

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam kehidupan sehingga membentuk peningkatan dalam tingkah laku maupun pengetahuan. Dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan beberapa perangkat yang menunjang agar proses tersebut dapat berjalan dengan lancar. Pengajar atau guru merupakan salah satu perangkat penunjang penting dalam pembelajaran. Guru memberikan materi menggunakan alat bantu atau media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan bahan ajarnya.

Pada proses pembelajaran, keberhasilan siswa ditentukan dari kemampuannya dalam membaca karena sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga peserta didik dituntut melakukan aktivitas membaca. Namun pembelajaran di sekolah pada umumnya lebih sering menggunakan media buku paket BSE (Buku Sekolah Elektronik), Lembar Kerja Siswa (LKS), atau presentasi berupa *powerpoint* yang memiliki kelemahan yaitu ketidaktertarikan peserta didik untuk memperhatikan materi yang diberikan dan pembelajaran menjadi terasa membosankan (Wahyuningsih, 2012). Hasil penelitian "*Programme for International Student Assessment*" (2015) juga, menjelaskan bahwa Indonesia menempati urutan 64 dari 72 negara untuk literasi sains, matematika dan membaca. Hal ini membuktikan bahwa motivasi peserta didik di Indonesia akan membaca masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PLSP) di SMKN 1 Sukaluyu Cianjur, siswa terlihat kurang antusias dalam memperhatikan guru menjelaskan materi dengan media presentasi *powerpoint*, beberapa siswa terlihat mengantuk di kelas bahkan tertidur di kelas. Oleh karena itu dibutuhkan media yang menarik hati siswa untuk meningkatkan motivasi dalam belajar, menambah minat baca siswa dan meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan.

Komik merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk menambah minat dan motivasi siswa dalam memperluas wawasan mengenai materi yang diajarkan. Komik merupakan bahan bacaan yang memiliki alur cerita dan gambar sehingga materi dapat mudah diingat. Komik juga dapat dijadikan media literasi digital yang dapat memberikan pesan moral yang memotivasi peserta didik dalam belajar dan dapat diterima oleh generasi milenial. Menurut Daryanto, (2010) salah satu keuntungan dari komik, dengan membaca komik secara intensif contohnya satu komik selama satu bulan, sama halnya dengan membaca *textbook* dalam setahun.

Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian yang membuktikan bahwa komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Putri, et al. (2013) mengenai penggunaan media komik menunjukkan pengaruh sebesar 27,04% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 9 Pontianak pada materi tata nama senyawa kimia. Kemudian pada penelitian Zurika (n.d.) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 34,29% dengan penggunaan media komik melalui metode *Learning Starts With A Question* pada pokok bahasan Laporan Keuangan Perusahaan dagang pada siswa siswa SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan. Oleh sebab itu, komik yang disajikan secara digital dapat dijadikan media pembelajaran yang membantu siswa mempermudah memahami materi.

Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital dan mengetahui kesesuaiannya sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi terutama pada pelajaran DPBHP (Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian) serta terjadinya peningkatan hasil belajarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat diidentifikasi bahwa :

Pada kegiatan pembelajaran di sekolah, keberhasilan siswa ditentukan dari kemampuannya dalam membaca. Minat siswa rendah dalam membaca serta media pembelajaran yang hanya melalui powerpoint, LKS dan buku BSE belum menjadikan siswa mampu memahami materi secara maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian kelas X dengan Kompetensi Dasar model pemanenan bahan hasil pertanian. Alur cerita komik digital disesuaikan dengan materi dan silabus mata pelajaran. Dalam penelitian ini, media akan diimplementasikan melalui pembelajaran daring untuk melihat tanggapan siswa mengenai pembelajaran daring, saran maupun kritik mengenai komik digital yang telah dikembangkan, serta minat siswa yang mencakup indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media komik digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian?
2. Bagaimana tanggapan siswa pada pembelajaran daring menggunakan media komik digital?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian.
2. Mengetahui tanggapan siswa pada pembelajaran daring menggunakan media komik digital.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan pengembangan dan implementasi media pembelajaran komik digital ini dapat memberikan manfaat. Berikut merupakan manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan terutama mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran komik digital terutama untuk jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian. Penelitian ini juga bermanfaat memberikan kemudahan untuk siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan.
- b. Penelitian media pembelajaran komik digital ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam pengembangan dan implementasi media selanjutnya untuk mata pelajaran lain pada jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian di SMK.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia dan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yaitu memberikan referensi penelitian mengenai pengembangan dan implementasi media.
- b. Bagi sekolah, memberikan referensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman dan menyenangkan dalam pembelajaran.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

- BAB I :** Pendahuluan, pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II :** Kajian Pustaka, pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III :** Metode Penelitian, pada bab ini penulis menguraikan tentang desain penelitian, lokasi penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini penulis menyampaikan dua hal yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab ini penulis menyampaikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus menyampaikan beberapa hal yang dapat dimanfaatkan dari penelitian tersebut.