

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan adanya kasus pandemi yang berasal dari negara Cina. WHO mengumumkan nama dari kasus pandemi ini yaitu *Coronavirus Disease (COVID-19)*, yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2)*. Virus ini ditularkan dari manusia ke manusia melalui *droplet* atau air liur saat batuk dan bersin. Pandemi Covid-19 berdampak pada penurunan di berbagai bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah membuat kebijakan dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Pemerintah mewajibkan sekolah untuk menutup seluruh kegiatan dan melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di rumah masing-masing. UNESCO mengutarakan kelompok pelajar berpotensi terkena virus Covid-19 dan sudah banyak negara yang menutup sekolah untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 (Gunawan, 2020:388).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pembelajaran antara pendidik dengan siswa yang dipisahkan oleh jarak yang jauh, tidak dilakukan secara tatap muka langsung dan pembelajarannya menggunakan sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media pembelajaran lainnya. Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), cara belajar mandiri lebih ditekankan karena yang terpenting pada pembelajaran ini yaitu strategi belajar. Siswa yang melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memiliki kebebasan belajar tanpa harus datang ke kelas, sehingga belajar dengan kesadaran diri sendiri merupakan faktor utama dalam pembelajaran ini. Namun, pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Indonesia menimbulkan berbagai macam permasalahan, salah satunya yaitu kurang efektifnya pembelajaran tersebut (Yuangga dan Denok, 2020:52-53).

Berdasarkan angket studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah tempat penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran saat Pembelajaran Jarak

Jauh (PJJ), media pembelajaran yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu seringkali penugasan dari buku paket. Sebanyak 17 dari 32 siswa mengemukakan di dalam buku paket hanya berisi tulisan panjang dari konsep dan teori sehingga kurang menarik dan membosankan. Isi dari buku paket pun kurang lengkap, sehingga ketika akan menjawab pertanyaan evaluasi di akhir bab harus mencari jawaban dari luar buku paket. Selain itu, hasil dari angket studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa mereka jarang belajar melalui Zoom Meeting dan Google Meet, karena keterbatasan kuota dan jaringan internet di lingkungan sekitar sekolah tempat penelitian. Hasil yang diperoleh dari angket studi pendahuluan siswa, diperkuat dengan hasil wawancara guru IPA yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bervariasi, agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Contoh media pembelajaran tersebut yaitu video pembelajaran dan animasi materi dari berbagai sumber. Namun pada kenyataannya, siswa sulit mengakses media pembelajaran yang telah disiapkan karena keterbatasan kuota dan jaringan internet di lingkungan sekitar sekolah tempat penelitian. Sehingga pada akhirnya media pembelajaran yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu seringkali penugasan dari buku paket, yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan partisipasi siswa semakin menurun.

Sebanyak 2 dari 32 siswa juga mengemukakan bahasa yang terdapat di dalam buku paket pada materi yang dilakukan secara praktik atau observasi dirasa sulit untuk dipahami, sehingga siswa masih merasa bingung untuk mengerjakannya. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara guru IPA yang mengatakan pembelajaran untuk materi yang dilakukan secara praktik hanya dilakukan pada materi yang sederhana dan mudah dilakukan oleh siswa. Sedangkan materi yang harus melakukan observasi seperti pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ditiadakan, sehingga harus diciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan, media pembelajaran yang diharapkan siswa saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu media yang menarik,

bahasanya mudah dipahami, dan media yang tidak banyak menggunakan kuota. Salah satu media pembelajaran berdasarkan karakteristik tersebut yaitu komik digital. Di dalam komik terdapat penggabungan antara teks dan gambar sehingga dapat menjadi media yang efektif karena menarik dan dapat menumbuhkan minat baca siswa. Menurut Riwanto dan Mey (2018:15), komik memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat menambah kosa kata siswa, mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak, meningkatkan minat baca siswa, dan komik menggunakan bahasa sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, kelebihan komik menurut Daryanto (2011:116), yaitu komik memuat pesan yang kuat hanya dengan penyampaian yang ringkas dan dapat diterima, memiliki sifat sederhana namun jelas, mudah dipahami, dsb.

