

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Abad 21 disebut juga sebagai abad globalisasi yang merupakan suatu zaman dimana masyarakat dituntut untuk memiliki terobosan, ide, konsep, dan tindakan baru yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat lainnya. Tuntutan ini tidak hanya berlaku dalam sektor ekonomi, sosial, budaya, politik, dan kesehatan saja, tetapi juga dalam sektor pendidikan. Salah satu solusi untuk menjawab segala tuntutan tersebut adalah dengan menerapkan sebuah paradigma baru yang disebut sebagai paradigma abad 21 yang disingkat sebagai keterampilan 4C, yaitu keterampilan dalam berpikir kritis (*critical thinking*), berkolaborasi (*collaboration*), berkomunikasi (*communication*), dan berkreasi serta berinovasi (*creative and innovative*).

Untuk menghadapi situasi globalisasi yang menuntut masyarakat agar mampu meningkatkan kemampuannya, pemerintah Indonesia telah mengeluarkan sebuah kebijakan dalam bidang pendidikan, yaitu kebijakan untuk menekankan pada aspek pendidikan karakter bagi para siswa. Kebijakan ini telah dituangkan dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter yang dapat dijadikan sebagai implementasi dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang didalamnya mencakup potensi-potensi yang perlu dikembangkan oleh pendidik kepada siswa. Adanya kebijakan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu untuk bersaing di lapangan karena kemampuannya dalam beradaptasi dengan dunia global (Halim dkk., 2019)

Persaingan di lapangan, terutama dalam dunia industri saat ini lebih menekankan pada sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia pada dasarnya adalah peningkatan dari kualitas pendidikan yang dapat dilakukan pada setiap jenjang sekolah sebagai tujuan dari sebuah pendidikan itu sendiri. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Politic and Economic Risk Consultant* atau PERC tahun 2018 yang ditulis pada laman berita *online* Kejaksaan Polnews (2022), Indonesia memiliki kualitas

pendidikan yang rendah dan berada pada peringkat 12 dari 12 negara di Asia. Selain itu Balitbang pada tahun 2003 menunjukkan hasil data mengenai kualitas pendidikan Indonesia yang menyebutkan bahwa dari 140.052 SD di Indonesia, hanya terdapat delapan sekolah yang sudah diakui oleh dunia dan termasuk ke dalam kategori *The Primary Years Program*, dari 20.918 SMP, hanya tujuh yang termasuk ke dalam kategori *The Middle Years Program*, dan dari 8.036 SMA, hanya tujuh sekolah yang termasuk ke dalam kategori *The Diploma Program* (Purwananti, 2016). Dari data tersebut terlihat jelas bahwa kualitas pendidikan Indonesia tidak sedang baik-baik saja. Oleh karena itu, Indonesia mulai menerapkan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang menekankan pada aspek *student centered*.

Dengan diterapkannya kurikulum 2013 sebagai kurikulum nasional, maka peran dari media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran dianggap sebagai sebuah sarana atau alat yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menekankan pada gaya belajar siswa yang diharapkan mampu meningkatkan minat mereka dalam belajar. Media pembelajaran menurut Schramm (1977) merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk membawa sebuah pesan yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran (dalam Susilana & Riyana 2008, hlm. 10). Media pembelajaran merupakan sebuah wadah untuk menempatkan sebuah pesan atau materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, serta memiliki tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran (Susilana & Riyana, 2008, hlm. 11). Saat ini siswa tidak hanya membutuhkan bahan ajar berbentuk fisik yang hanya menyajikan materi tanpa adanya hal yang dapat menarik perhatian siswa dan sifatnya yang tidak fleksibel akan membuat siswa merasa malas dan bosan untuk belajar dengan membawa bahan ajar berbentuk fisik tersebut. Terlebih lagi media pembelajaran digital tengah berada pada masa keemasan sebagai efek dari program pembelajaran jarak jauh. Sehingga penggunaan media pembelajaran digital ini dapat menstimulus siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya pada mata pelajaran IPA.

