

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Corona Virus Diseases (Covid-19)* sudah menjadi masalah global yang mendunia maka dari itu ditetapkan sebagai pandemi. Pandemi ini menjadi momok yang menakutkan bagi massa sebab virus ini menyebar begitu cepat. Hal yang sama di perkuat oleh pendapat Ariyanto yang mengatakan bahwa, “Virus ini mendadak menjadi teror mengerikan bagi masyarakat dunia, terutama setelah merenggut nyawa ratusan orang hanya dalam waktu dua pekan.” (Ariyanto, 2020)

Penyebarannya sangat cepat dan luas hingga mendunia. Berawal dari negara China dan kini negara kita Indonesia. Masyarakat harus menjaga jarak aman atau yang biasa disebut dengan *physical distancing* untuk mencegah penyebrn virus *Covid-19*. Dalam *website* Satuan Tugas Penanganan *Covid-19* menjelaskan bahwa, “Secara sederhana *Physical Distancing* adalah menjaga jarak lebih dari 1 meter dengan siapapun. Dengan kata lain tidak berdekatan dan tidak berkumpul” (*Covid-19*, 2021). Jika masyarakat ingin keluar rumah dalam rangka memenuhi kebutuhan pokok, maka harus menerapkan protokol kesehatan 5M. Gerakan 5M menurut *website klikdokter.com* yaitu sebagai berikut, “Memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, mengurangi mobilitas.” (Anastasia, 2021).

Semua sektor terkena imbasnya, termasuk juga pada sektor pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam *website tribunnews.com* mengakui bahwa “Pembelajaran tatap muka merupakan skema pembelajaran yang paling ideal” (Fahlevi, 2020). Namun penulran virus *Covid-19* dinilai semakin cepat jika sekolah tidak segera ditutup. Ia pun menambahkan bahwa, “Pemerintah terpaksa menetapkan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi untuk menghindari penyebaran virus *corona*. Menurutnya, cara ini untuk melindungi masyarakat terutama anak-anak dan kelompok rentan yang berpotensi tertular *Covid-19*” (Fahlevi, 2020). Cara ini dinilai paling ampuh menurutnya untuk menghentikan penyebaran virus *Covid-19*. Walaupun efektivitas pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak sebaik pembelajaran tatap muka.

Tidak satupun ada yang menginginkan pandemi ini terjadi. Setahun lebih sudah pandemi ini berlangsung, begitu pula dengan kegiatan PJJ di sekolah. Banyak siswa yang sudah merasa nyaman dengan pembelajaran daring, dalam arti siswa bisa belajar dari rumah tanpa harus bertatap muka langsung dengan gurunya. Banyak guru memakai metode belajar yang sama yaitu dengan memberi materi dan banyak memberi tugas sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

Pada era industri 4.0 kini perkembangan teknologi sudah semakin maju dengan memanfaatkan internet dan juga teknologi multimedia dapat memudahkan pembelajaran yaitu dengan merombak metode transfer pengetahuan dari semula kelas konvensional menjadi kelas digital. Hampir semua orang memiliki gadget, dari orang dewasa hingga anak kecil memiliki gadget. Dalam menjalankan PJJ ini tentu tidak semulus yang dibayangkan. Banyak kendala yang harus dihadapi oleh guru, siswa dan bahkan orang tua siswa. Maka dari itu guru harus dituntut untuk kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saat ini pembelajaran dapat dilakukan dengan melalui WAG (WhatsApp Grup) dan Google Classroom. Guru dan siswa juga dapat bertatap muka melalui web teleconference Google Meet maupun Zoom Meeting.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa:

