BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai penggerak perubahan individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu kurikulum sangat penting bagi pendidikan siswa.

Kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan, berdasarkan program tersebut siswa melakukan berbagai kegiatan belajar. Kurikulum tidak terbatas pada seluruh mata pelajaran, namun meliputi segala sesuatu yang dapat memperoleh perkembangan siswa diantaranya yaitu pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan saat ini yaitu kurikulum merdeka, dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya.

Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar ialah dimulainya program sekolah penggerak. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila. Peran guru dibutuhkan dalam keberhasilan seorang siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ainia, 2020) “Guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik”. Dengan adanya kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana (Yamin & Syahrir, 2020)

“mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”.

Pengembangan kurikulum perlu adanya dukungan dari masyarakat baik dalam pembiayaan maupun dalam memberikan umpan balik terhadap sistem pendidikan atau kurikulum yang sedang berjalan, selain itu dalam pengembangan kurikulum partisipasi guru sangat dibutuhkan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Partisipasi tersebut meliputi penetapan tujuan sekolah, penetapan program pendidikan atau kurikulum sekolah, dan penetapan strategi pelaksanaan. Kurikulum yang digunakan belum dilaksanakan secara maksimal, dari segi pemahaman guru ada yang harus ditingkatkan karena belum sesuai harapan.

Dalam konteks pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tantangan dalam penyampaian materi, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP N 31 Muaro Jambi di Kec. Mestong Kab. Muaro Jambi sering kali muncul. Siswa, khususnya pada topik interaksi sosial, sering merasa kurang terlibat dan tidak tertarik. Pada usia ini, mereka berada dalam periode perkembangan penting di mana pemahaman tentang hubungan sosial dan budaya mulai terbangun. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu masalah utama adalah rendahnya minat siswa terhadap metode pengajaran tradisional yang biasanya hanya mengandalkan buku teks. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa yang dangkal dan keterlibatan yang minim dalam pembelajaran IPS. Selain itu, topik interaksi sosial sering kali abstrak dan sulit dipahami tanpa konteks yang jelas. Siswa memerlukan cara penyampaian yang lebih visual dan interaktif untuk memahami konsep-konsep tersebut. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi modern dalam media pembelajaran IPS masih terbatas.

Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dibutuhkan oleh siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Menurut Sanaky dalam Nunuk dkk, (2018:4) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Memasuki era revolusi industri 4.0 guru dituntut untuk menguasai teknologi dan harus bisa menjelaskan bagaimana mengaplikasikannya. Teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan budaya manusia. Salah satu indikator

kemajuan peradaban manusia dapat diukur dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun kini teknologi berkembang dan mudah untuk diakses namun peran guru tidak bisa tergantikan karena adanya teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Tersedianya fasilitas penunjang pembelajaran seperti *laptop*, *infocus* dan beberapa alat elektronik yang disediakan tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para pengajar. Penulis sebagai guru di SMP N 31 Muaro Jambi termotivasi untuk mengembangkan suatu media yang dapat menunjang pembelajaran. Kemudian juga dapat memotivasi guru lain untuk menjadi pengajar yang kreatif dan memiliki integritas. Dengan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran tentunya akan memberikan dampak yang sangat baik pada siswa di sekolah, terutama siswa SMP N 31 Muaro Jambi. Dampak yang baik terhadap siswa adalah salah satunya menambah wawasan ilmu dengan lebih gampang dan meningkatkan motivasi belajar, sementara terhadap guru adalah mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih mudah.

Pengembangan media E-komik untuk materi interaksi sosial dapat menjadi solusi yang efektif. E-komik, yang menggabungkan teks dengan gambar, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dalam penyampaian informasi. Dengan E-komik, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten, yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi. Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi keinginan mereka untuk membaca materi.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMP N 31 Muaro Jambi membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. E-komik dapat memenuhi kebutuhan ini secara inovatif. Pertama, e-komik dapat menyertakan elemen interaktif seperti kuis dan diskusi yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sejalan dengan keinginan mereka untuk terlibat langsung dengan materi (Pratiwi, 2023).

