

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan revolusi industri 4.0 telah memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas pekerjaannya. Dimana sebagian besar semua aktivitas sekarang ini menggunakan teknologi, matematika, dan sains, internet, pembelajaran humanis. Revolusi industri 4.0 merupakan campuran dari domain digital, fisik, biologi dan berbasis *Cyber Physical System*. Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan. Teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan didunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital.

Upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas demi mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satunya dengan memanfaatkan sarana dan prasana pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta adanya revolusi industry 4.0 semakin mendorong berbagai upaya untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi, Dengan adanya hal tersebut dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih mudah dan berkualitas.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan sumber belajarnya. Dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan media yang digunakan untuk menunjang proses belajar tidak terbatas hanya pada media-media konvensional yang sudah sangat populer dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara guru dengan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran ekonomi masih banyak kekurangan, di antaranya adalah hanya terfokus pada media pembelajaran yang ada, tanpa adanya inovasi bagaimana cara untuk menarik minat belajar peserta didik yang dalam proses pembelajaran pembelajar. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menarik minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, sementara dalam penerapannya masih sangat kurang. Padahal banyak sekali cara yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi, dan antusias peserta didik untuk belajar. Salah satu alternatifnya dengan memberikan media pembelajaran yang dapat dibawa kemaja saja oleh peserta didik, sehingga memberikan kesempatan kepada pesrta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan pra survei yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara, dengan Bapak Drs. Sisriyanto selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak, didapatkan hasil dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Semester Genap Tahun 2019/2020.

No.	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
1.	Cara mengajar guru selama ini	Metode ceramah, sesekali menggunakan metode diskusi.	Metode ceramah
2.	Kendala yang dirasakan selama proses pembelajaran	Kemauan dan minat belajar pesrta didik yang kurang saat proses pembelajaran.	Peserta didik sulit memahami bahasa yang terdapat dalam buku paket, karena pembahasan dan isinya yang banyak dan kurang menarik.
3.	Kepemilikan sumber belajar	Tidak semua peserta didik memiliki buku paket.	Tidak semua peserta didik memiliki buku paket. Walaupun sekolah telah menyediakan buku di koperasi sekolah, namun peserta didik enggan untuk membelinya.
4.	Peraturan membawa <i>handphone</i> ke sekolah bagi peserta didik	Diperbolehkan untuk membawa <i>handphone</i> , biasanya guru mempersilahkan membuka	Diperbolehkan untuk membawa <i>handphone</i> ke sekolah.

No.	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
		<i>handphone</i> sesuai dengan materi yang sedang di bahas.	
5.	Kegemaran membaca bergambar	siswa buku Peserta didik lebih menyukai buku yang bergambar disbanding buku yg berisi materi saja.	Peserta didik lebih menyukai membaca buku bergambar karna tidak membosankan.
6.	Harapan pengembangan <i>E-comic</i> android yang hendak dikembangkan	pada <i>E-comic</i> berbasis yang dapat meningkatkan kemauan dan minat belajar siswa. Serta mempermudah belajar siswa.	Dapat membantu dan memotivasi siswa dalam belajar, mempermudah belajar dirumah dan dapat digunakan dengan positif.

Sumber: Hasil Wawancara Dengan Guru Dan Peserta Didik.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar dan model dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal dilaksanakan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah antara lain: media pembelajaran hanya menggunakan buku cetak ekonomi, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan. Hal ini dapat terjadi karena banyak penyebab, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan model pembelajaran yang kurang variatif.

Media pembelajaran yang kurang menarik dapat mengurangi minat belajar peserta didik. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami dan menangkap pelajaran yang disajikan oleh pengajar. Proses pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab menurunnya minat belajar peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Adanya kegemaran peserta didik dalam membaca buku bergambar dan harapan baik dari guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran. Serta adanya perkembangan teknologi digital di era industri 4.0 yang saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan. Berdasarkan kendala dan solusi yang ada, peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, pengembangan itu berupa media pembelajaran *E-comic* Berbasis *Android*.

E-comic adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik merupakan sebuah komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka *E-comic* berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan memudahkan untuk dipahami sehingga materi atau informasi yang disampaikan mudah dipahami.

