

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU SISDIKNAS N0.20 tahun 2003). SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan secara terencana. Dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (2004) tujuan khusus SMK yaitu 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompotensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Media pembelajaran memiliki peranan penting, karena media dapat menjadi jembatan antara penjelasan guru dengan pemahaman siswa, ketika suatu materi tidak dapat hanya dijelaskan secara verbal (Arsyad, 2005). Menurut Sukayati (2003) media pembelajaran adalah semua benda yang menjadi perantara pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menuntut para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran harus dimanfaatkan secara optimal seperti adanya pembaruan-pembaruan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Ciluku Cianjur khususnya pada mata pelajaran produktif, materi Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian, selama proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru mata pelajaran produktif masih menggunakan pendekatan pembelajaran *teacher centered* yaitu proses pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Adanya penggunaan Buku Sekolah Elektronik (BSE) oleh peserta didik belum memiliki nilai tambah karena masih seperti buku cetak lainnya, sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran.

Diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi dalam membangkitkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik yang tentunya mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah *e-comic* berbasis *flip book*. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) *e-comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. *E-comic* merupakan komik elektronik yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membangkitkan minat baca siswa. Menurut Maharsi (2004) *e-comic* merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *e-comic*. Sedangkan *Flip Book* merupakan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *Flip book* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya (Izza, 2018).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat memberikan efek yang positif. Menurut Aeni dan Yusupa (2018) media pembelajaran yang inovatif efektif, efisien dan menyenangkan dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami mata ajar, tampilan visual media ajar berupa komik menjadikan model e-komik menyenangkan sebagai media pembelajaran. Menurut Hayati, Budi dan Handoko (2015) *flipbook* fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA. Pembelajaran menggunakan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning* mencapai ketuntasan pada prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (Rasiman, 2014).

Diharapkan dengan adanya Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Flip Book* ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik yang tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Flip Book* Pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian Di SMKN 2 Cilaku Cianjur”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Cilaku Cianjur ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Cilaku Cianjur ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Cilaku Cianjur ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Ciluku Cianjur.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Ciluku Cianjur.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada Mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Ciluku Cianjur.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis :

1. Menambah bahan referensi bagi penelitian sejenis ataupun lanjutan.
2. Menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book*.

Manfaat Praktis :

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yaitu memberi informasi berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan tempat penelitian yaitu menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran.
4. Bagi guru yaitu untuk memberikan alternatif dan memberikan dorongan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
5. Bagi siswa yaitu untuk menambah referensi sumber belajar siswa, memberikan informasi dan gambaran mengenai media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book*.
6. Bagi mahasiswa yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan pemberian materi pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan.

7. Bagi peneliti yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam merancang media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book*.

1.5 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dengan kompetensi dasar Menerapkan Prinsip Penggunaan BTM.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dilakukan peneliti meliputi :

- BAB I Pendahuluan. Pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori- teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III Metodologi. Pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu pelaksanaan, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen, dan analisis data.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini penulis menguraikan temuan yang ada pada saat penelitian dan membahas temuan tersebut.
- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini penulis menguraikan simpulan penelitian dan implikasi serta rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.