Saat ini komik dapat dinikmati tidak hanya menggunakan kertas dengan teknologi percetakan, namun juga dapat dinikmati melalui media lain dalam bentuk komik digital. Hal ini karena teknologi digital dan informasi telah mengubah dunia, tak terkecuali pada dunia komik. Sehingga media komik harus beradaptasi, karena perkembangan ini memiliki banyak dampak positif baik dalam prosedur pembuatan maupun dalam penyebaran komik tersebut. Komik digital tersedia tidak hanya pada perangkat komputer, namun tersedia juga pada *smartphone* melalui *website* serta media sosial (Sishertanto dan Danu, 2016:94).

Komik digital tidak dibuat secara manual menggunakan tangan pada kertas atau media lain, melainkan dibuat menggunakan aplikasi pembuat komik digital. Saat ini, banyak sekali aplikasi pembuat komik yang tersedia di berbagai *platform*, salah satunya yaitu aplikasi Manga Maker ComiPo. Menurut Lestari (2019:4), aplikasi Manga Maker ComiPo merupakan aplikasi digital untuk membuat komik. Dengan aplikasi ini, siapa pun dapat membuat komik dengan kualitas yang baik dan waktu yang relatif singkat. Pada aplikasi ini, semua orang dapat merangkai alur cerita sendiri sesuai dengan keinginannya. Aplikasi Manga Maker ComiPo menawarkan beberapa fitur, salah satunya yaitu membuat dan mengubah pose karakter sesuai dengan keinginan kita. Aplikasi ini sangat mudah dan telah banyak digunakan untuk membuat komik.

Media pembelajaran komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan agar dapat menciptakan imajinasi siswa terhadap kondisi lingkungan sekitar untuk mengganti pembelajaran secara observasi langsung. Keunggulan komik digital yaitu memiliki ukuran *file* yang kecil sehingga tepat digunakan di sekolah tempat penelitian yang terletak jauh dari pusat kota, dimana sebagian besar masyarakat kurang mampu dalam menyediakan sarana Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berupa kuota yang tak terbatas serta minimnya jaringan internet di beberapa daerah. Maka dari itu, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Di Masa Pandemi.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
2. Menganalisis uji kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
3. Menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

4. Menganalisis motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital dengan memanfaatkan perkembangan teknologi serta dapat menjadi bahan referensi penelitian pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru bagi pendidik dalam menyampaikan materi, menambah wawasan pendidik mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital, dan media pembelajaran komik digital dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih mampu memahami materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan menggunakan media pembelajaran komik digital. Hasil penelitian komik digital diharapkan dapat memberikan pengalaman dan suasana pembelajaran baru bagi siswa yang lebih menyenangkan, menarik, dan variatif.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital dijadikan sebagai pencarian ilmu pengetahuan baru di bidang pengembangan media pembelajaran, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajaran komik digital, dan hasil penelitiannya dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

E. Kerangka Berpikir

Saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), kurikulum yang digunakan oleh sekolah tempat penelitian yaitu Kurikulum Darurat. Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan termasuk ke dalam Kurikulum Darurat. Materi ini terdapat di kelas VII SMP/MTs semester genap. Pada materi ini Kompetensi Inti (KI) terdiri dari KI 1 (religius), KI 2 (sosial), KI 3 (pengetahuan), dan KI 4 (keterampilan). Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai pada materi ini ialah KD 3.7 Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya serta dinamika populasi akibat interaksi tersebut; KD 4.7 Menyajikan hasil pengamatan terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya.

Setelah menganalisis Kompetensi Dasar (KD), maka dirumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan yaitu melalui media pembelajaran komik digital, peserta didik mampu menerapkan kelestarian hidup berdasarkan konsep dan pola interaksi dengan penuh kesadaran.

Media pembelajaran sangat penting dikembangkan karena belajar menggunakan media pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, materi pembelajaran lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran membuat siswa tidak akan merasa bosan karena metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir pendidik kelelahan dalam mengajar. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran menuntut siswa untuk melakukan banyak kegiatan seperti mengamati dan mendemonstrasikan (Sudjana dan Ahmad, 2007:2).

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa komik digital agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi Manga Maker ComiPo pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, menggunakan metode R&D (*Research & Develop*) dengan model 3D. Menurut Thiagarajan (1974), tahapan model 3D meliputi: 1) Tahap *Define* (identifikasi), meliputi kegiatan analisis

permasalahan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. 2) Tahap *Design* (rancangan), merupakan tahap penentuan media, pemilihan format, dan membuat draft 1 atau rancangan awal. 3) Tahap *Develop* (pengembangan), merupakan tahap uji kelayakan oleh dosen ahli dan guru IPA serta uji coba skala kecil.

