

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan hal-hal yang melatar belakangi topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian hingga struktur organisasi skripsi. Adapun berbagai hal yang berkenaan dengan pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang

Realitas kehidupan bangsa Indonesia bahkan seluruh dunia saat ini tengah dihadapkan pada berbagai perkembangan pesat yang menjadi ciri dari realitas sosial abad ke-21. Pada abad ini ditandai dengan banyaknya perubahan fundamental serta tercetusnya berbagai fenomena sosial yang berpengaruh pada seluruh sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak lain karena pada abad ke-21, seluruh dunia mengalami pertumbuhan pesat pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat menghasilkan banyak peluang dan manfaat, sekaligus juga melahirkan berbagai kemungkinan tantangan yang kompleks pada kehidupan manusia. Oleh karenanya, warga negara sebagai sumber daya manusia yang hidup pada abad ke-21 haruslah sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten untuk dapat memanfaatkan berbagai peluang, serta menjawab segala kemungkinan tantangan-tantangan zaman. Guna memanifestasikan hal tersebut diperlukan upaya pembangunan pada sejumlah sendi kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan sebagai salah satu katalisator dalam pembangunan sumber daya manusia. Sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian ranah pendidikan diharapkan dapat menaikkan mutu kehidupan individu ataupun masyarakat, serta mampu menciptakan sumber energi manusia yang handal dan bermutu (Ramadani, dkk., 2014 dalam Amin, 2019).

Pengembangan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan dapat ditempuh pada jalur pendidikan formal, informal, atau nonformal. Namun di samping itu, secara garis besar pembangunan sumber daya manusia melalui jalur pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran, yakni sebuah tahapan sistematis yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi atas sistem atau proses pengajaran para subjek didik/pelajar sehingga subjek didik/pelajar dapat secara efektif dan efisien menggapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2010). Salah satu manifestasi pembelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang adaptif serta kompeten dalam menghadapi realitas perkembangan zaman adalah pembelajaran IPS. Sebagaimana Syam (2010, hlm. 160) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS memegang peran penting dalam konteks menyiapkan warga negara yang adaptif serta memiliki sejumlah kompetensi fungsional dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Selain itu, Sapriya (2019, hlm. 12) menegaskan bahwa tujuan dari mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi bagian dari masyarakat yang memiliki penguasaan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta nilai yang dapat dimanfaatkan dalam rangka pemecahan permasalahan individu ataupun masalah sosial di lingkungan sekitarnya. Berdasar pada penjelasan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara sekaligus generasi masa depan bangsa yang berkualitas, kompeten, serta adaptif dalam merespon realitas perkembangan zaman. Dengan demikian, salah satu upaya pembangunan sumber daya manusia dapat ditempuh melalui program pembelajaran IPS.

Namun di samping itu, sejumlah penelitian mengungkapkan realitas di lapangan bahwa IPS masih lekat dengan paradigma sebagai pembelajaran yang cenderung kurang menarik minat, respon, dan rasa antusias peserta didik. Hal ini tersebut karena kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran, bahan ajar, atau media pembelajaran sehingga proses pembelajaran hanya didominasi oleh metode ceramah yang kurang

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

memberikan stimulus kepada siswa dalam proses pembelajaran IPS (Agustina, 2016; Setiaji, 2016; Utami, 2016). Permasalahan mengenai minat belajar dalam mata pelajaran IPS terjadi karena IPS cenderung kurang menarik, bersifat verbalistik, dan masih menjadi pembelajaran konvensional (Karima & Ramadhani, 2018, hlm. 45). Sementara di sisi lain, minat belajar peserta didik dapat menjadi implikasi bagi pencapaian tujuan dan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah eskalasi pada program pembelajaran IPS yang kreatif dan aplikatif guna memicu tumbuh dan meningkatnya minat belajar peserta didik yang memungkinkan menjadi sebuah upaya menciptakan pembelajaran yang bertaraf. Salah satu hal yang dapat diupayakan adalah dengan pengoptimalan perangkat ajar seperti materi, metode, dan media ajar. Dalam ranah ini guru memiliki peranan penting dan strategis sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, mulai dari perancangan perencanaan, tahap pelaksanaan, hingga tahap penilaian. Hal ini merujuk pada Gagne (dalam Sanjaya, 2010, hlm. 27) yang berpendapat bahwa mengajar ialah bagian dari proses pendidikan, di mana kedudukan pendidik lebih menuju pada gimana menciptakan rancangan ataupun desain atas beragam sumber serta sarana yang ada untuk dimanfaatkan siswa dalam menekuni suatu objek (Amin, 2019). Senada dengan Gagne, Slameto (dalam Nurhayati, 2017, hlm. 6) menjelaskan bahwa guru memegang peran besar dalam proses pembelajaran yakni untuk mengarahkan, menuntun, serta menyediakan sarana belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuannya.

