

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan erat kaitanya dengan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang pesat. Kehadiran teknologi telah memberikan dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia terutama pada bidang pendidikan. Menurut Suradji (2018) teknologi berdampak positif karena semakin terbukanya teknologi dan tersebarnya informasi serta pengetahuan dari dan keseluruh dunia yang dapat menembus batas ruang dan waktu. Dalam perkembangannya, dunia pendidikan membutuhkan inovasi-inovasi baru dalam media dan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji secara khusus tentang makhluk hidup. Menurut Mairina & Amini (2021) IPA menjelaskan tentang gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Pembelajaran IPA menekankan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan lebih aktif dalam pembelajaran. IPA merupakan suatu penemuan bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep dan prinsip (Nurdyansyah, 2018). Pembelajaran IPA saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

Salah satu upaya dalam pembelajaran IPA adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi atau pesan pada proses belajar mengajar sehingga merangsang minat

belajar siswa. Menurut Jediut, dkk (2021) manfaat dari media pembelajaran yaitu media interaksi pembelajaran antara siswa dengan gurunya, memfasilitasi guru dalam memberikan materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi belajar pada siswa, mendorong inovasi pendidikan, pembelajaran menjadi lebih efisien. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis seperti komik digital. Media pembelajaran tidak saja menjadi sumber informasi akan tetapi dapat memudahkan dalam proses pembelajaran di kelas (Latifa, dkk, 2020).

Media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menimbulkan permasalahan seperti siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran dan daya serap siswa yang rendah (Mulyaningtyas & Khasanah, 2021). Salah satu variasi pada media pembelajaran adalah komik digital. Komik adalah kumpulan gambar yang disusun dalam bingkai serta dapat mengungkapkan karakter dalam suatu urutan yang terangkai dan dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca (Qohar, dkk, 2021). Media pembelajaran ini dapat menampilkan cerita disertai dengan gambar yang menarik. Menurut Trivena & Hardjono (2020) komik atau cerita bergambar adalah media pembelajaran yang cukup menarik karena memuat kata-kata dan gambar, dimana kata-kata dan gambar membentuk kesatuan yang utuh menjadi sebuah cerita yang dapat menarik perhatian siswa. Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, saat ini komik dapat dikembangkan menjadi komik digital.

Komik digital adalah media yang digunakan dalam mengekspresikan ide atau gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Gambar yang dimaksud dalam komik digital berupa gambar karakter kartun manusia, hewan dan tumbuhan. Media komik digital dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif pada siswa (Irawan, dkk, 2019). Komik digital IPA dapat dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran komik digital pada penelitian menggunakan materi IPA yang membahas tentang cahaya Penggunaan media komik digital dapat digunakan pada

materi yang objeknya dapat dilihat secara langsung. Menurut Rahmawati, Kusairi & Diantoro (2021) Cahaya adalah konsep IPA yang sering dilihat dalam penerapan sehari-hari dan dikenal sejak awal perkembangan siswa. Konsep pada materi cahaya masih dianggap sulit oleh siswa karena pemahaman konsep yang kurang berdampak dalam proses pembelajaran (Yusiran, dkk, 2021). Berdasarkan wawancara dengan guru IPA di SMPN 3 Gresik materi yang sulit untuk difahami oleh siswa yaitu materi cahaya. Dengan memadukan komik digital pada materi cahaya diharapkan dapat membantu siswa mampu memahami penyebab, akibat, dan cara melakukan cahaya. Dengan membaca komik pada materi cahaya dapat membuat siswa dalam memanfaatkan sifat-sifat cahaya sehingga komik dapat mempermudah siswa. Komik dapat menggambarkan sebuah proses yang dapat dilihat oleh mata secara langsung seperti cahaya. komik digital dapat mempermudah siswa dalam membaca dimana saja. Pembelajaran menggunakan komik dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan yang telah disampaikan dalam komik, karena penjelasan yang dilakukan sesuai dengan situasi saat ini.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran IPA yang digunakan kurang bervariasi
2. Materi cahaya masih dianggap sulit

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian kali ini bila dilihat dari latar belakang sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya ?
2. Bagaimana keterbacaan komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya ?
3. Bagaimana respons siswa terhadap komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya
2. Mengetahui keterbacaan komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya
3. Menganalisis respons siswa terhadap komik digital berbantuan pixton pada materi cahaya

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran IPA komik digital dapat menumbuhkan minat belajar siswa
2. Guru dapat menggunakan media media pembelajaran komik digital sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.
3. Siswa dapat dengan mudah memahami materi cahaya menggunakan komik digital.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan yang akan dilakukan yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan pada ajaran 2021/2022 pada semester genap
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik digital
3. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi kelas VIII SMP yakni cahaya
4. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII D SMPN 3 Gresik di kota Gresik
5. Pembuatan komik menggunakan visualisasi skenario menggunakan aplikasi *pixton*, desain *layout* komik menggunakan aplikasi *corel draw X7*, menyatukan komik menggunakan aplikasi *tap scanner*, digitalisasi menggunakan aplikasi *flipbook maker* dan PDF.
6. Komik digital dapat dilihat melalui HP dan laptop menggunakan link berikut
<https://online.flipbuilder.com/vijfs/saqc/>
7. Model pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall*

G. Definisi Istilah

Istilah – istilah yang akan dijelaskan berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut.

1. Komik adalah media pembelajaran yang sangat populer di usia 11 – 15 tahun karena media tersebut karena media tersebut dapat menampilkan cerita yang di sertai gambar yang menarik (Daud,dkk, 2020). Komik merupakan kumpulan gambar yang sejajar yang dilengkapi dengan sedikit tulisan untuk memperjelas isi dari komik. Komik digunakan dalam menyampaikan informasi berupa pesan, cerita.
2. Komik Digital merupakan komik yang dipublikasikan secara digital yang tersusun dari beberapa bagian atau terdiri dari gambar yang tunggal, serta terdapat seperti balon kata dan terdapat tulisan dan mengomunikasikan makna visualnya (Irwansyah & Lestari, 2020).