

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang dapat mengubah karakter, sikap, perilaku, dan bakat manusia. Pendidikan menjadikan manusia yang terhormat, beretika, dan bekarakter untuk pengembangan sumber daya manusia bangsa Indonesia. Manusia diberikan Pendidikan dari usai masih belia hingga menjadi manusia yang seutuhnya (Sunjana, 2019).

Bangsa dan negara dalam menentukan perkembangan dan pembangunannya sangat memerlukan aspek pendidikan. Pendidikan didukung oleh tenaga pendidik atau guru, Guru ialah faktor pendukung pendidikan dengan menyampaikan materi pembelajaran di kelas (Syamsu, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik seringkali merasa jenuh dan bosan, guru harus bisa memikirkan dan dapat mempersiapkan strategi pembelajaran yang menarik. Salah satu cara agar peserta didik terus tertarik mendengar dan memperhatikan pembelajaran dengan cara mempersiapkan media pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru dalam kegiatan pembelajaran yang fungsinya untuk menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru atau pengajar antara lain media buku cetak, dan masih jarang guru menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Kristanto, 2016). Pada saat terjadinya masa pandemic Covid-19 terjadi tantangan baru terhadap dunia Pendidikan. Dinas Pendidikan dan kebudayaan (Kemdikbud) menyatakan bahwa kepala sekolah, guru, siswa, dan warga sekolah lainnya harus melakukan kegiatan pembelajaran secara daring atau dari rumah. Pembelajaran daring sangatlah berbeda dengan pembelajaran dikelas, dikarenakan pada pembelajaran daring dilakukan menggunakan aplikasi *meeting online* (Aisyah & Kurinawan, 2021).

Pembelajaran daring sangat melibatkan peran teknologi dan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dunia Pendidikan berubah menjadi semakin modern, hal ini menyebabkan guru di tuntut harus bisa lebih mengeksplorasi kemampuannya dalam mengajar peserta didik dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif (Magdalena et al., 2021). Dengan perkembangan teknologi, pemerintah juga memberi dukungan untuk menunjang pembelajaran daring, kemendikbud berkerjasama dengan beberapa perusahaan swasta untuk mendukung layanan media pembelajaran gratis yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Media pembelajaran daring tersebut terdiri atas *Google For Education, Ruangguru, Zenius, Microsoft office 365, zoom.us, Quipper School, dan Kelas Pintar* (Adit, 2020).

Media komik menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, dan dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai topik pembelajaran hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2015), ditemukan bahwa media pembelajaran Komik dapat membantu kegiatan pembelajaran dikelas menjadi efisien dan menarik. Nurbaya (2016), juga menemukan bahwa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dikelas menjadikan siswa lebih bersemangat dan mudah mengerti materi yang dijelaskan (Nurbaya, 2016). Komik dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan informasi ilmiah dengan cara visual dan juga menghibur (Arroio, 2011). Komik dapat memacu siswa untuk belajar dikarenakan komik dilengkapi gambar-gambar menarik dan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar (Afrilyasanti & Basthomi, 2011).

Komik merupakan penggunaan ilustrasi gambar dan teks untuk menceritakan cerita atau menyampaikan gagasan. Secara definisi, komik adalah bentuk media naratif visual yang menggabungkan elemen-elemen grafis dan teks untuk mengungkapkan cerita atau informasi. Komik dapat digunakan untuk berbagai tujuan salah satunya ialah Pendidikan (Soedarso, 2015). Konsep komik ialah bentuk media naratif yang menggabungkan gambar, ilustrasi, dan teks atau menceritakan cerita, menyampaikan gagasan, atau menghibur

pembaca. Komik biasanya terdiri dari panel-panel gambar yang disusun secara berurutan dengan teks yang mendukung untuk membantu menarakan cerita atau menggambarkan dialog karakter (Rahmatin et al., 2021).

Komik sering digunakan untuk menghadirkan cerita-cerita yang kompleks dalam format yang mudah dicerna dan menarik, sehingga komik dapat menjadi media yang kuat untuk menyampaikan pesan dan emosi. Pengembangan media komik dapat mendorong dan meningkatkan minat siswa pada pembelajaran. Dengan media komik yang memiliki gambar-gambar dan jalan cerita yang menarik, membantu siswa untuk mengingat isi materi bacaan dari komik tersebut. Inilah yang menjadi kelebihan media pembelajaran komik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, hal ini didukung oleh Levie bahwa, pemahaman hasil belajar akan menjadi semakin baik apabila dalam belajar memiliki stimulus gambar dan juga stimulus visual yang menjadikan anak mengingat, mengingat kembali, mengaitkan antara fakta dan konsep, serta pemahaman yang didapatkan lebih kuat (Arsyad, 2017). Seiring berkembangnya zaman ke era digital menyebabkan media seperti komik yang awalnya berdasar pada media cetak beralih kedalam bentuk digital yang dapat diakses melalui *Handphone* masing-masing.