Dari paparan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa guru berperan penting dan strategis untuk menciptakan rancangan program belajar guna membantu menaikkan minat belajar peserta didik. Upaya ini bisa diwujudkan melalui perancangan komponen pembelajaran yang menarik dan relevan dengan peserta didik yang hidup di tengah-tengah arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga dilakukan sebagai bentuk respon atas prinsip penyusunan perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, bahwa dalam

pembelajaran diharapkan terdapat penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Dipertegas kembali pada paparan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan bahwa peran guru adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dari penjelasan tersebut, maka guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi serta berbagai bentuk digitalisasi dalam pengembangan program pembelajaran, karena bukan menjadi suatu hal yang baru diketahui bahwa perkembangan teknologi, informasi, dan media digital telah menjadi alat belajar mengajar yang umum dalam pendidikan (Engelbrecht, 2005 dalam Hsu, 2017, hlm. 19).

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tidak lain merupakan wujud dari kontekstualisasi pembelajaran, di mana hari ini kehidupan peserta didik lekat dengan berbagai perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi termasuk penggunaan internet, mesin pencarian, dan media sosial baik melalui *smartphone*, laptop/tablet, maupun komputer PC. Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi termasuk di dalamnya penggunaan internet menjadi semakin tinggi bersamaan dengan adanya fenomena pandemi Covid-19 yang muncul sejak awal tahun 2020 lalu, di mana berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan menjadi sangat bergantung pada berbagai perkembangan tersebut. Sebagaimana data yang dihasilkan berdasarkan survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa sampai dengan kuartal II pada 2020 lalu, total pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan menjadi 73,7 persen dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna dari 266,9 juta populasi RI. Lebih lanjut APJII juga memaparkan bahwa konten media online yang paling banyak diakses selama tahun 2020 adalah konten pendidikan dan laman sekolah (APJII, 2020). Adanya fenomena tersebut telah menunjukkan bahwa dunia hari ini telah bergerak melakukan transformasi digital pada hampir seluruh sendi kehidupan, termasuk salah satunya ranah pendidikan. Untuk

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

merespon fenomena tersebut, serta dalam rangka menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan dapat menarik minat peserta didik untuk mengikutinya, guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat bersikap adaptif terhadap realitas kehidupan yang terjadi saat ini.

Salah satu upaya dalam pengembangan program pembelajaran adalah dengan melakukan transformasi media pembelajaran yang semula bersifat konvensional dan kaku menjadi media yang inovatif dan variatif. Komik merupakan media visual yang tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung proses pembelajaran, bahkan dipandang sebagai media yang bisa memudahkan pendidik untuk memunculkan hingga menaikkan minat belajar peserta didik. Sebagaimana Chu & Toh (2020); Gavaldon & McGarr (2019) yang mengungkap temuan mengenai komik, di mana penggunaan komik dapat membantu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan buku teks tradisional yang memiliki teks panjang. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto (2017, hlm. 137) yang menyatakan bahwa pada hasil temuannya terdapat sebesar 86,36% siswa tertarik membaca komik atau cerita yang didominasi oleh penggunaan gambar. Selain itu, Ariyanto & Laksana (2017); Chen, Fan, Chang, Chang, & Chen (2018) menegaskan bahwa komik merupakan seni populer yang potensial untuk menjadi media dalam meningkatkan minat, mengembangkan khazanah kata, dan menaikkan keterampilan membaca.