IPA merupakan sebuah mata pelajaran yang cenderung dinilai membosankan bagi siswa (Pinatih & Putra, 2021). Selain itu, IPA juga merupakan mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis karena mencakup hal-hal abstrak yang mungkin tidak dapat dirasakan oleh siswa secara langsung. Dalam prosesnya, IPA memiliki banyak keterkaitan antara satu hal dengan hal lainnya, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Kemampuan memahami materi ini harus didukung dengan kemampuan dalam literasi sains. Berdasarkan hasil survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa di Indonesia pada tahun 2018 menempati peringkat 74 dari 79 negara yang berpartisipasi (Hadi & Novaliyosi, 2019). Selain itu, TIMSS (*Trend In International Mathematics and Science Study*) yang rutin melakukan penilaian dalam rentang waktu 4 tahun sekali dan telah berlangsung dari tahun 1995 juga menunjukkan hasil belajar siswa di Indonesia dalam bidang matematika dan sains yang dirasa masih kurang. Berdasarkan hasil tahun 2015, siswa di Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara yang memberikan arti bahwa perkembangan belajar siswa mengalami penurunan dengan berada pada tingkatan rendah dengan skor 400 (Hadi & Novaliyosi, 2019).

Kesulitan yang sering dirasakan oleh siswa dalam mata pelajaran IPA adalah penggunaan bahasa ilmiah yang jarang didengar dalam kehidupan keseharian mereka. Mata pelajaran IPA pada umumnya berisi materi dengan tambahan kosakata ilmiah untuk menekankan maksud dari materi yang dipaparkan, sehingga kosakata ilmiah ini sulit dipahami oleh siswa dan perlu untuk dihafalkan dalam proses pembelajaran. Menurut Cohen (2012), apabila seorang siswa tidak dapat memahami makna dari kosakata, maka mereka akan kesulitan untuk menghubungkan konsep sains yang mendasarinya (dalam Pede, 2017). Dengan kata lain, antara kosakata dengan materi memiliki keterkaitan yang cukup kuat.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Jabariyah di Kota Parepare, tepatnya di MTs Al-Mustaqim pada tahun 2018 pada 30 orang siswa mengenai keefektifan dari media pembelajaran komik dalam pembelajaran bahasa

inggris, terutama untuk menguasai elemen-elemen bahasa inggris, salah satunya adalah kosakata. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa dalam proses penyampaian informasi pembelajaran oleh guru ketika menjelaskan materi yang berkaitan dengan bahasa asing, para siswa masih merasa kesulitan untuk memahaminya, meskipun sebenarnya kosakata tersebut berkaitan dengan kehidupan mereka. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penyerapan informasi mengenai bahasa asing, yaitu dengan adanya komik, maka guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi dan siswa pun menjadi lebih mudah untuk memahami informasi yang diberikan, visualisasi yang digambarkan dalam komik mampu untuk meningkatkan daya imajinasi siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Jabariah, 2018).

Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Indah Lestari dan Lilis Afifah pada tahun 2021 mengenai penggunaan komik digital untuk bahasa jerman pada kelas 10 sekolah menengah atas di SMAN 1 Gondanglegi Malang yang menyebutkan bahwa penggunaan komik digital untuk bahasa asing dapat membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal pemberian visualisasi karena sangat membantu siswa dalam memahami sebuah materi pelajaran (Lestari & Afifah, 2021).

Penggunaan bahasa asing dapat dijadikan sebagai tanda bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan penguasaan dalam hal menghafal dan memahami karena penguasaan bahasa asing akan membantu dalam penguasaan sebuah materi. Kemampuan menghafal bukan hanya berfokus pada sebuah teks atau bacaan saja, melainkan pada konsep dari apa yang dihafalkan (Amri & Jafar, 2016). Kesulitan menghafal dan memahami kosakata termasuk ke dalam kesulitan belajar. Hal tersebut sangat wajar karena dalam proses pembelajaran biasanya terdapat gangguan dan hambatan yang memerlukan sebuah solusi.