Kedua, penggunaan ilustrasi dan narasi yang menarik dalam E-komik dapat membantu siswa memahami konsep interaksi sosial yang kompleks dengan lebih mudah. Ini sangat penting bagi siswa yang lebih suka belajar secara visual

(Hendrawan, 2023). Ketiga, E-komik dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone dan tablet, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan di era digital (Sari, 2023)

Meninjau penelitian yang dilakukan oleh Purnama dkk (2015) ditemukan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media E-Komik dengan penggunaan media gambar terhadap prestasi belajar siswa. Jika dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media E-Komik prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan media gambar biasa. Kemudian penelitian lain yang meneliti tentang media E-Komik yaitu ditulis oleh Nurinayati dkk (2014) dengan hasil penelitian bahwa Media E-Komik pada materi sistem imun telah berhasil dikembangkan dan memperoleh nilai interpretasi sangat baik dan layak digunakan dalam variasi pembelajaran. Penelitian Setyaningsih (2016), menunjukkan hasil bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media E-Komik memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang Salah satu media yang dapat memudahkan tersampainya informasi pembelajaran adalah media E-Komik tidak diajar dengan menggunakan media E-Komik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,84. Kemudian, melalui komik, pembelajaran IPS akan dikemas semenarik mungkin dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Teknologi sangat memberikan dampak pada kehidupan kita, selain memberikan dampak baik, teknologi juga memberikan dampak buruk yang tanpa disadari sudah hadir diam-diam ke tengah-tengah lingkungan sosial kita. Fenomena “Mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat” semakin merebak, fenomena ini bahkan terjadi di lingkungan sosial anak-anak, remaja, orang dewasa maupun lansia. Kehilangan interaksi sosial ditengah berkembangnya media sosial.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan media E-Komik sebagai media pembelajaran IPS untuk tema interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan salah satu tema materi pembelajaran IPS yang sangat penting untuk disampaikan, untuk menyetarakan beberapa kesenjangan yang terjadi di sekolah SMP N 31 Muaro Jambi maupun yang menjadi masalah global, kemudian media

E-Komik tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan naratif, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mengekspresikan ide-ide terkait interaksi sosial. Ini dapat meningkatkan pemahaman yang lebih serta keterampilan komunikasi dan empati. Ini tentunya akan memotivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan minat baca siswa, serta akan memberikan pemahaman-pemahaman melalui materi-materi yang akan di-*input* ke dalam media pembelajaran tersebut. E-komik yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kurikulum IPS yang berlaku, memastikan bahwa materi yang diajarkan tetap relevan dan sesuai dengan standar pendidikan. Dengan mengembangkan media e-komik yang menarik dan interaktif, kita tidak hanya membantu siswa memahami materi interaksi sosial dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini berpotensi mendukung pencapaian akademis yang lebih baik serta pembentukan karakter sosial yang positif di kalangan siswa SMP (Setiawan, 2023; Lestari, 2023)

Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam interaksi sosial, media ini juga mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa, mengasah literasi numerasi siswa, dan mengasah pemahaman terhadap materi. Hal ini juga selaras dengan pendapat Wulandari dkk (2023) yaitu peningkatan kemampuan membaca dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dan lebih banyak terfokus pada siswa, dan siswa lebih baik dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media E-Komik Pada Materi Interaksi Sosial Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan pembuatan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana perancangan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama?
3. Bagaimana pengembangan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk

siswa Sekolah Menengah Pertama?

4. Bagaimana kelayakan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama secara konseptual, prosedural dan praktik?
5. Bagaimana kemenarikan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama?