Semula disajikan secara konvensional berbentuk cetak, kini komik dapat dikembangkan melalui penerapan teknologi digital, salah satunya dengan memanfaatkan *platform LINE Webtoon*. *LINE Webtoon* merupakan sebuah fitur dalam media sosial LINE berupa komik digital dengan beragam genre yang disajikan baik melalui aplikasi maupun *website*. Keberadaan komik berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai perpaduan media visual dan digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang merangsang minat belajar peserta didik. Hal ini karena melalui komik berbasis *platform LINE Webtoon*, materi ajar dapat disampaikan secara lebih menarik, tidak hanya berupa lembar

putih berisi teks panjang, tetapi juga dilengkapi gambar dan tampilan warna yang menarik dengan sajian teks yang lebih ringan. Oleh karenanya, *platform LINE Webtoon* dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini, sehingga keberadaannya dapat diadopsi sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pemaparan Muyassaroh, Asib, & Marmanto (2019); Ningrat & Muyasari (2019), bahwa Webtoon merupakan komik digital yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan membuat siswa lebih antusias, nyaman, dan lebih mudah dibaca daripada komik cetak pada umumnya, hal ini karena panel disusun secara vertikal. Namun meski begitu, materi yang disajikan dalam webtoon dapat tetap bersifat akurat dan memiliki kelayakan yang baik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong melakukan penelitian terhadap peserta didik terkait dengan penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif pada minat belajar dalam pembelajaran IPS. Untuk itu, judul yang diangkat pada penelitian ini adalah “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS”.

1.2 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai media pendukung pembelajaran. Variabel yang diukur adalah minat belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* pada kelas eksperimen yang dikomparasikan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar perbedaan minat belajar peserta didik pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* pada kelas eksperimen?

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

2. Seberapa besar perbedaan minat belajar peserta didik pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *PowerPoint* pada kelas kontrol?
3. Seberapa besar perbedaan minat belajar peserta didik pada saat pascaperlakuan (*treatment*) antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perbedaan hasil pengukuran minat belajar peserta didik saat praperlakuan dan pascaperlakuan pada kelas eksperimen yang diberikan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam pembelajaran IPS
2. Menganalisis perbedaan hasil pengukuran minat belajar peserta didik saat praperlakuan dan pascaperlakuan pada kelas kontrol yang diberikan media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS
3. Mengevaluasi perbedaan hasil pengukuran minat belajar peserta didik pada saat pascaperlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, baik manfaat secara teoretis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada sajian informasi dalam bidang pendidikan terkhusus pada program pembelajaran IPS yang berorientasi pada penerapan media teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan program pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai alternatif perangkat pembelajaran, termasuk penggunaan komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara menyenangkan.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat, respon, dan antusiasme, sehingga dapat membantu mengembangkan kompetensi yang telah ditetapkan.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pemikiran dan literatur mengenai penggunaan media yang variatif serta elemen psikologis peserta didik dalam proses pembelajaran seperti minat belajar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisi rincian atas urutan penulisan skripsi pada setiap bab. Berikut adalah struktur organisasi skripsi dalam penulisan skripsi ini:

BAB I Pendahuluan. Pada bab pertama ini berisi uraian latar belakang masalah penelitian meliputi persoalan pembelajaran, khususnya minat belajar dan pembelajaran IPS. Selain latar belakang, pada bab ini juga berisi batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi kajian atau tinjauan pustaka baik buku ataupun jurnal mengenai variabel-variabel penelitian. Adapun variabel-variabel yang menjadi kajian dalam penelitian ini meliputi 1) Media Komik Digital, 2) LINE Webtoon, 3) Minat Belajar, dan 4) Pembelajaran IPS.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab, antara lain 1) Metode Penelitian, 2) Desain Penelitian, 3) Lokasi dan Partisipan Penelitian, 4) Populasi dan Sampel Penelitian, 5) Definisi Operasional, 6) Instrumen Penelitian, 7) Prosedur Penelitian, dan 8) Analisis Data.

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini berisi uraian temuan dan pembahasan rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi penarikan simpulan, implikasi, serta rekomendasi yang berdasar pada hasil serta pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.