

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan minat membaca di Indonesia menjadi permasalahan yang tak kunjung usai dan memerlukan perhatian serius (Wijayanti, 2020). Membaca menjadi kemampuan dasar yang perlu dimiliki pada abad 21 sebagai jembatan untuk mengolah informasi menjadi pemahaman (Sudarsana, 2014). Dalam kegiatan pembelajaran, salah satu komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi ilmu pengetahuan adalah melalui komunikasi tulisan. Untuk mampu memahami informasi tersebut maka peserta didik diharapkan mampu menganalisis sebuah teks, pembelajaran menganalisis ini mengarah pada keterampilan membaca (Lestari, 2015). Oleh karena itu, para peserta didik harus memiliki minat baca dan penguasaan keterampilan membaca yang tinggi. Semakin banyak membaca, semakin baik pula kemampuan pemahaman mereka, kemampuan diskusi dalam kelas, dan prestasi akademik (Thompson, et al., 2018). Namun, menurut hasil survei dari studi *Most Littered Nation In The World* pada tahun 2016, Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara terkait minat baca. (Salma, 2020). Minat diartikan sebagai rasa suka dan keterlibatan yang disengaja dalam suatu aktivitas kognitif. Ini memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena memicu keterlibatan aktif dan memfokuskan perhatian seseorang, minat membaca dapat dilihat dari bagaimana seseorang bersemangat dan terlibat dalam kegiatan membaca (Springer, Dole, & Hacker, 2017).

Minat seseorang terhadap proses membaca, memengaruhi keterlibatan mereka dalam membaca. Keterlibatan pembaca tergantung dengan bahan bacaan dan proses membaca yang mereka lakukan (Umi, 2018). Di sisi lain, perkembangan teknologi menyebabkan peserta didik untuk terpapar teknologi canggih seperti *gadget* dan internet. Pada kenyataannya, teknologi memiliki kemungkinan untuk mengalihkan perhatian peserta didik dan menghilangkan minat baca mereka (Mulia, 2019). Hal ini mungkin disebabkan karena kurangnya bimbingan orang dewasa tentang

bagaimana memanfaatkan teknologi untuk keperluan pendidikan, termasuk membaca (Biancarosa & Griffiths, 2012).

Perkembangan teknologi tersebut tentunya memengaruhi proses pembelajaran, proses pembelajaran harus diatur sedemikian rupa agar dapat berjalan efektif dan efisien. Berkaitan dengan kondisi tersebut, para pendidik dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam penyampaian proses pembelajaran. Proses pembelajaran yaitu kegiatan yang melibatkan interaksi atau komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik dalam situasi yang edukatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Subakti *et al.*, 2021). Proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien jika terdapat media pendukung, yaitu media pembelajaran (Putra *et al.*, 2013). Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang memengaruhi proses pembelajaran. Di era digital ini, pendekatan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang baik dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Adnan *et al.*, 2017). Mudahnya akses teknologi digital pada masyarakat secara tidak langsung memberikan keuntungan terhadap perkembangan pada bidang pendidikan. Pada zaman sekarang ini peserta didik juga sudah tidak asing lagi dengan penggunaan alat elektronik dan internet dalam pembelajaran. Namun pada umumnya, penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah terbatas pada penggunaan buku, *powerpoint* dan LKS yang memiliki tampilan yang monoton dan kurang menarik sehingga memengaruhi minat baca peserta didik (Nurinayati, *et al.*, 2014). Peserta didik memerlukan alternatif atau variasi lain yang dapat merangsang minat baca mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk dapat menarik minat baca peserta didik demi terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Salah satu upaya untuk memenuhi tujuan tersebut adalah diperlukannya media pembelajaran sebagai sumber bacaan yang menarik, misalnya sumber bacaan yang memiliki banyak gambar dan ilustrasi seperti komik (Aryanti, *et al.*, 2012). Gambar-gambar yang menarik dengan isi bacaan yang ringan, alur yang berkesinambungan dan komunikatif diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, gambar dan teks yang ada pada komik saling memberikan makna, serta komik dapat menimbulkan hubungan emosional antara peserta didik dengan karakter dalam cerita komik (Akcanca, 2020). Media komik

dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran yang dapat menjadi alternatif saat kegiatan belajar mengajar berupa penyegaran pikiran di antara media pembelajaran lainnya yang umumnya langsung menuju pada materi tanpa ada cerita lain di dalam materinya. Suplemen adalah media pembelajaran tambahan yang bersifat menjadi pelengkap pada materi atau media sebelumnya untuk melengkapi informasi pengetahuan yang akan disajikan oleh guru dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang belum tercapai (Rusman, 2010).

Berkaitan dengan diperlukannya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran sebagai suplemen yang menarik bagi peserta didik dengan menggunakan unsur visual melalui media komik. Informasi dan pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan media gambar atau simbol tertentu berpengaruh terhadap efektifitas belajar, oleh karena itu pendidik dapat mengembangkan dan memodifikasi materi dengan model lain (Arifin, 2018), misalnya adalah penggunaan media pembelajaran berupa komik yang lebih banyak memuat gambar dan warna dan dikemas secara lebih sederhana, sehingga dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata (Raiyn, 2016). Peserta didik merespon informasi visual lebih cepat dibandingkan dengan materi teks saja. Selain itu, visual sangat membantu meningkatkan pembelajaran karena materi pembelajaran diilustrasikan melalui ilustrasi yang mudah diserap sehingga dapat meningkatkan daya tarik itu sendiri (Ilamsyah, et al., 2020).

