

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Menjadi ujung tombak dalam mewujudkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan suatu negara menuju kemandirian dalam semua bidang kehidupan (Anesia et al., 2018). Indikator pencapaian keberhasilan pendidikan adalah perubahan cara berpikir, bersikap dan bertindak setiap individu ke arah yang lebih baik.

Inovasi belajar telah dihasilkan oleh Para pakar pendidikan untuk menciptakan teknologi pembelajaran yang inovatif dan berkembang. Diantara banyaknya inovasi yang berkembang dan di soroti masyarakat salah satunya inovasi dalam dunia pendidikan termasuk pendidikan di Indonesia. Hal tersebut tentunya menjadi pemicu semangat para pemangku kebijakan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di indonesia guna mendongkrak kualitas sumber daya manusia.

Sesuai dengan amanat Undang Undang Dasar Negara Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) menyatakan kewajiban pemerintah Negara Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan serta pemerataannya pada setiap wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Ully Muzakir, 2013).

Pemerintah turut serta dalam upaya Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, diantaranya mengalokasikan anggaran APBN dan APBD sebesar 20%, Bantuan Operasional Sekolah (BOS), sertifikasi guru, kesejahteraan guru dan akreditasi sekolah serta kebijakan lainnya. Selain itu pemerintah mengapresiasi kepada para pendidik yang dapat menciptakan inovasi di sektor pendidikan. membentuk pendidikan karakter, menginovasi metode penyampaian materi, pengembangan kurikulum, serta pengembangan media pembelajaran merupakan wujud dari peningkatan kualitas pendidikan.

Dalam dunia nyata kemampuan berkarya dan berkolaborasi yang akan menentukan kesuksesan anak bukan kemampuan menghafal. Salah satu upaya

penting dalam mewujudkan pembaharuan ialah mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Canggihnya teknologi menuntut para pendidik serta siswa untuk bisa beradaptasi sekaligus dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. perkembangan teknologi memberi kesempatan bagi para pendidik dalam memecahkan serta mengkaji ulang masalah-masalah pendidikan (Yuberti, 2015). penggunaan teknologi dan media yang umum yaitu untuk dukungan tambahan selama pengajaran yang berpusat pada guru. tentu saja, bahan-bahan pengajaran yang dirancang dengan baik bisa meningkatkan dan mendorong pembelajaran (Smaldino et al., 2012:14-15).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan (Rifky, 2017). media pembelajaran yang sifatnya ringan dan praktis serta dapat membangkitkan minat membaca siswa salah satunya media pembelajaran berbasis komik.

Komik yang umumnya di buat dengan menggunakan media cetak, namun dengan semakin canggihnya teknologi komik dikemas dalam bentuk digital atau bisa disebut *mobile comic*. Hal tersebut menjadi suatu keuntungan bagi siswa dalam belajar karena komik digital siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Komik juga memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, selain sifat komik yang menarik, harus diakui dengan adanya dukungan media pembelajaran proses belajar menjadi efektif. salah satunya pada mata pelajaran bahasa madura.

Bahasa madura merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam muatan lokal khususnya di wilayah madura di tingkat SD/Mi, SMP/MTs, dan SMA/SMK. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa madura, menurut Ibu Khoirun Nisa'.S.pd.I selain ingin melestarikan budaya bahasa madura kepada siswa dan menjadikan siswa paham bahasa madura mulai dari segi tulisan dan pelafalan. Tidak bisa dipungkiri bahwasanya masih banyak siswa yang merasa kesusahan dalam menerima pelajaran dikarenakan

media yang digunakan kurang inovasi sehingga banyak siswa yang kurang mengerti tentang ejaan bahasa madura bahkan siswa beranggapan ejaan bahasa madura lebih sulit dari Bahasa Inggris. Terlebih media yang digunakan hanya buku teks tematik terpadu dan *power point* yang mana guru tersebut tidak begitu paham dalam penggunaan media *power point* sehingga pembelajaran kurang inovasi serta terbatasnya penggunaan media. Karakteristik siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sampang cukup aktif namun dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru banyak siswa yang cenderung tidak mendengarkan sehingga berkurangnya minat belajar dan minat baca siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik SMP Negeri 3 Sampang banyak siswa yang beranggapan bahwasanya mata pelajaran bahasa madura sangat penting dikarenakan bahasa madura merupakan bahasa yang di gunakan setiap hari dan bahkan beberapa siswa ingin mengenalkan bahasa madura ke daerah selain madura agar bisa dikenal oleh khalayak umum.

