

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran yang ada pada abad ke - 21 masih banyak pendidik yang cara mengajarnya masih tertinggal dimana harusnya mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan media digital. Memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sarana pada untuk pembelajaran. Keberadaan teknologi modern saat ini mudah ditemukan bahkan untuk mengakses informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan jangkauan yang cukup luas dan biaya yang terbilang murah. Materi yang dipelajari ini seharusnya sangat mudah dipahami oleh siswa karena materi mudah diakses dan bisa dibawa siswa kemana saja.

Hasil penelitian dari Rosalia dkk. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran yang masih berbentuk cetak, misalnya menggunakan media buku teks dan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan masih ada yang menggunakan media video pembelajaran dan microsoft power point. Penggunaan media pembelajaran memiliki kendala saat ingin digunakan, seperti jumlah proyektor LCD yang minim di sekolah, sehingga siswa hanya berbekal buku teks dan LKPD. Kendala selain proyektor adalah kurangnya motivasi siswa dalam literasi pada buku teks dan karena siswa menganggap kurang menarik dalam membaca buku teks.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan hasil dari kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media

pembelajaran, maka pendidik harus berusaha memilih secara cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Kustandi & Darmawan, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus benar - benar sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dalam materi yang akan disampaikan, karena hal itu juga dapat mempengaruhi keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi. Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi terlihat ketika peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Garam merupakan benda padatan berwarna putih berbentuk kristal yang merupakan kumpulan senyawa dengan bagian terbesar Natrium Chlorida (NaCl) serta senyawa yang lain seperti Magnesium Chlorida, Magnesium Sulfat, Calcium Sulfat dan lainnya. Kegiatan produksi garam madura masih menggunakan cara konvensional dan menggunakan geomembran (Hidayat, 2021). Peserta didik kurang memahami tentang garam khas Madura dimana menurut mereka tidak ada hubungannya karena tidak tertulisnya di buku paket.

Materi sistem pencernaan manusia merupakan materi yang cukup bermasalah dalam pembelajaran karena materi ini cukup sulit untuk dirancang pendidik dalam konsep kegiatan pembelajaran, kurang gambar dari objek yang menarik dan berwarna mencolok untuk penjelasan pada materi sistem pencernaan pada manusia. Kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik hanya buku teks dan lembar kerja peserta didik adapun menggunakan power point yang berisikan materi yang sama dengan di buku teks akan tetapi kendala pada proyektor yang minim menyebabkan berkurangnya minat siswa pada materi ini.

Sejauh ini, guru belum terlihat ada yang menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran. Walaupun *e-comic* masih bisa digolongkan kedalam media pembelajaran baru, guru yakin siswa akan lebih tertarik jika materi pelajaran disajikan berbentuk *e-comic* dan siswa merasa senang serta bersemangat membaca jika materi pada pelajaran disajikan dengan menggunakan media *e-comic* (Kasih, 2022). Menurut Ramadhani *et al*, (2021) adanya pengembangan media yang menarik dan relevan sehingga mampu untuk membuat minat membaca siswa ataupun antusias siswa pada pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat minat siswa bertambah adalah dengan menggunakan buku yang bisa menarik minat siswa untuk membaca sesuai dengan usia mereka, misalnya buku yang memiliki banyak ilustrasi maupun gambar seperti *e-comic*. Huda (2021) memaparkan bahwa pengembangan media *e-comic* sebagai pembelajaran IPA. Minat belajar siswa berkurang karena teknik pembelajaran dari guru yang monoton dan solusi dari masalah tersebut menggunakan *e-comic* melalui akses pada URL dalam bentuk website dan bisa juga diakses secara offline dalam file pdf.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dilakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Media *E – Comic* Tentang Garam Madura pada Materi Sistem Pencernaan ". Diharapkan pengembangan ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengintegrasian media pembelajaran *e- comic* yang sangat mudah karena dapat dibuka secara *online* maupun *offline* karena prosuk berbentuk file PDF yang bisa di akses pendidik maupun siswa karena mnnggunakan kuota yang lebih sedikit, bisa digunakan pada android dan perangkat lunak lainnya.

Konsep cerita pada materi ini mengambil alur cerita sehari – hari agar mudah untuk siswa untuk lebih mudah memahami pada materi.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian kali ini yaitu

1. Penggunaan media pembelajaran konvensional masih menggunakan media cetak.
2. Rendahnya pengetahuan pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian kali ini yaitu

1. Bagaimana kevalidan *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan?
2. Bagaimana keterbacaan *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan?

D. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.
2. Untuk mengetahui keterbacaan *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Diharapkan membantu pendidik dalam proses pembelajaran IPA dengan penggunaan media *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.
2. Diharapkan membantu siswa dalam memahami materi peristiwa alam dengan *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.
3. Diharapkan menjadi referensi dalam penelitian berikutnya tentang pengembangan media pembelajaran *e - comic* tentang garam madura pada materi sistem pencernaan.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

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. Aplikasi *flipbook* juga dapat ditambahkan suara latar atau *background*, sehingga peserta didik tidak bosan membaca *e-comic* tersebut.
3. Pengembangan *e-comic* ini menggunakan media berbasis audio visual.
4. *E-comic* ini berjudul KOGAS TIPE (Komik Garam dan Sistem Pencernaan).

5. *E-comic* berisi 2 tokoh, yang bernama Ucup dan Lala.
6. Desain tokoh menggunakan aplikasi *coreldraw*.
7. Materi yang digunakan adalah sistem tata surya pada kelas VIII SMP, sub topik yang diambil adalah sistem pencernaan.
8. Model yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. *E-comic* atau Komik digital merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana publikasi, hiburan dalam kemajuan teknologi pada setiap perkembangan zaman (Putra & Yudha, 2021).
2. Sistem pencernaan manusia merupakan sistem dalam tubuh yang memiliki peran sebagai penerima nutrisi dari luar, kemudian diolah dalam organ pencernaan manusia, pencernaan dimulai dari pemasukan makanan dari luar melalui mulut, dilanjutkan oleh kerongkongan yang melewatkan makanan dari mulut ke lambung, kemudian di lambung mencerna makanan secara kimiawi dengan bantuan sari lambung, lalu berlanjut ke usus halus dimana pengambilan sari pati makanan berlangsung dan yang terakhir usus besar dimana berfungsi menyerap air dan sari sisa (Sari & Bintang, 2022).
3. *E-comic* atau komik digital tentang garam madura merupakan komik berbentuk *soft file* yang membahas tentang garam madura dari tahap pembuatan, karakteristik wujud sampai rasa dari garam madura.