

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki pengaturan penyelenggaraan pendidikan dituangkan dalam suatu peraturan atau undang-undang yang secara khusus mengatur penyelenggaraan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuh kembangkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sementara itu, tujuan pendidikan nasional adalah membantu siswa berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung. Oleh karena itu, siswa membutuhkan pendidik profesional yang dapat membantu mereka tumbuh secara maksimal. Pendidik ini harus mampu melaksanakan pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam memahami konsep, khususnya dalam pembelajaran informatika.

Kurikulum merdeka mata pelajaran informatika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masuk ke dalam kelompok mata pelajaran wajib (Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran). Mata pelajaran wajib termasuk bagian dari pendidikan umum, yaitu pendidikan bagi seluruh warga negara yang bertujuan memberikan

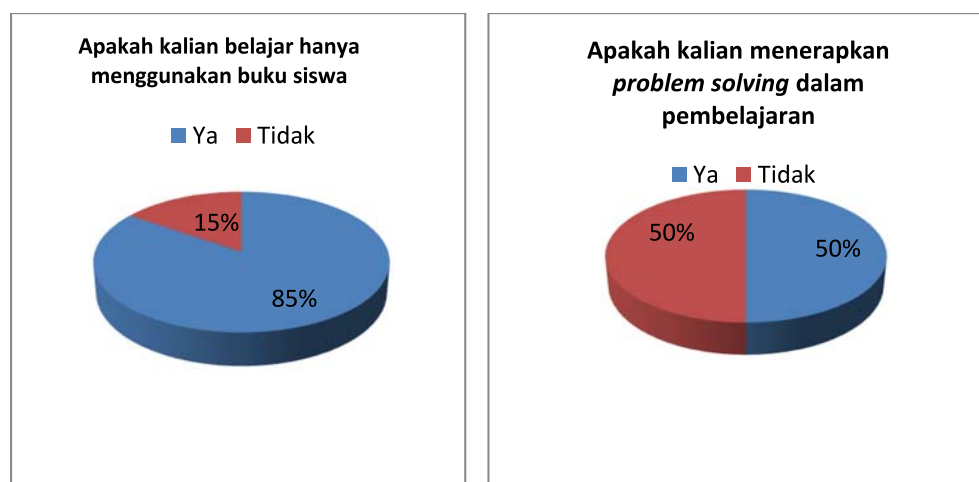
pengetahuan tentang bangsa, sikap terhadap bangsa, dan keterampilan penting untuk mengembangkan kehidupan pribadi siswa, masyarakat, dan bangsa.

Upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa memiliki rasa ketertarikan untuk belajar dan juga dapat membantu siswa memahami, menyajikan data yang menarik, terpercaya, dan mudah dipahami, serta memadatkan informasi. Mengingat motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator penyampaian informasi dan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran, maka perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Sony Sudarwanto, S.T sebagai guru informatika SMP Negeri 2 Bangkalan yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022, pembelajaran informatika kelas VII masih menerapkan metode *teacher centre* dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru karena siswa cenderung pasif sehingga siswa menganggap teknologi informasi sebagai hal yang tidak menarik, tidak penting, dan relatif sulit. Hal tersebut berdampak kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah.

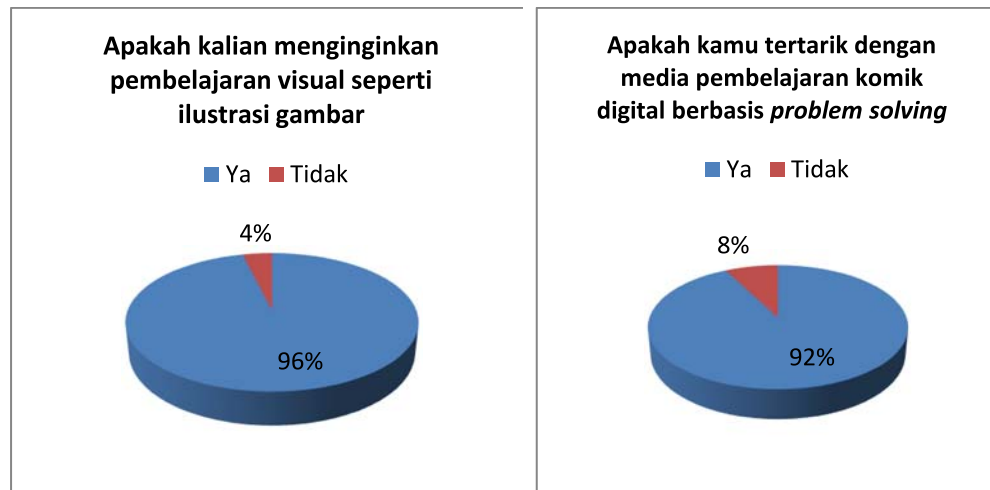
“Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran informatika belum optimal. Karena dalam penyampaian materi sudah memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran, namun banyak siswa yang kurang memahami menggunakan teknologi, sehingga masih perlu pengenalan lebih lanjut kepada siswa. Siswa juga kurang dalam memecahkan masalah (*problem solving*) yang ada dalam materi di mata pelajaran informatika.” (Bapak Sudarwanto, 10 Oktober 2022).