Komik merupakan salah satu budaya yang populer di Indonesia dan telah mengalami perkembangan (Soedarso, 2015). Komik ini umumnya populer di kalangan remaja. Pada awalnya, komik bersifat humor, lucu, dan menghibur. Namun dalam perkembangannya, tema yang diangkat semakin meluas hingga menarik perhatian banyak ahli untuk menyetujui komik sebagai media komunikasi salah satunya dalam bidang pendidikan (Patricia, 2018).

Kemajuan teknologi yang sangat pesat juga memengaruhi perkembangan komik, yang pada awalnya hanya ada komik tradisional yang pembuatannya dengan

menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, spidol, penghapus, cat, dan kertas, kemudian komik *hybrid* yaitu gabungan antara komik tradisional dan digital, alat-alat tradisional tersebut akan digabungkan dengan alat-alat digital seperti komputer, *scanner* dan aplikasi tertentu. Serta komik digital yang pembuatannya menggunakan alat-alat digital yaitu komputer atau aplikasi tertentu seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Design*, *Corel Draw* dan lain-lain sesuai kebutuhan (Daryanto, 2013). Pada saat ini penggemar komik tidak hanya dapat membaca melalui media cetak, tetapi sudah bisa melalui media daring. Penikmat komik saat ini sudah mulai bergeser ke komik digital (Ramadhan, 2020). Komik digital dirasa lebih hemat dan praktis daripada harus ke toko buku dan membeli sebuah komik (Ramadhan, 2020), apalagi remaja pada saat sekarang ini tidak lepas dari penggunaan gawai dalam kesehariannya. Salah satu *platform* komik digital yaitu *Webtoon* yang sangat populer dan memiliki banyak peminat dengan memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia (Lestari & Irwansyah, 2020), hal ini menunjukkan bahwa komik digital dirasa sudah familiar terutama bagi generasi Z yang lekat dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan wawancara (Lampiran 3 dan 5), media pembelajaran yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *PowerPoint*, buku teks dan media lain seperti video pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan cukup membantu peserta didik dalam memahami materi-materi Biologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru juga dikatakan bahwa penyampaian materi-materi biologi sebenarnya tidak terlalu sulit apabila media pembelajaran yang digunakan tepat dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, sebanyak 52,2% peserta didik memerlukan tambahan sumber buku bacaan/literatur dan 43,5% peserta didik memerlukan penggunaan media pembelajaran baru sebagai alternatif untuk memahami materi Biologi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, seluruh responden tertarik untuk mempelajari Biologi menggunakan media pembelajaran baru dalam bentuk komik digital. Penggunaan media pembelajaran komik digital ini memerlukan fasilitas berupa komputer atau alat elektronik lain yang mendukung. Hal ini sangat mungkin dilaksanakan di SMAN 4 Bekasi karena peserta didik sudah terbiasa belajar dengan menggunakan perangkat elektronik dan internet, baik secara mandiri di rumah

ataupun di ruang kelas. Fasilitas yang dimiliki peserta didik dan sekolah sudah mendukung untuk kegiatan tersebut.

Untuk memanfaatkan peluang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital sebagai suplemen materi pencemaran lingkungan. Industrialisasi yang pesat semakin memengaruhi kondisi lingkungan kita, berbagai permasalahan lingkungan terus bermunculan, sudah semakin banyak lingkungan yang tercemar. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut pertama-tama diperlukan kesadaran untuk saling menjaga lingkungan sekitar yang kondisinya semakin mengkhawatirkan. Upaya pelestarian lingkungan merupakan tugas seluruh masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya termasuk peserta didik (Munawar, Heryanti, & Miarsyah, 2019). Peserta didik diharapkan memiliki bekal pengetahuan mengenai pencemaran lingkungan untuk menciptakan generasi yang peduli akan lingkungan. Pemilihan materi pencemaran lingkungan ini diperkuat dengan pernyataan guru kelas X pada hasil wawancara (Lampiran 5) bahwa materi pencemaran lingkungan perlu dikembangkan dalam bentuk komik digital agar informasi dan ilmu pengetahuannya mudah diterima oleh peserta didik.

Pendekatan dengan menggunakan komik digital disajikan pada alur cerita dengan perpaduan gambar dan tulisan yang menarik sehingga informasi yang terkandung di dalamnya mudah diserap oleh peserta didik. Pengembangan komik digital Biologi juga sudah pernah dikembangkan sebelumnya pada materi sistem imun pada penelitian Nurinayati et al., 2014 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta” yang berupa gambar berwarna dua dimensi yang dikemas dalam bentuk soft file yang menyimpulkan bahwa media komik layak untuk digunakan sebagai variasi media pada pembelajaran Biologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Sebagai Suplemen Pada Materi Pencemaran Lingkungan.”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada materi pencemaran lingkungan dan melakukan pengujian kelayakan media komik digital tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang di sekolah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital Biologi sebagai suplemen pada materi pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital Biologi sebagai suplemen pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran komik digital Biologi sebagai suplemen pada materi pencemaran lingkungan?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dalam hal pengembangan media pembelajaran, menambah sumber pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, dan diharapkan dapat menjadi informasi tambahan untuk penelitian serupa selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk memenuhi tuntutan perkembangan zaman, serta memudahkan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.