Hasil pengamatan peneliti selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 42 Jakarta, ditemukan bahwa siswa kurang tertarik dan cenderung bosan dalam pembelajaran yang hanya menggunakan media PPT (power point) dan ceramah biasa, pembelajaran hanya mengacu pada satu bahan ajar yaitu buku cetak, SMAN 42 Jakarta telah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2020. Kurikulum Merdeka awalnya bernama kurikulum prototipe, kurikulum prototipe ialah kurikulum yang diluncurkan karena untuk memulihkan pembelajaran karena terjadinya pandemi covid 19, pemerintah pada kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan tujuan pembelajaran tetap berjalan secara efektif selama masa pandemi dan juga peserta didik dapat kreatif mengeksplor pembelajaran (Sari et al., 2023). Bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk mengeksplor pembelajaran, begitu pula guru. Agar dapat menarik perhatian peserta didik

terhadap kegiatan pembelajaran, guru harus lebih kreatif dalam menentukan metode, model, strategi, dan media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berupa bahan ajar yang digunakan pada kurikulum merdeka yaitu buku cetak baru yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, Perbedaannya terletak pada setiap mata pelajaran IPA yaitu biologi, fisika, dan kimia mempunyai buku cetaknya masing-masing pada kurikulum sebelumnya. Sedangkan pada kurikulum merdeka, buku cetak mata pelajaran IPA menjadi satu buku cetak, yang menyebabkan kurang jelasnya materi yang diberikan didalam buku cetak tersebut. Guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang jarang digunakan namun dapat membantu penyampaian materi untuk peserta didik, dan juga membuat mereka tertarik untuk membaca dan memahaminya (Afriana & Prastowo, 2022).

Sarana dan fasilitas sekolah merupakan komponen penting untuk kegiatan pembelajaran. Guru sudah sewajarnya memanfaatkan sarana dan fasilitas tersebut sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. sumber belajar dapat memanfaatkan tumbuhan di perkarangan sekolah hal ini membantu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah bagi siswa (Eriawati, 2016). SMAN 42 Jakarta memiliki fasilitas perkarangan sekolah yang luas namun kurang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Tumbuhan pada perkarangan sekolah belum diidentifikasi atau tidak diberi nama ilmiah ataupun lokal. SMA Negeri 42 Jakarta memiliki 12 jenis tumbuhan yang berada di seluruh perkarangan sekolah, tetapi tumbuhan tersebut belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sekolah menganggap memberi klasifikasi ataupun nama ilmiah pada tumbuhan merupakan hal yang tidak penting, padahal pemberian klasifikasi atau nama ilmiah bertujuan untuk memberikan identitas pada tumbuhan di perkarangan sekolah dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap tumbuhan yang ada di perkarangan sekolah (Silalahi, 2018).

Media pembelajaran seperti komik yang memiliki visualisasi menarik masih jarang dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Inilah yang menjadi dasar saya mengembangkan komik Keanekaragaman Tumbuhan.

Saya berharap dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan unik seperti komik peserta didik menjadi tertarik terhadap materi dan mempunyai motivasi dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, ditemukan bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik komik Keanekaragaman Tumbuhan?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran Komik Keanekaragaman Tumbuhan berdasarkan penilaian para ahli?
3. Bagaimana persepsi peserta didik kelas X SMAN 42 Jakarta terhadap produk media pembelajaran komik Keanekaragaman Tumbuhan pada materi keanekaragaman tumbuhan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, ditentukan bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik komik keanekaragaman tumbuhan
2. Mengembangkan media pembelajaran komik keanekaragaman tumbuhan yang sudah layak menurut penilaian para ahli
3. Mengetahui persepsi peserta didik kelas X SMAN 42 Jakarta terhadap produk media pembelajaran komik keanekaragaman tumbuhan

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, didapati beberapa manfaat penelitian, sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan lebih banyak pengetahuan dalam mengembangkan komik Keanekaragaman Tumbuhan
2. Secara Praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi guru, khususnya guru Biologi. Dapat menggunakan komik Keanekaragaman Tumbuhan sebagai media pembelajaran tambahan
- b. Bagi siswa, menambah pengetahuan peserta didik seputar tanaman sekitar sekolah dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar biologi
- c. Bagi peneliti, menambah wawasan mengenai pembuatan komik Keanekaragaman Tumbuhan.