Komik merupakan media yang berisi gambar-gambar dan teks percakapan antar karakter dalam cerita. Gambar merupakan alat yang dipakai pada proses pembelajaran sehingga dapat menstimulasi siswa untuk lebih mengasah pola pikirnya. Harapan dari proses pembelajaran menggunakan media gambar yaitu siswa diharapkan dapat berperan dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk belajar. Dengan adanya media gambar dalam proses pembelajaran dapat mempermudah dan membangun serta membangkitkan imajinasi siswa ketika sedang dalam proses pembelajaran (Habibah, 2016:57).

Media komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena komik merupakan media visual yang menggabungkan antara gambar dan tulisan dalam bentuk yang unik dan kreatif. Komik memiliki kemampuan yang kuat untuk mengantarkan informasi sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu komik sangat populer sehingga mudah untuk diakses kapan pun dan dimana pun (Wahyuningsih, 2012:20).

Setelah ketiga tahapan dilakukan hingga akhir dan layak digunakan berdasarkan validasi dari dosen ahli dan guru IPA, maka selanjutnya produk media pembelajaran komik digital diterapkan ke dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan saintifik. Langkah-langkah pendekatan saintifik menurut Hosnan dalam Lestari (2020:10-11), meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan data (*experimenting*), mengasosiasi (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*).

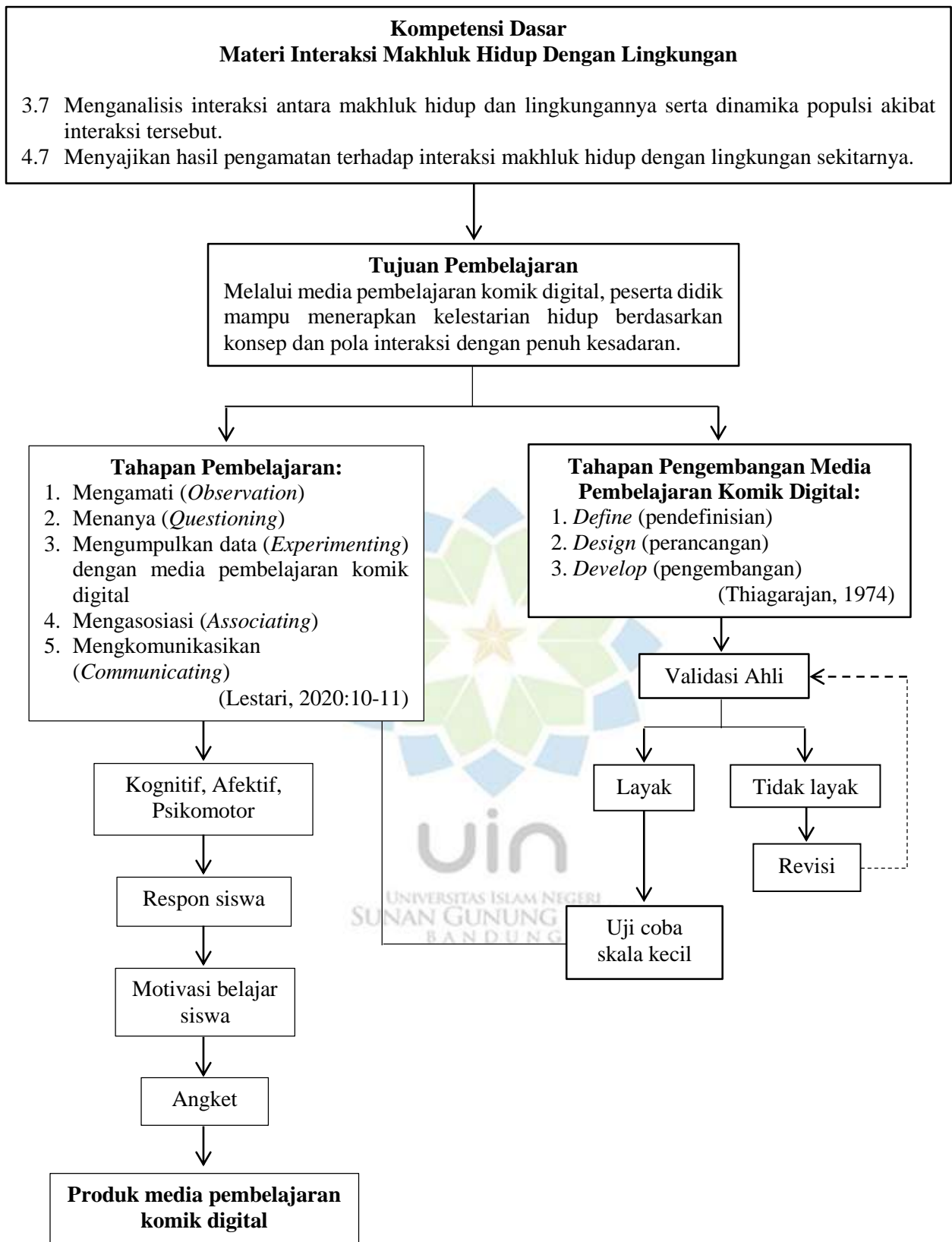
Pendekatan saintifik tersebut diterapkan pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan disesuaikan dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang telah ditentukan. Materi ini membahas tentang pengertian lingkungan, hal-hal yang ditemukan dalam suatu lingkungan, interaksi dalam