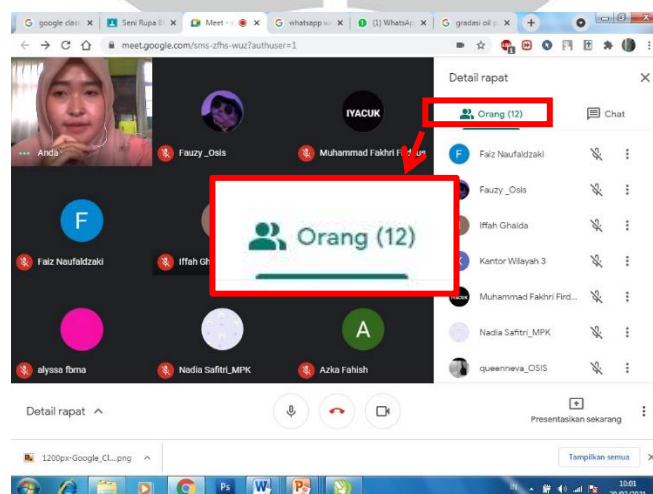
Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Permendagri, 2019)

Proses pendidikan yang baik yaitu sebaiknya guru mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa, sebab minat sangat penting dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar. Minat membuat seseorang senang terhadap pelajaran dan juga dapat meningkatkan semangat belajar. Proses pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang kurang menarik akan membuat minat belajar siswa menjadi kurang. Rendahnya hasil belajar yang diterima siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, satu diantaranya adalah minat belajar yang berfungsi untuk mencapai tujuan maupun cita-cita yang ingin mereka capai. Minat belajar yang dimiliki siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan

eksternal. Minat belajar internal ditentukan dari kesehatan, bakat dan intelegensi, perhatian serta cara belajar seseorang untuk memperoleh sesuatu hal yang diinginkan dari sekolah tersebut, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sekitarnya.

Di sekolah SMP Islam Al-Azhar 5 Cirebon, mata pelajaran Seni Budaya dipecah menjadi 2 jenis mata pelajaran yaitu Seni Rupa dan Seni Musik. Pada mata pelajaran Seni Rupa diajar oleh peneliti sendiri, Ida Nisaurasyidah, S.Pd. dan mata pelajaran Seni Musik diajarkan oleh Ibu Ghieza Ratnita, S.Pd. Hal ini disebabkan bahwa kepala sekolah Bapak Imam Gozali, S.Pd., MM. merupakan lulusan sarjana Pendidikan Seni Rupa di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung (IKIP Bandung) atau yang sekarang dikenal dengan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Bandung). Beliau sangat mencintai dan menghargai seni. Alasan mata pelajaran Seni Budaya dipecah menjadi dua sebab ingin sekolah yang dipimpinnya tidak hanya maju dalam bidang eksak, namun juga dalam bidang seni. Hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru agar menarik perhatian siswa agar mata pelajaran Seni Rupa menjadi menarik dan tujuan pembelajarannya tercapai.

Pembelajaran Seni Rupa identik dengan kegiatan praktek dan menghasilkan karya. Namun sebelum membuat karya harus ada materi yang harus dipahami oleh siswa sebagai pondasi dasar dalam membuat karya. Pembelajaran dapat dilakukan melalui *Google Classroom* dan *Google Meet*. Banyak siswa merasa jenuh belajar Seni Rupa, hal tersebut diketahui ketika saat pembelajaran online berlangsung paling banyak hanya sepertiga siswa yang mengikuti pembelajaran.



Gambar 1: Pembelajaran *online* mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) sebelum tindakan  
Sumber : Dokumentasi Penulis

Keterangan gambar di atas yaitu peneliti yang juga bekerja sebagai guru sedang mengajar mata pelajaran Seni Rupa kelas 8 di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Pada saat pembelajaran *online* berlangsung, diketahui dari rata-rata jumlah siswa tiap kelas yaitu 31 orang namun hanya sepertiga saja yang hadir pembelajaran *online*. Kendala kuota habis, sinyal *error* dan juga perangkat perantara seperti laptop dan *smartphone* yang *error* bisa saja terjadi. Hal ini terjadi hampir ketika jadwal pembelajaran Seni Rupa berlangsung. Dapat disimpulkan hal ini merupakan salah satu bukti bahwa pembelajaran Seni Rupa. Perlu diketahui bahwa dalam masa SMP yaitu usia sekitar 12-14 tahun. Masa remaja yang ingin bermain sendiri. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya populer dikalangan anak sekolah (Rini, 2011).

