

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di kehidupan manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, dkk 2022:2).

Semakin berkembangnya teknologi memberikan banyak kemudahan dan melahirkan banyak inovasi dalam berbagai aspek kehidupan, terlebih dalam dunia pendidikan dan segala hal yang terkandung didalamnya, (Devista dan Kadafi, 2021: 154). Seiring berjalannya waktu pendidikan mengalami perubahan yang sangat cepat, sehingga guru perlu melakukan pembinaan dalam proses belajar mengajar.

Adanya pendidikan akan mencerdaskan siswa dan membentuk karakter manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Minat baca peserta didik saat ini sangat rendah, dengan adanya komik pembelajaran peserta didik bisa meningkatkan minat baca. Harismawan (2020: 42) menyatakan membaca merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mencapai stabilitas emosional, menikmati waktu yang senggang, berbagi pengalaman hidup yang ditulis dalam buku, dan mengikuti perkembangan kejadian di dunia pada umumnya. Dengan membaca, mata pelajaran lain dapat dipelajari secara efektif sekolah.

Sujana (2019: 31) menarik kesimpulan bahwa :

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Komik menjadi bacaan yang sangat diminati baik oleh kalangan dewasa terlebih anak-anak (Utarianti, dkk., 2015: 344). Sekarang, banyak buku pelajaran yang tampil menarik, seperti dikemas dalam bentuk komik atau ilustrasi kartun. Komik berbentuk rangkaian gambar sedangkan masing yang ada dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita (Riwanto dan Wulandari, 2018: 15).

Observasi awal di sekolah Madrasah Aliyah Muhammadiyah Purbolinggo ditemukan adanya permasalahan belajar siswa, salah satunya yaitu minat baca siswa terhadap buku-buku biologi. Siswa kurang memiliki minat untuk membaca buku biologi selama proses pembelajaran berlangsung, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki minat baca yang rendah terhadap buku mata pelajaran biologi, sebagian mereka juga tidak tertarik untuk memiliki buku. Kurangnya minat baca terhadap buku pelajaran dapat dilihat dari cara belajar siswa dimana ketika mereka memperoleh tugas, mereka lebih memilih mencari jawaban di google atau website lainnya yang bisa menyelesaikan tugas mereka.

Faktor lain yang menyebabkan menurunnya minat baca siswa adalah tidak relevannya materi pelajaran dengan apa yang dialami siswa di kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa siswa tidak dapat melihat adanya manfaat dari apa yang dipelajarinya di sekolah untuk kehidupannya sehari-hari. Siswa hanya mendengarkan guru berceramah mengenai isi materi, mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis, kemudian menghafalkan ketika akan diadakan ulangan harian. Materi pelajaran yang diajarkan menjadi kurang bermakna bagi siswa. Siswa jadi beranggapan bahwa apa yang dipelajarinya di kelas hanya bahan yang harus dihafalkan untuk ulangan harian saja.

Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini, media komik biologi berbasis web yang berupa gambar kartun pada materi virus. Peneliti mengambil media komik karena pada pembelajaran biologi siswa lebih mudah memahami materi ketika ada penggambaran dalam media tersebut tentang materi yang disampaikan dan sebagai guru tidak banyak menjelaskan materi karena komik berisi cerita bergambar yang menarik. Komik dapat dijadikan sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca, media komik juga sebagai media pembelajaran telah banyak beredar dalam masyarakat (Nafala, 2022:128). Media komik digital ini diharapkan dapat berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran mandiri karena siswa diharapkan dapat menemukan sendiri konsep biologi yang dimaksud tanpa bantuan dari guru, sehingga konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan siswa karena konsepnya ditemukan dan disimpulkan sendiri oleh siswa. Selain itu, komik digital juga diharapkan dapat meningkatkan daya visual siswa karena komik biologi ini berisi cerita dengan gambar sekaligus sebagai media hiburan yang diakses dengan mudah, dan

dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar biologi karena siswa akan lebih mudah untuk membaca komik di medsos daripada buku pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan peneliti dapat timbul permasalahan yang diteliti oleh peneliti yakni minat baca buku pelajaran peserta didik rendah dan kurangnya pemanfaatan website dan juga minimnya media pembelajaran berbasis web yang diberikan oleh guru.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan produk media komik biologi berbasis website yang valid atau layak dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi virus.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru

Pengembangan produk ini berupa komik digital berbasis web yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru biologi pada proses pembelajaran materi virus kelas X pada kurikulum merdeka.

2. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru bagi peserta didik dalam kegiatan belajar biologi menggunakan komik digital sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan prestasi serta keaktifan belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman dan wawasan dan dapat menjadi batu loncatan untuk membuat media lain yang lebih efektif ketika menjadi guru

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital yaitu COMBI (comic biology) kemudian dikemas dalam bentuk website. Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan smartphone atau komputer.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum merdeka topik virus tingkat SMA kelas X.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya dibuatkan link atau barcode untuk dapat diakses
4. Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung prinsip pembelajaran yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas bagi siswa.
5. Media komik digital memiliki komponen yaitu judul, kata pengantar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi, rangkuman, soal evaluasi dan glosarium.

F. Urgensi Pengembangan Produk

Ketersediaan materi pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dinyatakan bermanfaat bagi pendidik di era pembelajaran di zaman sekarang yang lebih maju secara teknologi. Menggunakan media secara efektif untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tau mereka tentang apa yang mereka pelajari. Komik berbasis web ini merupakan jenis media yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Proses belajar siswa, seperti membaca, dapat difasilitasi dengan komik ini. Komik biologi berbasis web yang menurut siswa menarik untuk dibaca, karena selain mudah untuk diakses di handphone ini juga menjadi motivasi siswa untuk lebih banyak membaca komik pembelajaran.

G. Keterbatasan Pengembangan Produk

Pengembangan komik biologi berbasis web sebagai perangkat bahan ajar pembelajaran biologi hanya terdapat pada materi virus. Komik yang dimaksud dalam penelitian ini berupa gambar kartun yang nantinya bisa diakses pada situs website ataupun link. Komik ini memiliki keterbatasan jika tidak bisa membuka website dikarenakan tidak memiliki jaringan internet dan hanya bisa diakses melalui internet. Penggunaan media hanya melalui alat elektronik bukan media berupa buku.