

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Jambi mempunyai 12 Sekolah Menengah Atas Negeri. Rata-rata Sekolah Menengah Atas Negeri tersebut sudah memiliki akreditasi A. Sesuai keputusan menteri Pendidikan Nasional Nomor 087/U/2002 tanggal 14 Juni 2002 tentang akreditasi sekolah yang menjadi salah satu bahan penilaian yaitu lingkungan dan budaya sekolah. Kebersihan lingkungan Sekolah Menengah Atas juga berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Upaya untuk membuang sampah pada tempatnya juga sudah diterapkan oleh setiap sekolah. Selain kebersihan lingkungan, sekolah juga telah menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran masa kini seperti labor komputer dan *wifi*. Fasilitas yang telah disediakan sekolah tersebut akan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 5 Kota Jambi, yaitu di sekolah telah tersedia labor komputer, wifi, listrik, dan proyektor. Peneliti mendapatkan data yang seharusnya tidak terjadi pada Sekolah Menengah Atas dengan predikat akreditasi A. Peneliti melihat sampah bungkus makanan yang berada di lantai kelas X serta dipinggir tong sampah. Hal ini menandakan perilaku peserta didik yang kurang baik dari segi kebersihan dan kepedulian terhadap lingkungan. Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Biologi terkait hal tersebut yaitu, upaya untuk menggerakkan kepada peserta didik agar tetap menjaga kebersihan kelas telah dilakukan di luar maupun di dalam proses pembelajaran. Pada materi pelestarian lingkungan juga telah diberikan materi dan tugas untuk mengamati pencemaran lingkungan serta bagaimana solusinya. Seharusnya peserta didik sudah mengerti tentang bagaimana menjaga

kebersihan, hanya saja banyak faktor yang mempengaruhi sehingga peserta didik enggan untuk membersihkan lingkungan kelasnya seperti, gengsi, asik bermain *smartphone* dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi di atas maka perlu adanya pemberian wawasan kepada peserta didik tentang menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar. Rasa kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitar harus ditanamkan. Hal ini dikarenakan agar peserta didik hidup dalam lingkungan yang sehat dan dihindarkan dari penyakit yang disebabkan oleh lingkungan yang kurang sehat. Agar peserta didik dapat menerima dengan baik, maka penyampaian wawasan tersebut harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi mereka saat ini. Peserta didik rata-rata mempunyai dan suka menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah juga telah menyediakan fasilitas pendukung seperti *wifi*, komputer dan proyektor. Hal ini dapat menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital atau elektronik yang dapat diakses melalui fasilitas tersebut. Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan tuntutan pendidikan pada abad 21.

Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan pada abad 21 merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diimplementasikan. Menurut Kishi (2017:1) dalam proses pendidikan, teknologi memiliki peran yaitu untuk merekayasa suatu alat menjadi media dalam proses pembelajaran yang bertujuan memudahkan pemahaman peserta didik. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terbaru, hal ini harus dilakukan karena salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses

pembelajaran. Kemajuan teknologi menghadirkan konstruksi teoretis dan wawasan realistis dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap diantara peserta didik dan guru. Salah satu usaha yang digunakan yaitu mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik menurut Adnan (2017:89) perlu dukungan dan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang lebih baik dan lebih efektif. Untuk mewujudkan tujuan terealisasinya pembelajaran dibutuhkan usaha serta motivasi-motivasi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan dengan kemauan dan tanpa paksaan. Peserta didik pada umumnya suka membaca web komik dan *web tone*, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-comic*.

Media *e-comic* merupakan media visual yang mampu menarik perhatian minat, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Rasiman dan Pramasdyahsari (2014:537) media *e-comic* merupakan komik elektronik yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti. *E-comic* terdiri dari gambar dan tulisan yang dirangkai dalam bentuk alur cerita sehingga menarik dan mudah dipahami. Media *e-comic* mempunyai kelebihan, diantaranya gratis, tidak mudah rusak atau lapuk, mudah didapatkan dan disimpan serta mudah untuk didistribusikan. Media *e-comic* mempunyai daya tarik tersendiri yaitu dapat dijalankan melalui *android*, *laptop* ataupun komputer. Kemenarikan media *e-comic* juga ditentukan dari konten

materi yang terkandung didalamnya. Karakteristik media *e-comic* yaitu ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dan realistis, dengan perwatakan tokoh berbentuk kartun yang dirancang untuk memberikan materi dan hiburan.