Penggunaan *gadget* atau *smartphone* saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Karena adanya efektivitas, efisiensi dan daya tarik tersendiri yang ditawarkan oleh *smartphone*. Oleh karena itu media pembelajaran *E-comic* ini memiliki kelebihan yang bisa dibawa kemana-mana dan bisa dipelajari materinya dimanapun. Diharapkan dengan adanya media *E-comic* Berbasis *Android* tersebut membantu guru dalam pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, mencari dan mengembangkan pemahamannya sendiri terkait materi.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan *E-comic* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah**”.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di SMA Paramarta 1 belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kegemaran peserta didik dalam membaca buku bergambar serta perkembangan teknologi digital di era revolusi industri 4.0. Maka salah satu alternative untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media *E-comic* Berbasis *Android* Sebagai Media I Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *E-comic* Berbasis *Android* Sebagai Media I Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Seiring dengan perkembangan teknologi, seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi yang sedang berkembang agar dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Dengan melalui penelitian “pengembangan *E-comic* berbasis *android* sebagai media pembelajaran kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah”, maka terdapat kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Aplikasi *E-comic* berbasis *android* ini diharapkan dapat menambah wawasan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran ekonomi.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan alat bantu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, dapat memberikan alternatif pembelajaran kepada peserta didik sebagai media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengakses media pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
- c. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif di sekolah diharapkan akan mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, dan apabila proses pembelajaran baik maka diharapkan prestasi yang didapat peserta didik akan meningkat.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *E-comic* yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android. Adapun spesifikasi yang terdapat pada perangkat tersebut sebagai berikut:

1. *E-comic* ini dibuat menggunakan aplikasi *Coreldraw* dan *photoshop* untuk desain komik, dan aplikasi *software adobe flash animate* untuk menginstal hasil desain komik pada *Android*.
2. Format file yang dihasilkan adalah *APK (android application package)*
3. *Size* aplikasi *E-comic* 40 MB
4. Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi pada *android* yang dapat diunduh di *playstore* dan dapat dijalankan secara *offline*.

5. *E-comic* dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal Android 4.4 (Kitkat). Aplikasi *E-comic* merupakan jenis aplikasi dengan tipe *button on screen*. Artinya semua tombol pengoperasian berupa icon-icon tombol yang berada pada layar *smartphone*. Saat berpindah halaman saat membaca komik cukup menggeser layar.
6. Aplikasi *E-comic* sebagai media pembelajaran ekonomi didalamnya berisi seperti:
 - a. Pendahuluan, berisi tentang *cover* yang merupakan tampilan pembuka media sebelum masuk pada menu utama. Halaman ini menampilkan gambar tokoh dalam komik dan nama komik sesuai materi serta terdapat logo Universitas Muhammadiyah Metro, selanjutnya menampilkan materi yang disajikan pengguna dapat langsung masuk kemenu utama.
 - b. Menu utama mencakup petunjuk penggunaan, baca komik, dan profil serta dilengkapi dengan evaluasi yang sesuai dengan materi pembahasan. Setiap sub materi disajikan dalam bentuk episode komik. Yang didalamnya ada percakapan tokoh-tokoh komik yang diletakkan dalam balon-balon percakapan.
 - c. Adapun pengenalan tokoh *E-comic*.
 - d. Menu materi berisi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal kelas XI.
 - e. Soal evaluasi terdapat diakhir materi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.
 - f. Aplikasi *E-comic* berbasis *android* sebagai media pembelajaran ekonomi ini berisi 4 episode dengan jumlah keseluruhan ada 36 *slide*.
7. Ukuran huruf 11, jenis huruf yang digunakan arial dan gambar yang proposional sehingga nyaman untuk dibaca dalam layar *smartphone*.

F. Urgensi Pengembangan

Peserta didik SMA Paramarta 1 Seputih Banyak belum seluruhnya memiliki buku paket. Kegiatan belajar mengajar hanya mengandalkan penyampaian dari guru mata pelajaran, sehingga wawasan peserta didik hanya terbatas pada satu bidang ilmu saja maka kebutuhan peserta didik belum terpenuhi secara maksimal.

Masalah ini sangat memerlukan perhatian khusus agar nantinya mampu memberikan hasil yang lebih baik, salah satunya dengan mengembangkan media *E-comic* Berbasis *Android* sebagai sumber belajar peserta didik yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. media *E-comic* Berbasis *Android* ini

dikemas atau di buat aplikasi lebih menarik agar siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran.

G. Keterbatasan Pengembangan

- a. Aplikasi pada *smartphone android* yang dikembangkan hanya memuat materi tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal pada kelas XI, sehingga materi yang ada didalam media *E-comic* berbasis *Android* terbatas.
- b. Model pengembangan media *E-comic* Berbasis *Android* ini menggunakan model 4-D. prosedur penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembngkan produk sampai valid dan praktis saja.
- c. Pengembangan media *E-comic* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran ekonomi pada mata pelajaran kebijakan moneter dan kebijakan fiskal hanya bisa berjalan pada *smartphone android*.
- d. Pengembangan media *E-comic* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran ekonomi memerlukan akses internet untuk mengunduh di *Play Store* .