

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk menekan rantai penyebaran COVID-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Dalam surat edaran ini disebutkan tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua (Kemendikbud, 2020).

Untuk menyikapi instruksi tersebut, instansi pendidikan di Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar hingga tinggi mulai melaksanakan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (Ita et al., 2020). Menurut Sodiq (2018), pembelajaran jarak jauh dalam jaringan memiliki ciri utama terpisahnya antara peserta didik dengan pengajar. Maka dari itu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan dapat terjadi apabila tiga kondisi telah terpenuhi, yaitu 1) perlunya sistem belajar mandiri sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, 2) diperlukan teknologi informasi dan komunikasi antara sesama peserta didik dan juga peserta didik dengan pengajar, dan 3) perlu adanya berbagai macam sumber belajar yang relevan.

Meskipun terbilang baru di Indonesia, namun menurut beberapa penelitian, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan dapat seefektif pendidikan dengan metode *school-based*. Departemen pendidikan Amerika Serikat menganalisis lebih dari 1,000 kasus. Dari penelitian tersebut dibuktikan bahwa peserta didik yang mengikuti kelas daring dapat mengungguli peserta didik yang mengikuti kelas luring di sebagian besar mata pelajaran (John, 2020). Maka dari itu pembelajaran jarak jauh secara daring dapat menjadi bentuk pembelajaran alternatif selama masa darurat COVID-19 (Firman dan Sari, 2020).

Meski begitu, dalam pelaksanaannya, pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi ini masih memiliki beberapa kendala. Menurut Kemendikbud, peserta

didik merasa sulit berkonsentrasi ketika belajar di rumah. Selain itu terjadi peningkatan stress peserta didik yang diakibatkan oleh isolasi berkepanjangan (Medcom, 2020).

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan kepada 62 orang responden yang merupakan siswa SMA jurusan IPA, 53,2% responden menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh membosankan dan tidak menyenangkan. Sebanyak 62.9% responden menyatakan bahwa model dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh tidak memudahkan untuk belajar. Sedangkan 54.8% responden menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh yang telah berlangsung belum efektif dan efisien.

Pembelajaran yang selama ini guru lakukan adalah dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan karena kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa (Maghfiroh et al., 2019). Menurut Leoniari et al. (2018), salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif adalah model pembelajaran *picture and picture*. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan sehingga menjadi susunan gambar yang logis (Widyawati, 2019). Model pembelajaran *picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat mengingat materi pelajaran melalui media visual (Suci et al., 2018). Hasil dari angket tersebut juga menyatakan bahwa 87.1% responden menyatakan bahwa mereka senang memecahkan teka-teki dalam bentuk gambar seperti puzzle dan 80.6% responden menyatakan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan media gambar.

Komik sebagai media pembelajaran visual memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan secara intruktusional dimana konteks pembelajaran mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar (Ntobuo et al., 2018). Secara umum, komik meliputi beberapa gambar yang koheren, cerita dan struktur yang hanya membutuhkan beberapa kata untuk memiliki arti, namun komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar (Chen et al., 2018).

Pada dasarnya, komik biasa dicetak menggunakan kertas. Akan tetapi di dunia yang modern ini, penggunaan *digital comic* menjadi lebih populer. *Digital comic* difasilitasi oleh perangkat seperti komputer, tablet atau pun telepon pintar (Nguyen et al., 2017). Hal ini disebabkan karena adanya ketertarikan generasi milenial pada media digital yang memiliki salah satu fungsi sebagai alat yang memudahkan seseorang untuk mengakses informasi dan hiburan, termasuk cerita dalam bentuk *digital comic* (Swandi et al., 2020). Penggunaan *digital comic* sebagai media belajar diharapkan dapat menjadi media yang menarik, kreatif dan inovatif juga dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran (Nofha, 2020).

Pada angket yang telah dilakukan sebelumnya, sebanyak 69.3% responden menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tertarik untuk membaca *digital comic*, 46.8% responden menyatakan bahwa mereka sangat sering membaca *digital comic* dan 37.1% responden menyatakan bahwa mereka cukup sering membaca *digital comic*. Sedangkan 54.8% responden menyatakan bahwa mereka tertarik untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran *digital comic* dan 25.8% lainnya menyatakan bahwa mereka cukup tertarik dengan menggunakan media pembelajaran *digital comic*. Dilihat dari respon tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden yang merupakan siswa sekolah menengah atas merasa antusias untuk belajar dengan menggunakan media *digital comic* dan mendukung adanya pengembangan terhadap *digital comic* sebagai media pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Risniawati et al. (2020), penggunaan teknologi daring dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan juga mencakup ilmu pengetahuan yang lebih luas. Dalam penggunaan *digital comic* untuk pembelajaran daring dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Digital Comic* Berbasis Model *Picture and Picture* Pada Materi Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Jarak Jauh”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *digital comic* yang didasarkan pada model

pembelajaran *picture and picture* mulai dari menyampaikan kompetensi dasar, presentasi materi, penyajian gambar, pemasangan gambar, menjelaskan urutan gambar oleh siswa dan evaluasi oleh guru untuk pembelajaran jarak jauh mata pelajaran fisika materi pemanasan global berisikan sebab dan akibat terjadinya pemanasan global, solusi pemanasan global.

C. Tujuan Umum Penelitian

Mengembangkan media *digital comic* berbasis model *picture and picture* yang dapat secara layak digunakan untuk pembelajaran materi pemanasan global selama pembelajaran jarak jauh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : “Apakah media *digital comic* berbasis model *picture and picture* dapat secara layak digunakan pada materi pemanasan global untuk pembelajaran jarak jauh?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian mengenai media pembelajaran ini diharapkan dapat berguna bagi :

1. Pendidik, hasil ini diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran fisika berupa *digital comic* yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi mengenai pemanasan global pada proses pembelajaran jarak jauh kepada peserta didik.
2. Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pemanasan global, meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan motivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk mata pelajaran fisika.
3. Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi gagasan baru dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di sekolah.
4. Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi untuk peneliti lain dalam mengembangkan model

pembelajaran *picture and picture* dengan media pembelajaran *digital comic* pada penelitian selanjutnya.

