

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran merupakan faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan suatu pendidikan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas (Anitah, 2017). Siswa merupakan pelaku utama atau subjek utama dalam pembelajaran, sedangkan guru merupakan fasilitator yang bertugas mendampingi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Jayawardana, 2017).

Berdasarkan interaksi guru dengan siswa ada dua strategi pembelajaran yang umum digunakan, yaitu strategi pembelajaran tatap muka dan strategi pembelajaran melalui media. Pembelajaran tatap muka guru dengan siswa bertemu secara langsung di kelas. Pembelajaran melalui media, guru dengan siswa tidak secara langsung bertatap muka tetapi menggunakan media. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah modul, kaset audio, media digital, dan paket pengajaran berprogram (Anitah, 2017). Pemanfaatan pembelajaran dengan media diperlukan khususnya untuk pembelajaran *online* yang sekarang dilakukan atas himbauan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dibuat dalam rangka penanganan COVID-19 oleh pemerintah Indonesia untuk tetap belajar di rumah (Padma & Sukanesh, 2020).

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa serta dapat digunakan untuk melengkapi keterbatasan sarana dan prasarana (Arina *et al.*, 2014). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu siswa mencerna teori dan konsep topik yang disampaikan oleh guru sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal (Utari *et al.*, 2014). Media pembelajaran dapat digunakan

untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar yang dilakukan guru saat menyampaikan materi pembelajaran di kelas (German & Randel, 2013).

Media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang mempunyai unsur berupa gambar yang bisa dilihat, misalnya: model, objek aktual, bagan, peta, komik, *flash card*, papan flanel, papan buletin, papan tulis, *slide*, *overhead proyektor* (Dinata, 2013). Media audio adalah media yang berupa auditif (hanya dapat didengar) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio yaitu kaset suara, program radio, dan CD audio. Media audio visual merupakan media kombinasi dari media visual dan audio, contohnya program televisi pendidikan dan CD interaktif (Anitah, 2017).

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Berdasarkan KBBI, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. McClaud dalam Wiegerová & Navrátilová (2017) menjelaskan bahwa komik merupakan rangkaian yang disengaja yang diurutkan berdasarkan gambar yang satu ke gambar lainnya yang bertujuan memberikan informasi atau pengalaman estetika. Komik dapat disampaikan dalam berbagai format misalnya kartun panel tunggal (sebuah frame tunggal berisi gambar suatu adegan cerita), komik strip (rangkain gambar yang berisi cerita), novel grafis (Green, 2013). Umumnya terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan komik digital (Petersen, 2011).

Perbedaan antara komik cetak dengan komik digital adalah pada format komiknya. Komik cetak biasanya dalam bentuk buku sedangkan komik digital komik yang dibaca dengan menggunakan media elektronik seperti komputer dan gawai. Komik cetak memiliki kekurangan yaitu harganya relatif mahal dan mudah rusak. Sedangkan kelebihan komik digital dibandingkan komik cetak yaitu tahan lama dan mudah diakses, sehingga

komik digital semakin diminati oleh masyarakat (Nurinayati, Sartono, & Evriyani, 2018). Hasil survey dari ICv2 (2013), pertumbuhan penjualan komik digital di dunia pada 2011 dan 2012 mencapai peningkatan 300%. Hasil survey Milton Griep (2020), penjualan komik digital di era COVID-19 meningkat dari tahun-tahun sebelumnya bahkan berbasis langganan. Situs komik digital saat ini sangat banyak dan tak terbatas jumlahnya. Di Indonesia situs-situs penyedia komik digital contohnya *Manga Plus*, *Crunchyroll*, *Ciayo Comics*, *Webtoon*, *Kakao Page*, dan lain-lain.