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Prosedur pemilihan media dimulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik dengan dasar faktor-faktor yang menjadi dasar pemilihan media, antara lain karakteristik, kompetensi yang diharapkan, dan karakteristik materi ajar. Maka dari itu untuk dapat menyelesaikan masalah pembelajaran perlu dukungan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dijelaskan bahwa menggunakan media komik digital dalam mata pelajaran bahasa madura pada siswa SMP/MTs dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana media komik digital dilengkapi dengan gambar dan susunan cerita yang menarik. Hal tersebut sudah dikemukakan oleh (Ruhmanumerta & Dewi, 2019) Bahwasanya penggunaan media pembelajaran komik digital mendapatkan presentase tinggi dari setiap uji coba ahli dan uji coba lapangan. Media

pembelajaran komik digital diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa didalam kelas maupun diluar kelas.

Melihat kejadian ini, peneliti bermaksud memanfaatkan rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan pendekatan *edutainment*. *Edutainment* merupakan suatu pendekatan yang dikemas secara menarik dan melalui kegiatan, media, ataupun bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan belajar yang akan dicapai (Ardianti et al., 2017).

Peneliti memilih materi teknologi pada kelas IX semester genap sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum K-13 di SMP Negeri 3 Sampang. Materi tersebut dipilih sebagai penelitian pengembangan sejauh ini materi tersebut masih belum ada yang mengembangkan dalam bentuk komik digital. Berdasarkan uraian di atas maka dari itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Madura Di SMP Negeri 3 Sampang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan komik digital berbasis android pada tema 1 materi teknologi menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya Tarik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan peneliti ialah mengembangkan komik digital untuk mata pelajaran bahasa madura kelas IX materi 1 tema teknologi, semoga dengan adanya media komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

1.4 Spesifikasi Produk

Peneliti berharap produk yang dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Peneliti membuat produk berupa komik digital yang bisa dimuat di *handphone* dengan versi android di SMP Negeri 3 Sampang.
2. Komik digital ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu *Corel Draw*, *Adobe photoshop* Untuk membuat karakter dan pembuatan komik, android studio untuk menjalankan komik yang berhasil dibuat kedalam *handphone*.
3. Pengembangan komik digital ini memuat materi 1 tema teknologi sesuai dengan kurikulum K-13 pada kelas IX di SMP Negeri 3 Sampang
4. Didalam pengembangan komik digital ini terdapat cover, Komik, Soal, Materi, KI & KD, gambar, tombol, text, dan tokoh.
5. Media yang di kembangkan digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar disamping itu memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan di batasi sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan komik digital ini dimaksudkan untuk mata pelajaran bahasa madura materi 1 tema teknologi pada kelas IX SMP Negeri 3 Sampang.
2. Pengembangan komik digital untuk memfasilitasi kegiatan belajar di dalam kelas IX di SMP Negeri 3 Sampang
3. Penilaian komik digital ini dilakukan oleh guru Bahasa Madura dan Dosen Universitas trunojoyo madura, Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Informatika.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan komik digital, Peneliti berharap dapat memberikan manfaat :

1.6.1. Guru

1. Membantu guru dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas terutama pada materi 1 tema teknologi di kelas IX SMP Negeri 3 Sampang.
2. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba media yang berbeda dari sebelumnya.
3. Menambah pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru.

1.6.2. Siswa

1. Memudahkan siswa dalam menerima pelajaran khususnya materi 1 tema teknologi.
2. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap teknologi dan media pembelajaran yang dikembangkan
3. Memicu semangat siswa untuk belajar secara mandiri

1.6.3. Peneliti

1. Menambah wawasan peneliti dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
2. Dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sebagai bekal mendidik siswa.
3. Mampu menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas Trunojoyo Madura sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Informatika.

1.7 Definisi Istilah

1. Android studio adalah software perangkat lunak resmi yang digunakan khusus untuk pengembang aplikasi android, yang di dalamnya terdapat editor kode dan fitur *developer*.
2. Corel draw adalah perangkat lunak yang digunakan oleh khalayak umum untuk membuat desain grafis berbasis *vector*.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk menyampaikan materi yang disampaikan agar lebih mudah di terima dan menjadikan siswa lebih termotivasi, aktif dan kreatif.
4. Pengembangan komik digital berbasis android sebagai media pembelajaran untuk SMP Negeri 3 Sampang kelas IX merupakan pengembangan aplikasi untuk menunjang kreatifitas dan efektifitas.