Peneliti juga melakukan kuesioner yang dibagikan pada 10 Oktober 2022 kepada 26 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan, peneliti menemukan beberapa permasalahan mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran. Observasi melalui angket menggunakan *google form* telah dilakukan dan diperoleh hasil persentase 85% pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan 50% menerapkan *problem solving* dalam pembelajaran. Hasil persentase dari kuesioner dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Diagram Persentase Keadaan Siswa

Hasil diatas disebabkan karena media pembelajaran dan penerapan *problem solving* yang kurang mendukung sehingga perlunya perubahan penggunaan media pembelajaran. Hasil kuesioner 96,2% menyatakan bahwa siswa menginginkan pembelajaran visual seperti ilustrasi gambar dan 92,3% siswa tertarik dengan media pembelajaran komik digital berbasis *problem solving*, dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Diagram Persentase Minat Siswa

Berdasarkan diagram diatas, siswa masih kurang dalam menerapkan *problem solving* dalam pembelajaran sehingga *problem solving* dapat membantu siswa membuat keputusan yang lebih baik dengan membuat mereka lebih kreatif dan kritis. *Problem solving* merupakan proses mental individu yang digunakan untuk menghadapi suatu masalah dan kemudian menemukan solusi secara cermat dan sistematis.

Masalah diartikan suatu pernyataan tentang keadaan yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Masalah sangatlah beragam, seperti masalah dalam pembelajaran yang memerlukan kemampuan dalam memecahkannya (Purba & Lubis, 2021). *Problem solving* dapat dianggap sebagai suatu metode pembelajaran dimana siswa berlatih memecahkan masalah. Pentingnya kemampuan *problem solving* oleh siswa yaitu: (1) Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pembelajaran, (2) Penyelesaian masalah meliputi metode, prosedur, dan strategi merupakan proses inti dalam kurikulum, dan (3) Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam pembelajaran (Hadi & Radiyatul, 2014).

Menurut *George Polya* mengatakan bahwa ada empat langkah untuk pemecahan masalah yaitu: (1) memahami masalah, (2) menentukan strategi penyelesaian masalah, (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan (4) memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh (dalam Hadi & Radiyatul, 2014). Pembelajaran dapat dimulai dengan pemberian masalah, diikuti oleh siswa berlatih pemahaman, merumuskan rencana, dan menerapkan rencana itu ke dalam tindakan untuk sampai pada kesimpulan. Dengan mengajukan pertanyaan yang mengarah pada konsep, guru membantu siswa memecahkan masalah di setiap tahap. Sehingga penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menerapkan *problem solving* pada mata pelajaran informatika.

Guru hanya menggunakan buku dan *powerpoint* sebagai media. Hal tersebut dikarenakan dalam penyajian secara deskriptif dan gambar yang ada di buku relatif monoton. Sehingga siswa masih kesulitan dalam mengingat materi yang ada di mata pelajaran informatika. Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berpotensi memberikan dampak psikologis bagi siswa, serta mendorong dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Khandar et al., 2022). Media pembelajaran yang sifatnya ringan dan praktis dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan media pembelajaran berbasis komik.

Komik umumnya dibuat dengan menggunakan media cetak, namun dengan canggihnya teknologi komik dapat dikemas dalam bentuk digital. Hal ini menjadi suatu keuntungan siswa dalam belajar karena komik digital siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Komik digital memiliki kelebihan

yaitu mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Darmawan & Nawawi, 2020).

Perbandingan penggunaan komik cetak, komik digital menawarkan sejumlah keunggulan, salah satunya adalah tidak adanya border (berlawanan dengan kertas yang ukuran dan bentuknya terbatas). bentuk spiral Komik digital lebih adaptif dibandingkan komik cetak karena dapat disimpan dalam file elektronik dalam berbagai format file dengan jumlah *byte* dan dapat digandakan ke berbagai media penyimpanan, sedangkan komik cetak memiliki umur yang terbatas karena daya tahan kertas mereka (Ahmad, 2019).