Penyedia komik digital *Webtoon* berisikan kumpulan komik berbagai macam *genre* sehingga digemari oleh remaja hingga dewasa. Orang membaca komik digital pada *Webtoon* untuk membaca cerita kartun sebagai hiburan. *Webtoon* juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan Klimova & Poulova, (2011) guru harus meningkatkan kualitas pengajaran yang interaktif dan komunikatif. Penggunaan *Webtoon* untuk media pembelajaran Biologi antara lain pada materi sistem pernapasan (Kusmiati et al., n.d.), sistem koordinasi pokok bahasan struktur dan fungsi sel saraf jaringan saraf (Hidayat et al., 2019). Penelitian-penelitian tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Biologi secara signifikan.

Komik dapat digunakan sebagai alat pedagogis untuk pengajaran dan pembelajaran (Tatalovic, 2009). Komik dalam bidang pendidikan sangat berkembang dan terus tumbuh di semua tingkatan, dari tingkat dasar hingga jenjang pengajaran universitas (Green, 2013). Komik sebagai alat bantu pengajaran visual membantu seseorang untuk lebih menikmati membaca (Svatoš & Maněnová, 2017). Peran komik dalam pendidikan semakin diperhatikan pada proses pembelajaran karena dianggap lebih efektif, dapat meningkatkan minat belajar dan sebagai media yang mendukung implementasi kurikulum (Fatimah & Widiyatmoko, 2014). Selain itu, komik secara spesifik dapat digunakan sebagai alat komunikasi sains dengan sangat baik dalam menyampaikan konsep ilmiah melalui cara yang menarik. Sebagai contoh komik digunakan untuk mengajarkan keselamatan dan etika

laboratorium (misal komik *Archie: Archie and Friends* “Pertempuran Limbah Rumah Tangga Beracun” dan *Let's Have a Blast* (Szafran *et al.*, 1994).

Sebagai bagian dari ilmu sains Biologi mengungkapkan fenomena pada makhluk hidup yang banyak diantaranya bersifat abstrak dan tidak dapat dijelaskan melalui pengamatan langsung. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat memberikan pemahaman yang tepat bagi peserta didiknya. Berdasarkan hasil angket kebutuhan dan wawancara siswa dengan metode survei terhadap 62 siswa kelas X IPA SMAN 36 Jakarta diperoleh data 71% siswa menyatakan bahwa mata pelajaran Biologi sulit. Di antara materi Biologi yang dipelajari di kelas X IPA, materi bakteri dianggap sebagai materi yang paling sulit dipahami oleh 47,2% siswa. Hasil wawancara dengan guru Biologi, menunjukkan telah ada upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint (slide)*, namun diperlukan waktu untuk membuat materi pembelajaran yang variatif.

Pemanfaatan komik sebagai media alternatif dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan dapat digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran Biologi (Ahmat & Sukartiningsih, 2013). Untuk mengajarkan materi pembelajaran Biologi tentang bakteri yang tidak dapat dijelaskan melalui pengamatan langsung, dapat digunakan media visual berupa komik digital dalam format komik strip. Komik strip merupakan rangkaian gambar yang disusun dalam panel dan saling terkait membentuk narasi, berseri, dengan teks dalam balon dan keterangan. Pembelajaran menggunakan komik menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan aktivitas analitik serta kreatif pada otak.

Berdasarkan hasil kuesioner diketahui bahwa 91,8% siswa berminat menggunakan komik digital sebagai alternatif dalam pembelajaran. Siswa menganggap bahwa komik digital mampu mengatasi rasa jenuh, lebih mudah dipahami, dan lebih praktis dalam penyajian informasi. Hal ini didukung adanya ketersediaan fasilitas internet yang memadai di sekolah dan banyaknya waktu yang digunakan untuk belajar menggunakan gawai serta untuk mendukung implementasi *e-learning* di sekolah. Penggunaan komik

digital diharapkan memberikan pengalaman belajar berbeda yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada:

1. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah materi bakteri untuk siswa SMA kelas X IPA

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian yaitu: “Bagaimanakah mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran Biologi pada materi bakteri untuk siswa SMA kelas X IPA?”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Peserta didik, sebagai media pembelajaran alternatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran terutama pada materi bakteri.
2. Guru, sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada materi bakteri.
3. Peneliti, sebagai sumber acuan pada penelitian pengembangan selanjutnya.