

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi guru juga harus dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan siswa (Wulandari *et al.*, 2023:3928). Guru berperan sebagai fasilitator yang memotivasi dan membimbing siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan pada penyampaian materi, tetapi juga pada metode dan media yang digunakan.

Media dapat diartikan sebagai sarana yang dapat menyampaikan atau menjadi perantara komunikasi antara pengirim dan penerima pesan (Saleh *et al.*, 2023:1). Media memiliki peranan yang besar termasuk dalam dunia pendidikan yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk seperti benda asli, media cetak, audio, visual, multimedia, maupun berbasis web, yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi serta membangun interaksi (Yaumi, 2018:7). Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat membantu siswa lebih fokus, memahami materi dengan lebih baik, dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran adalah meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa media yang digunakan sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, maka motivasi belajar pun akan meningkat. Tujuan media pembelajaran menurut Maghfiroh dan Suryana (2021:341-342) adalah untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas,

meningkatkan efisiensi penyampaian materi, menjaga kesesuaian antara materi dan tujuan belajar, serta membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Rejeki *et al.*, (2020:341-342) juga menyatakan bahwa keuntungan dalam pemanfaatan media pembelajaran diantaranya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa atau sebaliknya, dapat meningkatkan kemampuan siswa, dan mendorong motivasi serta kualitas pembelajaran. Puspitarini dan Hanif (2019:58) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Motivasi merupakan dorongan internal dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu (Irawan *et al.*, 2021:214). Proses belajar juga membutuhkan motivasi, Filgona *et al.*, (2020:17) berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan suatu aspek dalam pendidikan yang menjadi kunci penting dalam keberhasilan proses belajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang muncul dalam diri siswa yang menimbulkan semangat untuk belajar, dan mendorong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Fernando *et al.*, 2024:63). Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta mendorong keberhasilan proses belajar, siswa membutuhkan motivasi belajar.

Motivasi yang dimiliki seseorang siswa akan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar dan cenderung lebih mudah memahami materi. Azeti *et al.*, (2019:16), menyatakan bahwa tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam belajar dapat dipengaruhi oleh tingkat motivasi siswa. Pembelajaran yang bermotivasi adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, dan

minat siswa. Tanpa motivasi yang memadai, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran IPA kelas IX SMP Negeri 17 Muaro Jambi, siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik. Siswa juga cenderung lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran digital yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja, terutama jika dapat diakses menggunakan *smartphone*. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti proyektor dan akses listrik di beberapa kelas juga menghambat penggunaan media digital secara optimal.

Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada 15 orang siswa kelas IX B SMP Negeri 17 Muaro Jambi, menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menginginkan media pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses melalui *smartphone*. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan lebih tertarik belajar dengan media pembelajaran berbasis digital dan seluruh siswa di kelas IX B telah memiliki *smartphone* dan juga mereka diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Selain itu, 93,3% siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila disertai dengan gambar visual. Berdasarkan angket gaya belajar yang disebarakan kepada seluruh siswa kelas IX B yang berjumlah 26 orang, diperoleh bahwa gaya belajar visual paling dominan dengan persentase 41,5%, diikuti oleh gaya belajar auditori sebesar 39,6%, dan kinestetik sebesar 19,09%. Temuan ini semakin memperkuat bahwa pemilihan media visual, seperti komik digital, selaras dengan karakteristik mayoritas siswa di kelas tersebut.

Media visual adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan, contohnya adalah komik. Komik terdiri dari kumpulan gambar yang dirangkai berurutan di dalam bingkai dan memiliki alur cerita yang dapat membantu pembaca memahami konsep secara lebih sistematis. Penyajian cerita dalam komik didukung dengan teks atau dialog singkat yang mempermudah pemahaman tanpa harus membaca paragraf panjang (Putra & Milenia, 2021:31). Komik yang umumnya lebih dikenal sebagai media hiburan, kini banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan mudah diakses oleh siswa (Ramadhani, 2019:78). Bagi siswa SMP yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju remaja, media visual seperti komik menjadi sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik mereka yang masih menyukai tampilan bergambar dan narasi ringan.

Komik memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara konkret dan kontekstual, sehingga mempermudah pemahaman siswa (Wicaksono *et al.*, 2020:222). Suparman *et al.*, (2020:60) juga menyatakan bahwa penggunaan elemen visual seperti ilustrasi, panel, balon teks, latar belakang, karakter, narasi, hingga efek suara, dapat meningkatkan minat baca siswa dan mendukung proses pembelajaran. Daya tarik visual dalam komik mampu menjaga perhatian siswa lebih lama dibandingkan teks konvensional. Komik juga bersifat fleksibel, karena dapat dibaca kapan pun dan di mana pun, baik dalam bentuk cetak maupun digital (Rahadian & Setiawan, 2021:138).

Seiring dengan perkembangan teknologi, komik kini dapat disajikan dalam bentuk digital atau e-komik yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*. Salah satu platform penyedia layanan komik digital adalah LINE

Webtoon. LINE Webtoon merupakan platform penyedia layanan komik digital dari Korea Selatan di bawah naungan LINE Corporation dengan NAVER Corporation (Lestari & Irwansyah, 2020:135). Media pembelajaran komik digital dengan LINE Webtoon ini juga dapat digunakan atau dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun (Hidayat *et al.*, 2019:319). Penggunaan e-komik ini dapat menjadi solusi karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dengan daya tarik visualnya.