Materi yang dibahas yaitu pelestarian lingkungan. Pelestarian lingkungan merupakan upaya yang harus dilakukan agar lingkungan tetap terjaga dengan baik sehingga tidak menimbulkan bencana. Upaya pelestarian lingkungan di Indonesia khususnya di Provinsi Jambi, telah ada di masyarakat yang didapatkan secara turun temurun. Upaya pelestarian tradisional yang dilakukan oleh masyarakat lokal ini dinamakan kearifan lokal. Menurut pendapat Pratiwi (2015:614) kearifan lokal adalah cara-cara dan praktik-praktik yang dikembangkan oleh sekelompok masyarakat, yang berasal dari pemahaman mendalam mereka akan lingkungan setempat, yang terbentuk dan tinggal di tempat tersebut secara turun temurun. Tidak semua orang mengetahui tentang kearifan lokal, padahal hal ini adalah budaya yang harus dipertahankan karena sistem pelaksanaannya ramah lingkungan. Di Provinsi Jambi terdapat kearifan lokal yang masih ada hingga saat ini yaitu lubuk larangan. Lubuk larangan menurut Putri (2016:1) diartikan sebagai salah satu kearifan lokal dimana bagian sungai dilindungi melalui ritual ataupun sesuai dengan adat istiadat setempat dengan ketentuan dan kesepakatan bersama. Lubuk larangan yang berada di Provinsi Jambi tepatnya di Desa Lubuk Beringin, Kecamatan Bathin III Ulu, Kabupaten Muara Bungo telah menjadi kegiatan rutin masyarakat setempat dan telah ditetapkan sebagai budaya daerah Provinsi Jambi. Tujuan peneliti memilih kearifan lokal Lubuk larangan yaitu untuk memperkenalkan warisan budaya kepada peserta didik, memberikan wawasan kepada peserta didik agar peduli terhadap lingkungan sekitar, dan meningkatkan motivasi belajar

peserta didik pada materi pelestarian lingkungan dengan menggunakan media *e-comic*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *e-comic* yang menyajikan pembelajaran biologi tentang kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan yang akan membahas mengenai lubuk larangan. Penggunaan media *e-comic* diharapkan mampu menambah pengalaman peserta didik serta menambah rasa kepedulian peserta didik untuk menjaga lingkungan dan mengetahui budaya lokal Jambi mengenai lubuk larangan. Oleh karena itu peneliti mengangkat penelitian dengan judul "Pengembangan *E-comic* Berbasis Kearifan Lokal Jambi pada Materi Pelestarian Lingkungan Untuk Kelas X SMA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA?
3. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA.
4. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa *e-comic* sebagai media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. *E-comic* yang dikembangkan dengan penyajian gambar dan teks. Pengembangan *e-comic* ini berawal dengan menggambar secara manual pada kertas gambar berwarna putih berukuran A4, kemudian dalam proses *editing* menggunakan *Adobe Illustrator CC 2014*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Microsoft Word 2016*.
- b. *E-comic* yang dikembangkan berjudul “Petualangan ke Lubuk Larangan (Jo & Ka)” terdiri atas 40 slide.
- c. Ukuran *background* dan gambar (10X10) cm dan (15X10) cm menyesuaikan dengan *storyboard*.

- d. Latar *background* dibuat melalui *Microsoft word 2016 (landscape)*.
- e. *E-comic* disajikan dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*) dan bisa dibuka melalui komputer, *laptop* dan *smartphone*.
- f. *E-comic* disajikan secara berurutan dari atas ke bawah.
- g. *E-comic* ini memuat materi, karakter tokoh, nilai edukatif dan hiburan.
- h. Materi yang disajikan dalam pengembangan *e-comic* berupa pelestarian lingkungan dengan kearifan lokal di Lubuk Larangan yang berada di provinsi Jambi tepatnya di kabupaten Bungo, Desa Lubuk Beringin.
- i. Terdapat 7 karakter dalam *e-comic* yang dikembangkan, yaitu Kulub, Supik, Bu Yumna, Datuk Saleh, Doni serta murid SMA 9 Lestari.
- j. Pengembangan *e-comic* ini berawal dengan menggambar secara manual pada kertas gambar berwarna putih berukuran A4.
- k. Menggunakan huruf jenis *Comic Sans MS, Broadway, Goudy Stout dan Copperplate Gothic Bold*.
- l. Ukuran huruf menyesuaikan, untuk huruf yang berada dibalon kata berukuran 16 dan judul 36.
- m. Pemilihan warna disesuaikan dengan warna sesungguhnya, kostum sekolah berwarna merah marun, kostum olahraga berwarna biru.
- n. *E-comic* bisa di bagikan melalui *bluetooth* atau media sosial seperti *whatsapp, line, Instagram* dan sebagainya.
- o. *E-comic* yang dikembangkan bercerita tentang petualangan Jo dan Ka. Jo dan Ka merupakan peserta didik di salah satu sekolah yang berada di Jambi. Terdapat seorang guru yang suka berpetualang yaitu bernama bu guru Yumna, dengan menyampaikan sedikit teori lalu praktik ke lapangan. *E-comic* ini

