

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan gawai sangat diperlukan oleh para guru dan siswa untuk mewujudkan pembelajaran jarak jauh. Menurut Luei Tri Ediana dan Anita Herawati, gawai adalah perangkat kecil yang memiliki tujuan penggunaan khusus dan fungsi yang bermanfaat. Selain itu, saat ini gawai adalah media (alat) yang digunakan sebagai alat komunikasi modern (Tambunan & Batubara, 2020). Berdasar Survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta orang dari total penduduk 262 juta orang hingga akhir 2016. Survei ini dilaksanakan di 6 wilayah besar Indonesia meliputi Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Bali-Nusa, dan Maluku-Papua. Berdasar hasil survey tersebut, disebutkan bahwa 75,50% dari populasi umur 13-18 tahun dan 74,43% dari total populasi umur 19-34 tahun menggunakan internet (Aribowo, Saptono, Subali, & Marwoto, 2019). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik di Indonesia telah menggunakan teknologi gawai dan internet.

Untuk mendukung proses belajar mengajar diantara siswa dan guru maka diperlukan media pembelajaran. Menurut Munadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bertujuan menyampaikan dan menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efisien dan efektif (Munadi, 2008). Akan tetapi penggunaan media pembelajaran terkadang masih belum mengikuti perkembangan zaman. Menurut (Alwi, 2017), pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Biasanya guru hanya menggunakan media seperti buku paket dan gambar yang masih sederhana. Belum ada penggunaan media yang lebih kreatif, hal ini

disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media dan kurangnya ketersediaan media di sekolah untuk pembelajaran.

Komik digital adalah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan digunakan dengan memanfaatkan teknologi gawai dan internet. Menurut Daryanto, Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita menjadi urutan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011). Menurut Atyas dalam (Saniyah, 2011), sejak awal tahun 1990-an hingga sekarang komik jepang seperti manga sudah membanjiri Indonesia sehingga anak-anak dan remaja banyak yang mengenalnya. Hal ini terlihat jelas dari hasil survey komik yang dilakukan litbang Kompas yang mengindikasikan mayoritas penggemar manga adalah mereka-mereka yang berusia kurang dari 25 tahun. Komik juga dapat dikemas dalam berbagai bentuk. Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia digital, komik tidak hanya dikemas dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media untuk menghasilkan dan menyebarluas komik. Oleh karena itu, komik digital sangat cocok untuk dikembangkan di zaman milenial atau abad 21 saat ini (Eva, Sumantri, & Winarsih, 2020).

Materi Fisika juga bisa dikemas dalam bentuk komik. “Keunggulan dari komik ini, yaitu tidak hanya sebagai bahan bacaan hiburan tapi memberikan pemahaman aplikasi konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari” (Wurwiarwin, Wahyono, & Werdiana, 2018). Pendapat ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan (Jumini, Fatiatun, & Kholifah, 2019) yaitu Tingkat kreativitas peserta didik tersebut mendapat skor rata-rata keseluruhan adalah 3,06 atau jika dipersentasekan adalah 77%. Hasil tersebut menunjukkan kurang dari 81 % maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik setelah membaca media komik fisika masuk dalam kategori “Kreatif”. Penelitian relevan lainnya yang dilakukan (Purnamasari, Siswoyo, & Serevina, 2018) yaitu pada uji coba lapangan yang diberikan kepada 36 siswa SMA kelas XI IPA didapatkan hasil skor gain yang diperoleh dari nilai rata-rata pre-test dan post-test

sebesar 0.40 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik yang termasuk dalam interpretasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik fisika sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi siswa dengan desain yang sudah baik. Penggunaan pendekatan Dilemma Story dipilih untuk membantu siswa memahami materi fisika. Hal ini didukung dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Mariana, & Ekawati, 2023) yang berjudul Transformasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Dilemma Story Pedagogy. Berdasarkan data hasil wawancara dengan partisipan yang terdiri dari guru dan siswa kelas V menunjukkan bahwa dengan adanya soal dilematis meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan matematika dalam kehidupan.

Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan sebagai observasi awal untuk mendukung penelitian ini. Observasi dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik di SMA Negeri 59 Jakarta melalui Google Form dan mendapatkan respon dari 29 peserta didik. Sebanyak 75,9% (22 peserta didik) dari total 29 peserta didik menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi Elastisitas dan Hukum Hooke. Selain itu sebanyak 96,6% (28 peserta didik) dari total 29 peserta didik menyatakan bahwa perlu adanya penambahan contoh penerapan Elastisitas dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari untuk menambah pemahaman materi tersebut. Sebanyak 79,3% (23 peserta didik) dari total 29 peserta didik menyatakan bahwa mereka tertarik jika media komik dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran fisika untuk materi Elastisitas dan Hukum Hooke

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran komik fisika pada materi elastisitas dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan jaman, diperlukan inovasi dalam perkembangan komik digital. Salah satunya yaitu penggunaan media komik dengan memanfaatkan software 3D Pageflip Professional.

Penggunaan 3D Pageflip Professional dapat memudahkan siswa mengakses komik dimana saja menggunakan komputer atau ponsel pintar secara online dan offline.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, fokus penelitian ini adalah membuat media pembelajaran komik fisika berbasis 3D Pageflip Professional pada materi elastisitas yang layak digunakan dalam proses pembelajaran tingkat SMA.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Elastisitas layak digunakan dalam pembelajaran tingkat SMA?”.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berikut manfaat hasil penelitian ini :

1. Manfaat untuk peneliti, dapat memberikan pengetahuan tentang pembuatan media komik fisika dengan memanfaatkan 3D Pageflip Professional yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Manfaat untuk peserta didik, produk hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menambah pemahaman konsep pada materi elastisitas dan menyenangkan.
3. Manfaat untuk guru, produk hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi dan kreatif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.