

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perolehan pengetahuan adalah upaya *multifaset* yang ditandai dengan keterlibatan timbal balik antara siswa dan pendidik, atau siswa dan lingkungannya. Menurut (Lumbanraja & Julia, 2022) interaksi ini berpotensi menimbulkan modifikasi perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Prestasi belajar dapat didefinisikan sebagai penilaian kompetensi, kapasitas kognitif, dan pemahaman siswa yang dicapai dalam disiplin akademik tertentu dalam lingkungan pendidikan. Menurut (Junaedi, 2019), pembelajaran yang efektif mengacu pada metode pedagogis yang memfasilitasi partisipasi aktif siswa dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses, yang mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Selain itu, pendekatan ini melibatkan pada pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang dapat menyiapkan siswa dengan memberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan objektif, mampu berpikir logis, berpikir kreatif, serta berpikir komprehensif dalam memecahkan masalah di kehidupan nyata (Wati *et al.*, 2022). Dalam proses pembelajaran IPA diperlukan penggunaan media, karena penggunaan media yang menarik akan membuat siswa cenderung tidak mudah bosan dan termotivasi untuk semangat belajar. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPA diperlukan adanya inovasi pembelajaran menggunakan pendekatan, model, metode ataupun dengan adanya suatu media

pembelajaran baru (Narut & Supradi, 2019). Istilah "media pembelajaran" mencakup berbagai alat dan perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa dalam konteks proses belajar mengajar (Magdalena *et al.*, 2021). Pemanfaatan media memiliki tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan adanya mengintegrasikan media pendidikan, pendidik memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa, sehingga meningkatkan efektivitas dan keterlibatan pengalaman belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran (Budiyo, 2020).

Konsep media pembelajaran mencakup beragam alat dan metodologi yang mahir dalam mengkomunikasikan pesan secara efektif, merangsang proses kognitif, respons emosional, dan aspirasi siswa, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Ini berfungsi sebagai fasilitator untuk mempromosikan keterlibatan siswa dan mendorong partisipasi aktif, sehingga memotivasi mereka untuk mempelajari, mempertanyakan, dan membangun pengetahuan. Melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran, para pendidik memiliki kemampuan untuk membangun lingkungan belajar yang dinamis dan imersif yang mendorong pengembangan rasa ingin tahu, kecerdikan, dan kemampuan berpikir analitis siswa (Aisyah & Kurniawan, 2021). Guru dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah (Zaki, 2020). Namun, pada

kenyataannya proses pembelajaran masih sering digunakan media berupa buku paket (Febrianti *et al.*, 2021). Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat baca siswa. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat baca siswa salah satunya berupa media komik (Luchiyanti, 2021).

Komik menurut (Subroto *et al.*, 2020), komik dapat didefinisikan sebagai narasi visual yang menggunakan karakter untuk menggambarkan alur cerita. Biasanya, komik terdiri dari urutan skenario cerita pendek yang menarik dan saling terkait. Sebaliknya, komik edukasi menggunakan susunan kata dan gambar yang kohesif untuk mengkomunikasikan konten pendidikan secara efektif dalam konteks struktur naratif. Komik pendidikan secara efektif menarik perhatian dan memfasilitasi komunikasi konten pendidikan dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik secara visual dan naratif (Mahendra, 2021). Media komik yang disusun dengan baik, sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Puspitasari *et al.*, 2021). Komik dapat dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw* adalah salah satu aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembuatan komik dengan cerita dan dari segi desain grafis (Pritandhari & Wibawa, 2021).

Materi Lapisan Bumi dan bencana alam berisi konten yang bersifat hafalan, sehingga diperlukan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Materi tersebut dapat disajikan menggunakan media komik supaya lebih ringkas dan mudah dipahami siswa (Bagus *et al.*, 2022). Media komik praktis digunakan sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media komik mempermudah siswa dalam mempelajari materi (Lubis *et al.*, 2020).). Media

komik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat baca siswa dalam mempelajari materi (Habibati *et al.*, 2019). Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.

B. Identifikasi Masalah

1. Minimnya media pembelajaran
2. Proses pembelajaran masih sering menggunakan buku paket

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam?
3. Bagaimana keterbacaan media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam
3. Mengetahui keterbacaan media komik menggunakan aplikasi *Corel Draw* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan salah satu sumber belajar tambahan dalam pemanfaatan media dalam bentuk komik di materi lapisan bumi dan bencana alam.
2. Dapat membantu proses pemahaman siswa melalui media komik di materi lapisan bumi dan bencana alam.
3. Pengembangan media komik mampu memberikan pemahaman kepada guru bahwa materi Lapisan bumi dan bencana alam dapat tersampaikan dengan menggunakan media komik.
4. Pengembangan media komik mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan media komik untuk siswa.

F. Spesifikasi Produk

1. Media komik dikembangkan menggunakan aplikasi *Corel Draw version X7* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.
2. Alur cerita pada media komik merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D pada sampai tahap *Define, design, develop*, dan tanpa *disseminate*.
4. Komik dicetak pada kertas ukuran A5 dan *poitrait*.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Dessiane & Hardjono, 2020).
2. *Corel Draw* adalah aplikasi perangkat lunak yang sangat tangguh yang secara khusus dikembangkan untuk tujuan menghasilkan dan memodifikasi grafik

vektor. Alat ini berfungsi sebagai sumber daya yang dapat diandalkan bagi pengguna di berbagai industri, termasuk periklanan, desain visual, percetakan, dan sektor lain yang membutuhkan format yang menawan secara visual. Corel Draw, yang terkenal dengan berbagai fitur dan kemampuan beradaptasi, memberdayakan pengguna untuk menghasilkan gambar visual dan desain dengan kualitas luar biasa yang sesuai dengan standar dan tuntutan dunia profesional (Budiarta & Sila, 2022)