

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan alam merupakan cara mencari tahu alam secara sistematis melalui proses penemuan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya penguasaan pengetahuan saja (Lestari & Projosantoso, 2016). Materi dalam pembelajaran IPA, sebenarnya sering dilihat dalam kehidupan sehari-hari karena berkaitan dengan fenomena yang terjadi di alam. Namun ada beberapa materi yang masih bersifat abstrak sehingga menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran. Oleh karena itu, penyajian materi seharusnya disusun semenarik mungkin sehingga siswa akan lebih paham terhadap materi. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam menyajikan materi yaitu menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu dalam proses mengajar yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan mudah, dimana media pembelajaran dapat membuat siswa aktif dan termotivasi dalam belajar (Irwandani & Juariah, 2016). Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Wirawan, 2017). Namun, kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang menyenangkan dan membuat siswa merasa bosan.

Masalah tersebut didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, hasil belajar yang rendah karena proses pembelajaran berpusat pada guru saja tanpa melibatkan siswa serta tidak menggunakan media pembelajaran (Utami, 2020). Kedua, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya minat belajar siswa (Astutik, Rasiman, & Handayani, 2018). Ketiga berdasarkan hasil observasi dan wawancara, banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan kurang bervariasi (Fitri & Sari, 2019).

Nilai mata pelajaran IPA masih rendah karena proses pembelajaran yang monoton, yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru (Safitri & Budhi, 2017). Berdasarkan masalah-masalah yang ada, sebaiknya dalam penyampaian materi IPA guru menggunakan media yang menarik sebagai alat agar proses pembelajaran lebih inovatif, menyenangkan sehingga nantinya akan berakibat pada hasil belajar cenderung baik. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah komik.

Saat ini, komik banyak digemari oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Bahkan mereka cenderung lebih menggemari membaca komik karena menghibur dan ringan daripada buku pelajaran sekolah (Hidayah & Ulva, 2017). Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memperjelas materi, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta memotivasi siswa untuk belajar (Saputro, 2017). Komik biasanya berisi tentang

nuansa hiburan, tetapi komik juga bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, komik tidak hanya bisa dinikmati dalam bentuk buku tapi juga digital. Komik digital dapat dinikmati melalui laptop dan *handphone* yang biasa disebut *e-comic*. *E-comic* ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dalam pembuatan *e-comic* tentunya dibutuhkan sebuah aplikasi digital. Salah satu aplikasi atau *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan *e-comic* yaitu *Pixton*.

Pixton adalah salah satu *software* gratis yang bisa digunakan untuk membuat komik. *Pixton* dapat diakses secara online melalui *chrome* dengan situs <https://www.pixton.com/>. *Pixton* juga cukup mudah dioperasikan karena memiliki banyak kelebihan pada menu, sehingga menyebabkan situs *Web Pixton* banyak digemari oleh kalangan masyarakat (Septiana, Harijanto, & Prastowo, 2019). Melalui *software Pixton* mahasiswa dapat membuat komik meskipun tidak memiliki keterampilan gambar (Kurniawan, Tresnawati, & Maryanti, 2019).

Media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan transfer pembelajaran dan memberikan pengalaman positif (Munawaroh, Priyono, & Rahayuningsih, 2018). Selain itu, terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media komik dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Pertama, penggunaan media komik digital dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membuat mereka lebih fokus, konsentrasi dan aktif saat pembelajaran berlangsung (Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto, 2017). Kedua, guru juga dapat terbantu dengan tampilan *e-comic bilingual* yang mampu menarik perhatian dan minat belajar

peserta didik serta dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan guru (Panjaitan et al., 2016). Ketiga, penggunaan media komik *papertoon* mendapat penerimaan dan respon yang cukup memuaskan, dimana rasa tertarik anak mulai tergugah ketika media komik dihadirkan dalam proses pembelajaran (Agustin, Yasbiati, & Sumardi, 2019). Keempat, *e-comic* berbasis wayang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa (Abdurrohim, Tryanasari, & Hartini, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka media komik dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang nantinya akan berakibat pada hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar (Suminah, Gunawan, & Murdiah, 2018). Kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang variatif memperburuk hasil belajar siswa (Suparman, Eliyanti, & Hermawati, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut maka, hasil belajar dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Utami (2020) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Salah satu materi pada mata pelajaran IPA adalah Sistem Pernapasan pada Manusia. Materi sistem pernapasan ini mempelajari tentang organ-organ pernapasan, mekanisme pernapasan, gangguan pada sistem pernapasan, dan upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Materi ini merupakan materi IPA SMP

yang dianggap sebagai materi yang sulit dipahami siswa karena bersifat abstrak (Panjaitan, Titin & Putri, 2020). Sehingga dalam pembelajaran lebih cenderung menghafal dan sulit dipahami. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran komik digital untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sistem pernapasan manusia yang nantinya akan berakibat pada hasil belajar yang baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan tentang **“Pengembangan E-Comic Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbantuan Pixton Terhadap Hasil Belajar Siswa”**. Adanya *e-comic* berbantuan *Pixton* ini diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar yang baik pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang menyenangkan dan membuat siswa merasa bosan.
2. Anak-anak maupun remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada buku pelajaran sekolah.
3. Materi sistem pernapasan sulit dipahami oleh siswa karena bersifat abstrak.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah, karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana keterbacaan media *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton* terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton* ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *e-comic* berbantuan *Pixton* pada materi sistem pernapasan manusia?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui keterbacaan media *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton* terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap *e-comic* materi sistem pernapasan manusia berbantuan *Pixton*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan *e-comic* berbantuan *Pixton* pada materi sistem pernapasan manusia.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai alternatif pembelajaran khususnya materi sistem pernapasan.
2. Membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA.
3. Proses pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan.

4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA akan cenderung baik.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *e-comic* berbantuan *Pixton*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia.
3. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*.
4. Sekolah yang digunakan untuk penelitian adalah SMPN 1 Dasuk pada tahun ajaran 2020/2021.
5. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Saputro, 2017).
2. *E-Comic* adalah transformasi dari teknologi media komik yang berawal dari cetakan ke dalam format elektronik digital yang dapat dijadikan media pembelajaran (Ntobuo, Arbie & Amali, 2018).
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurrita, 2018).