ekosistem membentuk suatu pola (interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup yang lain, macam-macam simbiosis, peran organisme berdasarkan kemampuan menyusun makanan), dan pola interaksi manusia memengaruhi ekosistem. Komik digital digunakan sebagai media pembelajaran saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) agar dapat menciptakan imajinasi siswa terhadap kondisi lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk mengganti pembelajaran secara observasi langsung.

Selesai pembelajaran, selanjutnya dilakukan pengumpulan data pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa dan motivasi belajar siswa. Siswa diharapkan dapat merespon dengan positif dan dapat memotivasi belajar siswa dengan baik setelah belajar menggunakan media pembelajaran komik digital pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

Adapun skema kerangka pemikiran dari penelitian ini yaitu pada gambar 1.1 berikut:





Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Komik layak digunakan sebagai media pembelajaran materi ekosistem, hal ini dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli yang menyatakan secara umum komik pembelajaran sudah baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, respon siswa terhadap media komik sangat kuat dengan jumlah interpretasi 85% dan siswa menyatakan sangat menyukai jika media pembelajaran pada materi ekosistem menggunakan komik (Danaswari, dkk., 2013:8-12).
2. Hasil validasi dari dosen dan guru IPA pada penelitian Purwanto (2013:76), bahwa media komik yang dikembangkan pada tema pencemaran air layak secara teoritis digunakan dengan persentase sebesar 90,1%. Selain itu, hasil dari angket respon siswa menyatakan kriteria jawaban “Ya” yang diberikan sebesar 92,7% sehingga media komik pada tema pencemaran air layak digunakan secara empiris.
3. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik juga dilakukan oleh Maxtuti, dkk (2013:132), dengan hasil bahwa secara teoritis media komik yang dikembangkan pada materi keanekaragaman hayati layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan total persentase rata-rata sebesar 98,3% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak.
4. Lestari (2019:14) melakukan penelitian menggunakan metode R&D terkait pembuatan komik menggunakan aplikasi ComiPo yang menghasilkan sebuah kesimpulan yaitu pembuatan komik untuk level A2 dengan aplikasi ComiPo yang divalidasi oleh seorang ahli mendapatkan nilai 90 dengan kriteria sangat baik. Komik tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifah (2021:923) yaitu pengembangan media komik digital pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar saat PJJ. Hasilnya yaitu saat pembelajaran daring (PJJ), pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan dapat meningkat ketika belajar menggunakan media komik

digital. Dukungan dan bimbingan dari orangtua pun dapat memengaruhi peningkatan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa saat pembelajaran jarak jauh.

6. Pengembangan media komik berbasis *scientific* saat PJJ dilakukan oleh Saputra dan Donaya (2021:94). Mereka melakukan penelitian menggunakan metode R&D dengan desain 4D. Penelitian ini memiliki hasil uji validasi yang sangat baik dari ahli media, materi maupun penilaian orangtua siswa. Persentase yang didapatkan dari ahli materi yaitu 81,667% dan ahli media yaitu 83,571%. Persentase hasil validasi dari orangtua sebesar 86,462%. Komik tersebut dibuat dengan format JPG dan PDF sehingga dapat diakses dimana pun dan kapan pun secara *offline* tanpa membutuhkan kuota yang banyak. Komik ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