Terdapat penelitian terdahulu yang membuktikan tentang media komik digital ditulis oleh (Khandar, Raihan Salsabila Fitri., Rahmat, Dadan., 2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital kelas VII di SMP mendapatkan kategori sangat layak, dibuktikan dengan persentase sebesar 79,2% dari ahli materi dan persentase sebesar 81% dari ahli media. Penelitian yang ditulis oleh (Sari & Gunansyah, 2022) menunjukkan hasil bahwa media komik berbasis digital dikatakan layak, praktis dan efektif digunakan dalam mengembangkan berpikir kritis, dibuktikan dengan adanya nilai yang signifikan sebesar $0,002 < 0,05$ untuk nilai *pre-test* dan *post-test*. Dan penelitian (Ayu et al., 2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis pendekatan saintifik mendapatkan kategori layak digunakan dengan skor persentase rata-rata sebesar 90,8%.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dijelaskan bahwa menggunakan media komik digital dalam mata pelajaran Informatika pada siswa SMP dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dimana media komik digital dilengkapi gambar dan susunan cerita yang menarik. Oleh karena itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi untuk membaca materi. Pengaruh penggunaan media gambar dengan komik digital terhadap prestasi belajar siswa berbeda (Purnama et al., 2015).

Berdasarkan hasil analisis latar belakang diatas sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Solving* Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang komik digital berbasis *problem solving* yang menarik dan sesuai dengan materi Dampak Sosial Informatika?
2. Bagaimana mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?
3. Bagaimana validitas komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?
4. Bagaimana kepraktisan komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?
5. Bagaimana efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai sebagai berikut

1. Merancang komik digital berbasis *problem solving* yang menarik dan sesuai dengan materi Dampak Sosial Informatika.
2. Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.
3. Mengetahui validitas komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.
4. Mengetahui kepraktisan komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.
5. Mengetahui efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran komik digital berbasis *problem solving* mata pelajaran Informatika pada materi Dampak Sosial Informatika untuk SMP kelas VII dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup pokok bahasan Dampak Sosial Informatika untuk kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan berupa komik digital berbasis *problem solving*.
2. Peneliti membuat produk berupa komik digital yang dapat dimuat di handphone dengan bentuk *Portable Document Format* (PDF) di SMP Negeri 2 Bangkalan.

3. Tampilan yang digunakan bersifat *user friendly* agar materi mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendorong siswa semangat untuk belajar.
4. Sasaran produknya yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.
5. Media pembelajaran komik digital dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP Negeri 2 Bangkalan secara mandiri dan fleksibel.
6. Media komik digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan memiliki kualifikasi valid berdasarkan penilaian ahli materi dan media, praktis berdasarkan penilaian siswa, serta efektif berdasarkan tes hasil beberapa siswa.
7. Media pembelajaran komik digital disajikan menggunakan *Corel Draw X7* untuk membuat karakter dan pembuatan komik, *Comic life* untuk membuat layout pada komik.
8. Tampilan dalam komik meliputi: (1) Sampul/*cover*, (2) Daftar Isi, (3) CP dan TP, (4) *Problem Solving*, (5) Sinopsis, (6) Isi Komik, (7) Materi Dampak Sosial Informatika, (8) Latihan Soal, (9) Daftar Pustaka, dan (10) Biodata.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi produk yang diharapkan di atas, maka batasan penelitian pengembangan adalah :

1. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan hanya ditujukan untuk siswa kelas VII SMP.

2. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memuat materi Dampak Sosial Informatika kelas VII SMP.
3. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dilakukan di SMP Negeri 2 Bangkalan kelas VII.
4. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan menghasilkan media digital berbentuk file *Portable Document Format* (PDF).
5. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan hanya memuat teks dan gambar.
6. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari validasi para ahli, media pembelajaran komik digital dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon uji coba siswa, dan media pembelajaran komik digital dinyatakan efektif berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem solving* memiliki beberapa manfaat, antara lain :

1. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah siswa dalam menerima pelajaran khususnya materi dampak sosial informatika.
 - b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah.
 - c. Siswa memberdayakan pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep dampak sosial informatika.

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam mengajar dan membantu siswa meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya terutama di kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.
- b. Memberikan kesempatan kepada guru mencoba media yang berbeda dari sebelumnya.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merenovasi pembelajaran dengan multimedia sebagai metode alternatif yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
- b. Memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sebagai bekal mendidik siswa.
- c. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas Trunojoyo Madura, Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Informatika.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti *handphone*, komputer, atau media lainnya.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan pembatasan dan penafsiran hal penting yang didasarkan pada maksud dan tujuan. Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, sehingga perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul penelitian dan masalah penelitian pengembangan, sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan atau menghasilkan dan memvalidasi produk, seperti bahan pendidikan, media, alat, dan strategi pembelajaran.

2. Komik Digital

Komik digital merupakan jenis cerita bergambar dengan karakter tertentu yang menggunakan media elektronik untuk menyampaikan informasi atau pesan.

3. *Problem Solving*

Problem solving merupakan proses menentukan dan menerapkan solusi yang efisien untuk masalah yang dihadapi.

4. *Corel Draw X7*

Corel Draw X7 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain grafis berbasis *vector*.

5. *Comic Life 3*

Comic life merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan membuat cerita pendek untuk dipelajari anak-anak.