk yang akan dihasilkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang akan disampaikan memuat tentang pelajaran dampak sosial informatika kelas X
2. Hasil dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis e-komik yang berisikan pemahaman materi dampak sosial informatika

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pada sebuah penelitian, dibutuhkan batasan-batasan penelitian yang digunakan agar pokok masalah yang dibahas dalam penelitian tidak

menyimpang maupun keluar dari pembahasan utama. Dengan adanya batasan penelitian ini, penelitian lebih terarah dalam proses pencarian data, pembahasan dan pemberian kesimpulan sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian yang telah direncanakan. Adapun batasan penelitian ini yaitu:

1. Produk dikembangkan dengan format A4
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran e-komik yaitu dampak sosial informatika kelas X

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan sekolah untuk memberikan inovasi baru tentang media komik sebagai media pembelajaran dan sebagai landasan atau acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Memberikan referensi kepada pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam agar memicu keaktifan siswanya
- 2) Terbantunya tenaga pendidik untuk menyampaikan materi dengan media komik
- 3) Tercapainya suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan

b. Bagi siswa

Penggunaan media e-komik pada materi dampak sosial informatika sebagai media didalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan nilai positif dalam belajar informatika sehingga membuat nilai siswa meningkat

c. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan atau informasi baru bagi peneliti serta memberikan pemecahan masalah atas permasalahan yang ada

d. Bagi sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media

Media merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk menyajikan informasi. Media didefinisikan juga sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh seseorang untuk dapat menyebarkan atau menyampaikan ide, gagasan, informasi dan lain sebagainya menggunakan suatu alat agar ide, gagasan atau informasi tersebut dapat tersampaikan kepada orang lain(Arsyad, 2014).

2. E-Komik

Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Rosari, 2021) E-komik merupakan suatu transformasi yang terjadi disebabkan oleh

perkembangan teknologi dengan awal mula komik dari kertas ke format elektronik. Sedangkan menurut (Batubara, 2021: 116) E-komik berisikan suatu materi yang disajikan secara digital sehingga mudah untuk disebarluaskan dan mudah diakses oleh seseorang.

3. PQ4R

Menurut (Ishaac, 2020) PQ4R digunakan untuk mempermudah siswa memahami dan mengingat hal apa yang telah dibacanya. dengan menggunakan PQ4R membantu siswa untuk berfikir kritis untuk bisa memahami dan mengingat bacaan yang telah dibacanya dalam waktu yang tidak singkat sehingga siswa yang membacanya dapat menyimpan cadangan pengetahuannya.