Materi penyebaran penyakit menular merupakan salah satu topik penting dalam pelajaran IPA kelas IX. Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 17 Muaro Jambi, materi ini diajarkan pada semester genap dan merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka. Berdasarkan wawancara dengan guru IPA, diketahui bahwa media pembelajaran yang khusus membahas materi penyebaran penyakit menular belum tersedia, sehingga Sebagian besar proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 80% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Haryati *et al.*, 2022:5200). Salah satu strategi yang dianjurkan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Lutfiana, 2022:317). Oleh karena itu, media e-komik yang akan dikembangkan ini dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada. E-komik tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga dapat memudahkan mereka dalam memahami materi penyebaran penyakit menular dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan

media ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan membuat proses pembelajaran semakin menarik.

Rahmatin *et al.*, (2021:18) menyatakan bahwa komik dapat membantu pemahaman materi sekaligus mendukung kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah. Izmi dan Saenab, (2023:1015) menemukan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Kasih *et al.*, (2022:165) menekankan bahwa e-komik memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena mampu menyajikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penggunaan e-komik pada materi penyebaran penyakit menular.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi penyebaran penyakit menular yang berjudul **“Pengembangan E-Komik SIGAP pada Materi Penyebaran Penyakit Menular untuk Siswa Kelas IX SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas E-Komik SIGAP pada materi penyebaran penyakit menular untuk siswa kelas IX SMP?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap E-Komik SIGAP pada materi penyebaran penyakit menular untuk siswa kelas IX SMP?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan E-Komik SIGAP terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media tersebut?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis validitas E-Komik SIGAP pada materi penyebaran penyakit menular untuk siswa kelas IX SMP
2. Menganalisis respon guru dan siswa terhadap E-Komik SIGAP pada penyebaran penyakit menular untuk siswa kelas IX SMP
3. Menganalisis pengaruh penggunaan E-Komik SIGAP terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media tersebut.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi dari pengembangan E-Komik SIGAP yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa komik digital berbasis Webtoon yang dapat diakses pengguna Android, IOS, maupun Windows melalui aplikasi Webtoon atau situs LINE Webtoon dengan mengetikkan judul e-komik ini yaitu SIGAP!
2. Produk dirancang menggunakan aplikasi Clip Studio Paint yang kemudian akan diunggah pada situs LINE Webtoon.
3. Produk dirancang sesuai format Webtoon dengan ukuran kanvas per halaman berukuran 800x10.000 px.
4. Font yang digunakan terdiri dari *CC Astro City*: untuk teks di dalam balon percakapan, *CC Jim Lee*: untuk teks narasi, dan *Zud Juice*: untuk teks emosi ekstrem atau efek teriakan.
5. Produk yang dikembangkan memuat materi penyebaran penyakit menular.
6. Produk yang dikembangkan menggunakan dwibahasa (Bahasa Indonesia-Bahasa Jambi).

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan E-Komik SIGAP ini ialah:

1. Menjadi media pembelajaran dalam materi penyebaran penyakit menular yang dapat digunakan siswa SMP kelas IX.
2. Menjadi media yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai penyebaran penyakit menular.
3. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan bagaimana cara pencegahan penyakit menular

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan E-Komik SIGAP sebagai berikut:

1. Dapat mengedukasi para pembaca terkhusus siswa SMP kelas IX mengenai penyebaran penyakit menular
2. Produk yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara mandiri di mana saja dan kapan saja
3. Siswa serta guru IPA telah memiliki perangkat telepon seluler untuk dapat mengakses produk ini.

Batasan pengembangan dari E-Komik SIGAP ini sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan hanya memuat materi mengenai penyebaran penyakit menular
2. Produk ini hanya dapat diakses melalui aplikasi Webtoon atau situs LINE Webtoon.
3. Subjek uji coba yaitu guru IPA dan siswa kelas IX B di SMP Negeri 17 Muaro Jambi

1.7 Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan E-Komik SIGAP adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran berbentuk komik digital yang disajikan melalui platform Webtoon. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ASSURE sebagai pedoman.
2. SIGAP merupakan akronim dari Siap Inisiatif, Gerak Aktif Pencegahan. Siap Inisiatif: mendorong untuk mengambil tindakan awal dalam pencegahan. Gerak Aktif Pencegahan: menggambarkan Tindakan yang dinamis dan terus-menerus dalam melawan penyakit.
3. Materi penyebaran penyakit menular merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IX SMP dalam Kurikulum Merdeka yang mengajarkan siswa mengenai cara penularan penyakit, dampak yang ditimbulkan, serta langkah-langkah pencegahannya. Materi ini penting dipahami siswa agar memiliki kesadaran menjaga kesehatan diri dan lingkungan.
4. Siswa kelas IX SMP yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX sesuai dengan Kurikulum Merdeka, khususnya yang mempelajari materi penyebaran penyakit menular pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).