1.3 Tujuan Pengembangan

Setelah masalah dirumuskan, maka ditentukan tujuan pengembangan. Adapun tujuan dari pengembangan media ini adalah:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembuatan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Mendeskripsikan perancangan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
3. Mendeskripsikan pengembangan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
4. Menganalisis kelayakan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama secara konseptual, prosedural dan praktik.
5. Menganalisis kemenarikan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Keilmuan

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media E-Komik pada materi interaksi sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran E-Komik.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa lebih mudah memahami informasi terkait interaksi sosial.
- b. Siswa lebih termotivasi untuk belajar mata pelajaran IPS.
- c. Dapat meningkatkan kinerja belajar siswa.
- d. Peneliti mempunyai landasan di masa yang akan datang sebagai guru IPS

SMP di SMP N 31 Muaro Jambi

- e. Para Guru IPS SMP dapat memanfaatkan media untuk membantu terlaksananya pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan adalah E-Komik interaktif sebagai berikut:

1. Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan dalam penelitian berupa aplikasi desktop untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan di sistem operasi seluler android dan iOS tanpa kode pemrograman.
2. E-Komik ini dapat berisi animasi gambar, video, musik dan menu-menu lainnya.
3. Hasil dari aplikasi ini berupa file berformat apk, .exe, dan html5 yang dapat diakses melalui jaringan telepon maupun perpindahan file melalui hardware seperti flashdisk dan memori
4. E-Komik yang dibuat sesuai dengan KI, KD, TP, dan AP pada silabus serta kurikulum yang digunakan di SMP N 31 Muaro Jambi.
5. E-Komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk siswa kelas VII di SMP N 31 Muaro Jambi.
6. E-Komik ini terdapat beberapa pilihan menu diantaranya Petunjuk penggunaan, materi interaksi sosial yang terselip dalam percakapan tokoh animasi dalam E-Komik, dan juga contoh dari interaksi sosial.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media e-komik untuk materi interaksi sosial di SMP dapat dijelaskan melalui beberapa poin berikut:

1. Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa: E-komik menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka.
2. Memudahkan Pemahaman Konsep Abstrak: Dengan menghadirkan informasi secara visual melalui ilustrasi dan narasi, e-komik membantu siswa memahami

konsep interaksi sosial yang sering kali bersifat abstrak. Ini sangat penting bagi siswa yang lebih cenderung belajar secara visual.

3. **Fleksibilitas dalam Pembelajaran:** E-komik dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone dan tablet, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi sesuai dengan kebutuhan mereka.
4. **Kesesuaian dengan Kurikulum:** Pengembangan e-komik yang relevan dengan kurikulum IPS memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku, mendukung pencapaian akademis siswa.
5. **Mendorong Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan:** Dengan memanfaatkan media digital, pengembangan e-komik mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, yang sangat penting di era digital saat ini.
6. **Membangun Karakter Sosial Positif:** Melalui pengajaran interaksi sosial yang efektif, e-komik dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai sosial dan hubungan antarindividu, yang berkontribusi pada pembentukan karakter mereka.

Secara keseluruhan, pengembangan media e-komik tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan siswa secara holistik di era modern ini.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berikut ini dikemukakan beberapa asumsi yang diajukan dalam penelitian dan pengembangan ini. Asumsi tersebut sebagai berikut:

1. Media E-Komik yang dikembangkan diasumsikan dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran IPS SMP dengan tema interaksi sosial.
2. Media E-Komik yang dikembangkan diasumsikan dapat digunakan untuk pembelajaran secara individu dan sebagai bahan bacaan yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Media E-Komik yang dikembangkan dapat digunakan untuk masa akan datang sebagai media pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP N 31 Muaro Jambi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media E-Komik ini juga memiliki keterbatasan. Adapun Keterbatasan pada pengembangan ini adalah:

1. Media E-Komik ini hanya memuat materi interaksi sosial untuk siswa tingkat SMP.
2. Media E-Komik ini hanya memuat gambar, teks dan tombol navigasi.

Saat mengembangkan media E-Komik peneliti harus mempertimbangkan keterbatasan pengembangan, keterbatasan yang dirasakan ini harus diperhitungkan dan diatasi dengan tepat agar media dapat digunakan secara optimal dan efektif dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

1.8 Definisi Istilah

1. Pengembangan   Pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran.
2. Media   Media yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)
3. E-Komik   E-Komik adalah transformasi dari komik konvensional (*on surface media*) menjadi E-Komik (*on screen media*) dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (*visual grammar, visual vocabulary*, dan metode produksi