

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang berfokus pada nilai-nilai kemanusiaan, sering diartikan sebagai upaya memperlakukan manusia secara manusiawi, karena itu penting bagi kita untuk menghormati hak asasi setiap individu (Hamzah *et al.*, 2022). Secara luas, pendidikan mencakup seluruh aspek kehidupan, Suatu aktivitas belajar yang terus berlangsung sepanjang kehidupan, di beragam konteks dan keadaan, yang berdampak baik pada perkembangan pribadi masing-masing individu. (Mawati, *et al.*, 2023) Pendidikan memiliki peran krusial dalam memberantas kebodohan, mengatasi kemiskinan, meningkatkan taraf hidup masyarakat, dan memperkuat martabat bangsa. Dengan demikian, pihak pemerintah memiliki tekad kuat dalam mengatasi berbagai persoalan di sektor pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi. Komitmen ini tercermin melalui alokasi anggaran yang signifikan, penerapan kebijakan strategis, serta berbagai inovasi untuk memperluas akses pendidikan bagi seluruh lapisan masyarakat (Pristiwanti *et al.*, 2022) .

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merepresentasikan hubungan dinamis yang meliputi tiga aspek utama, yaitu pengetahuan ilmiah, nilai-nilai sains, serta metode dan proses sains. Sebagai pengetahuan ilmiah, IPA adalah produk interpretasi terhadap hakikat alam (Ayu Sri Wahyuni, 2022)(Ayu Sri Wahyuni, 2022)(Ayu Sri Wahyuni, 2022) (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Menurut hasil prapenelitian siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia mencapai 75%. Berdasarkan hasil observasi,

mahasiswa masih menghadapi kesulitan dalam mempelajari materi ekologi. Menurut Rahmawati, *et al* (2021) kesulitan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti motivasi belajar, kemampuan awal (intakes), peran pendidik dalam proses pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Salah satu solusi yang tepat yaitu menggunakan media *E-Comic* untuk merangsang pola berpikir, emosi, kemampuan, serta perhatian siswa agar pembelajaran lebih menarik (Rahmawati. *et al* 2021).

E-Comic merupakan komik digital yang menggabungkan gambar, teks, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif (Aini *et al.*, 2023); (Melanda *et al.*, 2023); (Putri *et al.*, 2023). Media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa melalui fitur visual dan interaktif, sehingga mendorong keaktifan dan menjadi ciri khas dibandingkan mengajar konvensional. (Rosalia *et al.*, 2024). Media pembelajaran digunakan sebagai penghubung untuk menyalurkan informasi, merangsang minat, perhatian, serta pemikiran siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Hardika *et al.*, 2024). Media ini menyajikan ringkasan cerita bergambar yang mudah dipahami dan menarik bagi berbagai kalangan. Comic dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong minat baca, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa (Yusiana & Yusiana, 2022). Hasil ini sesuai dengan prapenelitian yang dilakukan pada siswa SMP Sabilush Sholihin bahwa siswa sangat senang belajar dengan menggunakan media *e-comic*. Penggunaan media pembelajaran yang merangsang pola pikir, emosi, kemampuan, dan perhatian siswa sangat diperlukan, terutama di era abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan

teknologi untuk kemudahan akses informasi (Nabillah *et al.*, 2024). Oleh karena itu media pembelajara *E-Comic* membutuhkan konten yang menarik yaitu, sumber mata air Jokotole Desa Socah.

Sumber mata air Jokotole Desa Socah sebagai konten media pembelajaran *e-comic*. Jokotole membantu menyelesaikan gerbang istana dengan alat ajaib dari pusarnya, membuat Raja dan pejabat kagum. Setelah menaklukkan Blambangan, Jokotole dinikahkan dengan Dewi Ratnadi, seorang putri cacat dan buta. Dalam perjalanan kembali ke Madura, Dewi Ratnadi sembuh dari kebutaan dan penyakitnya setelah membasuh wajah dengan air yang muncul dari tanah saat Jokotole menancapkan tongkat sakti. Tempat itu dinamai Socah, yang berarti "mata" dalam bahasa Madura (Mahmud, 2022); (Puspita & Pratikno, 2024). Hasil prapenelitian siswa SMP Sabilush Sholihin bahwa sumber matai Jokotole di desa socah belum pernah digunakan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu konten sumber mata air Jokotole ini sangat cocok untuk media *e-comic*.