membahas terkait salah satu kearifan lokal yang ada di Provinsi Jambi yaitu Lubuk Larangan. Alur cerita *e-comic* yang dikembangkan akan menarik karena tokoh Jo yang kocak dan jahil akan candaanya. Cerita ini semakin seru ketika Jo terkejut melihat tulisan lubuk larangan. Cerita ini diakhiri dengan penjelasan dan pemahaman dari ketua adat setempat yaitu Datuk Saleh.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal Jambi pada materi pelestarian lingkungan untuk Kelas X SMA yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan solusi akan kurangnya media pembelajran pada materi pelestarian lingkungan di kelas X SMA.
2. Memberikan solusi bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran, tidak hanya menggunakan komputer saja. Namun media pembelajaran dengan *e-comic* juga dapat menggunakan *handpone*.
3. Membantu peserta didik dalam mengatasi keterbatasan waktu belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung di Sekolah.
4. Membantu peserta didik menambah pengetahuan terkait budaya kearifan lokal daerah jambi dan pengalaman dalam proses pembelajaran yang inovatif dan efektif.
5. Membantu dinas pendidikan dan kebudayaan dalam melestarikan budaya lokal jambi mengenai lubuk larangan.
6. Hasil penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran dan juga motivasi terhadap guru di sekolah yang bersangkutan, sehingga guru dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran.

7. Penggunaan *e-comic* dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini yaitu:

1. Guru mau dan bisa menggunakan media *e-comic* yang telah dikembangkan ketika mengajar pokok bahasan pelestarian lingkungan.
2. Peserta didik bisa menggunakan *e-comic* yang dikembangkan.
3. *E-comic* bisa digunakan tanpa adanya pelatihan khusus pengguna.
4. *E-comic* didapatkan secara gratis.

Adapun batasan terhadap pengembangan yang telah dilakukan agar pengembangan ini lebih terfokus dan tidak melebar luas pembahasannya yaitu sebagai berikut:

1. *E-comic* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran berupa tulisan dan gambar kartun serta dilakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar.
2. Media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan membahas materi pelestarian lingkungan melalui perilaku kearifan lokal di lubuk larangan.
3. Lubuk larangan yang dibahas berada di desa Lubuk Beringin, Kecamatan Bathin III Ulu, Bungo, Jambi.
4. Media pembelajaran *e-comic* diujicobakan pada X MIA II (kelompok kecil) dan kelas X MIA III (kelompok besar) di SMA Negeri 5 Kota Jambi.
5. Penelitian ini hanya sampai dalam tahap *development* atau uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta persepsi guru mata pelajaran Biologi, sedangkan pada tahap implementasinya tidak dilakukan.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian yaitu :

1. Pengembangan merupakan proses menerjemahkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, dalam hal ini diwujudkan dalam bentuk perangkat pembelajaran yang bermanfaat. Pengembangan juga dapat diartikan proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat disajikan sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendukung dalam proses pembelajaran.
3. *E-comic* merupakan sebuah kartun dalam bentuk cerita bergambar yang berurutan yang nantinya akan disajikan menggunakan computer dan android bisa dalam bentuk aplikasi ataupun dokumen.
4. Pelestarian lingkungan adalah upaya untuk menjaga dan mengelola sumber daya lingkungan secara arif dan bijaksana tanpa harus merusaknya, sehingga keseimbangan lingkungan tetap terjaga.
5. Kearifan lokal adalah budaya masyarakat yang didalamnya terdapat gagasan-gagasan, nilai-nilai, atau pandangan dari suatu daerah yang memiliki sifat bijaksana karena dibentuk atas azas kesepakatan masyarakat dan sudah membudaya atau diakui secara turun temurun.
6. Lubuk larangan adalah suatu kawasan yang berada di daerah aliran sungai yang dikelola sedemikianrupa oleh masyarakat melalui berbagai aturan baik formal maupun nonformal.