

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terkonsep yang berfungsi mewujudkan nuansa belajar yang aktif sehingga mampu menggali potensi diri serta memberikan pengaruh terhadap perubahan etika yang positif dalam pertumbuhan individu (Pristiwanti *et al*, 2022). Setiap individu berhak atas pendidikan yang layak, dengan hal tersebut, pribadi yang baik dalam masyarakat dan karakter yang bernilai akan tumbuh seiring dengan pendidikan yang maju serta mampu membawa martabat bangsa yang lebih tinggi (Dewi & Ardana, 2020). Kemajuan pendidikan dapat menentukan kualitas negara karena mampu membawa dan melahirkan penerus generasi yang mempunyai jiwa nasionalisme yang tinggi dan penerus yang cerdas sehingga mampu membawa negara pada perkembangan zaman yang pesat (Fitri, 2021).

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi juga tumbuh pesat, termasuk bidang pendidikan. Kualitas pendidikan dapat dimulai dengan memberikan peningkatan terhadap kualitas belajar mengajar (Telaumbanua *et al*, 2022). Pendidikan harus mampu menerapkan teknologi di setiap perilaku dalam memberikan pengajaran yang lebih efisien dan efektif dalam prosesnya. Pengajaran berarti interaksi antara guru dengan siswa secara aktif, maka selayaknya memiliki hubungan yang saling terikat antar keduanya (Olagbaju & Popoola, 2020). Penyediaan teknologi mampu memberikan dan mendukung pembelajaran yang lebih optimal serta penerapan kurikulum merdeka yang

menuntut penggunaan teknologi dalam prosesnya untuk memenuhi kebutuhan kompetensi era sekarang (Marisa, 2021).

Wujud penggunaan teknologi dalam proses belajar dapat dilaksanakan dengan penggunaan media audio visual seperti video pembelajaran. Penggunaan media tersebut jauh lebih menarik dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman sensorik berupa pendengaran dan penglihatan yang dirangsang melalui penggabungan elemen audio, gambar, teks dan lainnya (Olagbaju & Popoola, 2020). Dewi (2020) menyatakan dalam penelitiannya bahwa hasil belajar IPA dapat ditingkatkan melalui media audio visual. Penelitian tersebut didukung oleh Telaumbanua *et al* (2022) bahwasanya media audio visual efektif digunakan dalam proses belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar IPA.

Hasil belajar merupakan kemampuan akademis siswa yang diukur dengan menggunakan ujian, tugas, maupun kemampuan menjawab pertanyaan sesuai indikator kriteria maupun nilai yang telah ditentukan (Dakhi, 2020). Hasil belajar sama halnya berbicara masalah ranah kognitif siswa meliputi 6 aspek diantaranya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar didapatkan dengan adanya pendidikan yang dapat bersaing dalam segala ranah kehidupan masyarakat. Hasil belajar dapat ditingkatkan salah satunya melalui komik sebagai media dalam proses belajar (Suparman *et al.*, 2020).

Komik merupakan media yang memuat gambar berbasis visual serta memuat informasi di dalamnya sesuai dengan kebutuhan (Ahmad Priyadi, 2019). Komik berarti buku bergambar yang memuat alur cerita dan ilustrasi sesuai tulisan. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mampu memberikan kenyamanan pada diri siswa dan menjadikan siswa tidak bosan sehingga mudah

dalam memahami dan menghafal materi (Lubis & Hasanah, 2016). Berdasarkan hasil penelitian dari Nurhayati & Suryani (2020) mengatakan bahwasanya banyak guru masih sangat sedikit yang menerapkan media audio visual. Adapun media yang paling sering digunakan yaitu media gambar atau foto (92%), media model (70%), media permainan (66%), sedangkan yang terakhir yaitu media video (audio visual) hanya 30% penggunaan oleh guru.

Berdasarkan data di atas dan didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa yang sudah dilakukan di sekolah tempat penelitian berlangsung adalah perlunya pengembangan media komik berbasis audio visual yang selama ini belum pernah ada di sekolah penelitian. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Science Comic Video* pada Pembelajaran IPA SMP untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Harapannya, Penelitian ini mampu mengatasi permasalahan terkait kurangnya media audio visual dan peningkatan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat beberapa masalah yang muncul diantaranya sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media berbasis audio visual dalam pembelajaran.
2. Kebutuhan media audio visual dalam membantu peningkatan hasil belajar.
3. Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana efektivitas media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian *Research and Development* ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui hasil penerapan media *Science Comic Video* pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian *research and development (RnD)* ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada khalayak umum terutama elemen masyarakat sekolah. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Didapatkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan warga sekolah khususnya guru dan siswa sebagai media ajar yang fleksibel.
2. Memberikan pengalaman dan kemudahan dengan adanya media pembelajaran yang efisien serta harapannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mampu memberikan pengalaman lebih terkait pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari pengembangan media ajar agar mudah diterapkan, variatif, dan tidak monoton.
4. Menambah pengalaman dan wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran serta menjadi bekal sebagai calon pendidik.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi yaitu :

1. Produk yang dibuat atau dikembangkan berupa media *Science Comic Video* yang di dalamnya berisi materi IPA dan dikemas dengan menggunakan format video ukuran *landscape* (16:9) dengan menggunakan alur narasi sesuai visual dan audio yang dibuat.
2. Materi dalam pengembangan media *Science Comic Video* yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
3. *Science Comic Video* dapat diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan gawai dan laptop, baik *online* atau *offline*.
4. Media dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *Procreate* untuk membuat desain *draft* komik, *CapCut* dan *Lumafusion* untuk mengedit video dan *Recorder* untuk memberikan narasi audio.

5. Media dilengkapi dengan gambar visual komik, audio materi, audio *backsound*, dan *caption* (deskripsi singkat) narasi cerita.
6. Media menggunakan gambar komik hitam putih jenis *manga*.
7. Media yang dibuat menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan yaitu:

1. Penelitian *Research and Development* yaitu proses pengembangan produk dan penerapan lapangan untuk diuji keefektifannya (Okpatrioka, 2023).
2. Media pembelajaran yaitu perangkat penunjang pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik dalam mengajar serta berkomunikasi dengan siswa (Telaumbanua *et al*, 2022).
3. *Science Comic Video* yaitu media berbasis komik audio visual memuat materi IPA yang menekankan pada pembelajaran berbasis indra, baik pendengaran maupun penglihatan (Dakhi, 2020) sehingga media terkesan hidup dalam ilustrasinya.
4. Hasil belajar merupakan keterampilan yang didapatkan setelah pelaksanaan proses belajar (Mukminin *et al*, 2023).