

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kini berkembang begitu cepat, hingga merambah hampir ke semua sektor kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan perubahan pola pembelajaran dibutuhkan sebagai upaya pembaharuan sistem belajar konvensional dengan dinamika perkembangan zaman yang dipicu oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hadisi, 2015). Pada proses pembelajaran, guru diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas belajar yang berbasis kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi dapat membantu guru dan siswa dalam upaya memecahkan masalah yang berkaitan dengan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai peran yang penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kurniawan (2015) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan usaha mencari tahu mengenai alam sekitar secara sistematis sehingga tidak hanya penguasaan terhadap pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan sebuah penemuan. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan berkembang dari pengamatan gejala-gejala alam yang terjadi didalamnya (Sujana, 2014). Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan

mampu menguasai konsep dan keterkaitannya guna mengembangkan sikap ilmiahnya untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan alam.

Pada proses pembelajaran IPA, tentu tidak terlepas dari penggunaan sebuah media. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran harusnya bervariasi, dapat menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar dan berorientasi pada kemajuan teknologi sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran (Suminar, 2019). Namun faktanya, media pembelajaran yang banyak diterapkan guru masih berjalan kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan guru cenderung sederhana dan kurang berinovasi dengan tidak berorientasi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran guru umumnya masih konvensional yakni berupa modul atau buku teks dengan karakteristik berisi tulisan dan penjelasan kalimat serta gambar (Indaryati, 2015). Sedangkan di era modern seperti sekarang, menuntut penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Yusrizal et al. (2017) mengemukakan bahwa seorang guru dituntut harus mampu menguasai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, media menjadi faktor utama yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Adanya media diharapkan mampu meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah Komik. Hasil penelitian (Ambaryani, 2017) menunjukkan bahwa komik merupakan media yang tepat guna membantu guru dalam proses pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, penggunaan komik merambah mengikuti arus kemajuan teknologi. Salah satu jenis komik yang berorientasi pada kemajuan teknologi yaitu *Webtoon* (Alfiani et al., 2018). Komik online atau *Webtoon* dimanfaatkan pada proses pembelajaran dikarenakan memiliki kelebihan. Beberapa kelebihan komik online diantaranya menarik, terjangkau dan efisien (Putri, 2018). Komik *Webtoon* akan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif jika dipadukan dengan pendekatan *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*).

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah *CTL*. Unsur pendekatan *CTL* pada komik *Webtoon* bertujuan untuk melatih siswa agar kritis dan kreatif dalam menentukan pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran kontekstual, guru dituntut untuk menghubungkan materi yang diajarkan dengan kondisi lingkungan nyata (Abadiyah, 2017). Perpaduan unsur pendekatan *CTL* sangat diperlukan pada proses pembelajaran di era sekarang. Penggunaan komik *webtoon* berbasis *CTL* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana baru bagi siswa, sehingga pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan (Rosyida, 2018). Dalam penggunaan komik *webtoon* diperlukan pemilihan isi atau konten yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Materi yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* adalah lapisan bumi. Lapisan bumi merupakan materi IPA yang sesuai dengan pemaduan unsur pendekatan *CTL* karena berhubungan dengan dunia nyata dan umumnya bersifat abstrak yakni sebagian besar obyeknya tidak dapat diamati langsung. Oleh sebab itu, perlunya visualisasi gambar atau animasi guna mempermudah siswa mempelajarinya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Berbentuk Komik *Webtoon* Berbasis *CTL* Pada Materi Lapisan Bumi”.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran yang kurang inovatif.
2. Guru umumnya masih menerapkan media pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih belum berorientasi pada kemajuan teknologi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi?

3. Bagaimana keterbacaan media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi.
3. Untuk mengetahui keterbacaan media berbentuk komik *webtoon* berbasis *CTL* pada materi lapisan bumi.

E. Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan respon positif siswa dalam belajar.
2. Menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Menambah kreativitas guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Siswa dapat memahami materi IPA secara konkret karena media komik *Webtoon* yang dikembangkan berbasis *CTL*.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik berbasis android atau biasa disebut *Webtoon*
2. Media berbentuk komik *Webtoon* yang dikembangkan berbasis *CTL*
3. Materi yang digunakan dalam pengembangan komik *Webtoon* berbasis *CTL* adalah lapisan bumi kelas VII semester genap kurikulum 2013
4. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VII SMP di Dusun Kepung Barat.
5. Uji kelayakan pada penelitian ini meliputi validasi ahli materi ahli media dan guru IPA
6. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*

G. Definisi Istilah

1. Media merupakan sebuah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar serta sarana pembawa pesan pembelajaran dari sumber belajar atau pendidik oleh penerima pesan belajar (siswa) (Jauhari, 2018).
2. *Webtoon* adalah singkatan dari *website cartoon* atau biasa disebut *World Wide Web Cartoon* yang merupakan runtutan cerita disertai gambar menarik dan proses publikasinya dengan memanfaatkan jaringan internet atau biasa disebut dengan komik (Putri, 2018)

3. *CTL* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan teori, namun juga membantu siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari (Nurnisa., I. I., & Wahyuni I., 2019)