Jika dilihat dari permasalahan tersebut, sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah pada pembelajaran IPA diperlukan sebuah media yang menarik dan dapat membantu untuk menstimulus siswa terhadap sebuah informasi atau pengetahuan, salah satunya adalah sebuah rangkuman yang di

dalamnya berisi istilah kosakata ilmiah beserta artinya dengan ilustrasi gambar sebagai penjelasan yang dikemas dalam bentuk komik digital. Rangkuman kosakata ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memahami sebuah kata yang terdapat dalam sebuah karya yang digunakan oleh penulisnya. Dengan dikemas dalam bentuk komik digital, maka diharapkan agar siswa mampu untuk memahami kosakata ilmiah berdasarkan visualisasi yang telah dibuat secara berurutan. Hal ini juga selaras dengan pendapat Pede (2017) yang mengatakan bahwa siswa memiliki kesulitan pada mata pelajaran sains apabila tidak bisa menarik informasi dari materi yang diberikan.

Penelitian ini berfokus pada penerapan dari komik digital yang digunakan untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata asing lainnya, yaitu kosakata ilmiah yang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik. Hal ini karena komik digital dan IPA merupakan sebuah gabungan yang cukup menarik dengan penggunaan komik dapat menimbulkan rasa senang dan membantu dalam proses pemahaman materi IPA terutama pada aspek penguasaan kosakata ilmiah yang dinilai sulit menjadi lebih mudah untuk dipahami (Lestari & Projosantoso, 2016). Selain itu perbedaan yang dimiliki komik dan IPA juga dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru yang gabungan keduanya diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan penguasaan kosakata ilmiah yang lebih baik dalam mata pelajaran IPA karena sudah dikemas dalam bentuk yang singkat, jelas, dan menyenangkan dengan berupa sebuah komik. Sehingga rangkuman kosakata berbentuk komik digital ini diharapkan dapat membantu siswa menarik informasi menjadi lebih mudah. Selain itu, penguasaan kosakata dapat digambarkan sebagai kemampuan intelegensia karena sudah terbukti dengan adanya ujian standar yang memberikan pertanyaan atau menguji sebuah kosakata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbentuk Rangkuman Kosakata (Rakos) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Ilmiah Siswa Di MTs Miftahul Jannah”** diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk membantu dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata ilmiah siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi dua, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus.

Rumusan masalah umum yang peneliti rumuskan, yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital berbentuk rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang?”

Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, maka rumusan masalah yang lebih khusus khusus dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang?
3. Bagaimana penilaian pengguna terhadap kelayakan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka terdapat dua tujuan penelitian, yaitu tujuan penelitian yang dilihat secara umum dan secara khusus.

Adapun tujuan umum dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengembangan dari media pembelajaran komik digital berbentuk rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di Mts Mifatahul Jannah Tangerang.

Sedangkan tujuan penelitian khusus dipaparkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang.

2. Mendeskripsikan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang.
3. Mendeskripsikan penilaian pengguna terhadap kelayakan media pembelajaran komik digital rangkuman kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk kepentingan teoritis dan praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA, terutama penggunaan komik digital terhadap materi-materi yang dianggap sulit untuk dikuasai oleh siswa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru dan menjawab pertanyaan peneliti mengenai pengembangan sebuah media pembelajaran.

###### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membantu untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

###### **c. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai saran atau masukan terkait alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran, terutama komik digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi belajar karena sifatnya yang fleksibel.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi agar dapat mengembangkan media pembelajaran digital berbentuk komik untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran dan topik materi yang lainnya.

### **1.5 Struktur Organisasi**

Berdasarkan Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019, penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbentuk Rangkuman Kosakata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Ilmiah Siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang” terdiri dari (1) BAB 1 Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi dari penulisan skripsi; (2) BAB II Kajian Pustaka/Landasan Teori, berisi kajian dari teori pendukung mengenai konsep pembelajaran, media pembelajaran, komik digital, serta kosakata ilmiah; (3) BAB III Metode Penelitian, berisi desain penelitian, lokasi penelitian, tahapan sampai analisis yang digunakan; (4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya; (5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, menyajikan kesimpulan dari penelitian, hasil analisis, temuan, dan saran peneliti berdasarkan penelitian yang dilakukan.