Pembelajaran kontekstual mengaitkan topik pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa melalui situasi faktual. sehingga diharapkan siswa lebih terlibat, termotivasi, dan kreatif dalam memahami materi IPA. Guru memiliki peran penting dalam pendidikan, tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga pembentuk karakter siswa, menggantikan peran orang tua di sekolah tugas guru mencakup berbagai peran, seperti pendidik, fasilitator, pembimbing, motivator, dan inovator. Keberhasilan pendidikan, khususnya pendidikan karakter, tidak hanya bergantung pada peran guru. Orang tua dan masyarakat sekitar turut berperan penting, mengingat siswa menghabiskan lebih banyak waktu di lingkungan keluarga dan komunitas. Oleh karena itu, sinergi antara guru, orang tua, dan masyarakat

diperlukan untuk mencapai keberhasilan pendidikan secara optimal (Rambe *et al.*, 2024); (Nafiah & Aristiawan, 2024).

Rendahnya hasil belajar siswa pada topik ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia dapat dipengaruhi oleh sejumlah aspek. Salah satu penyebabnya adalah terbatasnya pemanfaatan media komik dalam proses pembelajaran, padahal media ini memiliki potensi besar dalam mempermudah pemahaman konsep yang rumit, meningkatkan ketertarikan terhadap materi, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan belajar. Media komik mampu menyajikan informasi secara visual dan naratif, sehingga mempermudah siswa untuk memahami hubungan antar konsep dalam ekologi dan keanekaragaman hayati. Selain itu, kurangnya kajian terhadap sumber mata air Jokotole di Desa Socah dalam pembelajaran juga menjadi kendala signifikan. Padahal, sumber mata air ini memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran berbasis lokal yang kontekstual. Pengintegrasian kajian lokal seperti sumber mata air Jokotole dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, memperkuat kesadaran lingkungan, dan menanamkan nilai-nilai pelestarian keanekaragaman hayati. Optimalisasi media komik dan kajian lokal seperti ini sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Maka dari itu pengembangan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi sangat penting dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.
2. Kurangnya penggunaan media komik dalam pembelajaran
3. Kurangnya kajian Sumber mata air joko tole Desa Socah dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan E-Comic sumber mata air Jokotole di Desa Socah pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Untuk membantu guru dalam menyajikan materi ekologi yang menarik dengan mengembangkan *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah, sehingga meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.
2. Untuk menjadi dorongan minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA khususnya materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah.
3. Untuk dapat dijadikan bahan acuan atau referensi dalam penelitian berikutnya tentang pengembangan media pembelajaran *e-comic* sumber mata air Jokotole di Desa Socah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa Media pembelajaran berbasis *e-comic* atau komik digital.
2. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain setiap lembar dan isi dari *e-comic* yang dibuat, setelah proses mendesain komik tersebut maka aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *flipbook*. Aplikasi ini digunakan untuk menjadikan desain komik menjadi *e-book*, sehingga bisa diakses oleh peserta didik melalui

smartphone, laptop maupun komputer.

3. *E-comic* ini mengangkat Sumber mata air Jokotole di Desa Socah.
4. Materi yang digunakan adalah ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.
5. Model yang digunakan adalah ADDIE *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian kali ini sebagai berikut;

1. *E-comic* merupakan media pembelajaran digital yang menggabungkan unsur-unsur khas komik seperti ilustrasi dan narasi teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan. Kehadiran *e-comic* dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (Aini *et al.*, 2023).
2. Ekologi adalah cabang ilmu yang mengkaji ekosistem, yang terdiri atas Unsur hidup dan tak hidup yang saling berinteraksi secara harmonis menghasilkan suatu kesatuan sistem yang terintegrasi. Kajian ekologi meliputi berbagai tingkatan organisasi biologis, seperti populasi, komunitas, dan ekosistem, yang saling memengaruhi dalam membentuk keseimbangan lingkungan (Darmayani *et al.*, 2021).
3. Sumber Mata Air Jokotole di Desa Socah adalah salah satu sumber daya alam yang menjadi ikon lokal dengan nilai historis, ekologis, dan budaya yang signifikan bagi masyarakat setempat. Sumber mata air ini tidak hanya berperan

sebagai penyedia air bersih untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, tetapi juga menjadi bagian integral dari kearifan lokal yang mendukung upaya pelestarian lingkungan. Selain itu, sumber mata air ini berfungsi sebagai inspirasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan dan budaya.