Gadget sudah menjadi kebutuhan utama bagi siswa sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon, bapak M. Imam Gozali, S.Pd., MM. mengenai kondisi ekonomi siswa SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon yaitu hampir seluruh siswa berada dikalangan ekonomi menengah ke atas, jadi dapat dipastikan bahwa hampir seluruh siswa memiliki gadget berupa *smartphone* dan laptop. Pembelajaran daring agar dapat berlangsung tentunya butuh kerjasama atara guru, orang tua dan juga siswa. Dengan dibentuk *WhatsApp Grup* antara walikelas dan orang tua diharapkan ada kerjasama dari orang tua agar menyiapkan perlengkapan pembelajaran anaknya berupa perangkat gadget berupa *smartphone/ laptop/ komputer* dan juga sambungan internet berupa kuota/*wifi*.

Agar tidak menimbulkan kejenuhan dalam belajar Seni Rupa yang berlarut-larut dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal. *Game* seringkali dinilai negatif jika dimainkan secara berlebihan. Dari sisi positif *game* dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Butuh inovasi pembelajaran yang bisa menggerakkan kembali motivasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, sekaligus sesuai dengan kondisi kelas di masa pandemi ini. Peneliti memiliki solusi agar pembelajaran Seni Rupa menggunakan media *game virtual wordwall*, media pembelajaran inovatif berbasis *game* pendidikan.

*Digital games* mampu menumbuhkan berbagai sudut pandang dan berbagai cara pendekatan dalam memahami masalah (Putri & Asrori, 2019)

Penelitian terdahulu oleh Putri dan Ansori dengan judul, “*Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran*”. Hasil penelitiannya terbukti dari keseriusan siswa mengikuti tanya jawab dan *opinion building* saat proses pembelajaran berlangsung meskipun berada di jam terakhir sekolah. Putri dan Ansori menyarankan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media *Wordwall* baik dan jenis yang lebih menarik lagi.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Turohmah, Mayori dan Sari dengan judul “*Media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab*”. Dari hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dinilai efektif. Mereka menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan media penunjang lain selain *WhatsApp*.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Fitri, Widiati dan Rahayu dari “*Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas XI SMAN Pekanbaru*”. Media *Wordwall* membantu siswa untuk lebih aktif, antusias dengan pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kosakata yang dianggap sulit. Fitri, Widiati dan Rahayu menyarankan untuk penelitian selanjutnya sebaiknya lebih diperluas lagi dalam hal mengasah kuesionernya maupun soal.

Penelitian terdahulu sudah membahas mengenai media pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Maka dari itu peneliti mencoba membuat penelitian mengenai media *Wordwall* atas rekomendasi dari penelitian terdahulu yang diimplikasikan pada mata pelajaran Seni Budaya materi Komik di kelas 8 SMP Islam al-Azhar 5 Kota Cirebon.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pembelajaran komik melalui implementasi media *game virtual Wordwall* yang dapat meningkatkan pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.
2. Bagaimana pengaruh implementasi media *game virtual Wordwall* terhadap pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain pembelajaran komik melalui implementasi media *game virtual Wordwall* yang dapat meningkatkan pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui pengaruh implementasi media *game virtual Wordwall* terhadap pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini manfaat teoritis pada penelitian ini:

- a. Dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media *game virtual Wordwall* terutama pada pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa).
- b. Dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain di masa yang akan datang.
- c. Dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat pandemi *covid-19*.

Manfaat praktis pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian dengan baik dan mendapatkan pengalaman mengenai penggunaan media *wordwall* sebagai *game* pembelajaran Seni Rupa.

- b. Bagi siswa dapat meningkatkan minat belajar serta dapat meningkatkan pemahaman materi komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) lebih mendalam.
- c. Bagi guru dan peneliti lain dapat menjadi motivasi dan mengembangkan pembelajaran Seni Rupa yang menyenangkan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tesis berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka tesis ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi tesis ini adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**, pada Pendahuluan berisi tentang: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Kajian Pustaka**, pada Kajian Pustaka berisi tentang: landasan teori media pembelajaran, mata pelajaran Seni Rupa Komik, hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian

**BAB III Metodologi Penelitian**, pada Metode Penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian, hipotesis penelitian dan teknik analisis data.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**. Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian dan teknis analisis data.

**BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi**. Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian