

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dikenal sebagai hal yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Pendidikan dikatakan sebagai proses yang dirancang untuk menyokong tiap individu dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan melibatkan proses pembelajaran di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman dan pengalaman baru, sejalan dengan tujuan pendidikan yang dinyatakan (Ahmad, 2014) yakni membangkitkan tiap-tiap pribadi agar mampu memperluas potensinya untuk pemenuhan diri.

Pada ruang lingkup pendidikan mempunyai sistematika atau dikatakan sebagai sistem rencana yang dapat menjadi pedoman dalam aktivitas belajar mengajar yang harus disediakan oleh satuan pendidikan berupa kurikulum. Kurikulum di Indonesia sendiri telah banyak mengalami perkembangan hingga kini. Seiring berjalannya waktu, kemendikbudristek melakukan perubahan terhadap kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka melibatkan proses pembelajaran dengan guru dan siswa yang lebih merdeka dalam setiap prosesnya. Kurikulum merdeka dihadirkan untuk mempermudah serta fokusnya kepada materi yang mendasar dan pengembangan kepada karakter siswa. Sejalan dengan tujuan dari kurikulum merdeka secara umum yaitu memberikan kebebasan pada sekolah dan pendidik untuk menyusun

kurikulum sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan kondisi siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna kepada siswa, dengan memperhatikan keberagaman budaya dan keberagaman karakteristik siswa, serta mendorong kreativitas dan membantu siswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Kurikulum merdeka mengharuskan pembelajaran yang inovatif. Inilah pentingnya peran guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Hidayat, 2021) yang menyatakan supaya ranah pendidikan lebih inovatif, diperlukannya guru dengan kompeten tinggi dan memiliki kreativitas yang luas. Adapun bentuk inovatif dalam pendidikan tersebut dapat berupa inovasi dalam pengaplikasian media pembelajaran hingga bagaimana cara ia memanfaatkan teknologi guna menyokong proses pembelajaran. Demikianlah, karena kemajuan teknologi informasi sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan, baik sebagai sarana penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi berbagai alat maupun teknik yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. proses pembelajaran kini melibatkan penggunaan media secara digital. Penggunaan media digital dapat berupa presentasi menggunakan salindia, video pembelajaran, pembuatan aplikasi belajar, dan lainnya.

Media pembelajaran difungsikan untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif serta menarik dalam penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran sendiri diharapkan dapat membangkitkan perhatian siswa dalam aktivitas belajar. Hal ini bertujuan mampu meningkatkan hasil belajar hingga

mencapai tujuan pembelajaran yang semestinya, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Realita didapati oleh peneliti ketika melakukan wawancara bersama dua orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di jenjang kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang pada hari Jumat, 12 Januari 2024. Informasi yang peneliti dapati ketika melakukan wawancara bersama guru pertama, beliau mengatakan bahwa ia mengajar di lima kelas yang dapat dikategorikan sebagai kelas unggulan. Beliau mengungkapkan dalam hal merancang pembelajaran hingga penggunaan media tentunya harus disesuaikan dengan materi karena urgensi terhadap penggunaan media di kelas merupakan hal yang menarik. Sejalan dengan perkembangan teknologi, tentunya memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang beliau gunakan di kelas seperti penggunaan kertas, gambar, hingga proyektor untuk menampilkan video dan salindia.

Pada saat peneliti mewawancarai guru kedua, beliau mengungkapkan bahwasanya beliau mengajar di dua kelas yang bukan merupakan kelas unggulan. Untuk merancang perangkat pembelajaran, menyesuaikan dengan materi, kemampuan siswa, hingga tujuan pembelajaran. Lalu media yang beliau gunakan seperti LKPD, proyektor, dan menggunakan salindia. Beliau juga mengungkapkan bahwasanya kendala dalam pembelajaran di kelas ialah siswa yang tidak siap dengan kelas yang diberikan, infokus yang terbatas, tidak ada jaringan internet gratis yang disediakan oleh sekolah untuk tiap kelas, siswa tidak ada LKS, dan motivasi hingga semangat belajar siswa di kelas saat jam terakhir masih berkurang.

Kemudian beliau mengungkapkan kendala dalam pembuatan media pembelajaran sendiri yaitu beliau hanya sering menggunakan LKPD dan *Google form* dikarenakan untuk membuat sebuah aplikasi dan menggunakan teknologi yang lain masih belum mumpuni.

Pada waktu yang sama peneliti juga melakukan wawancara kepada dua orang siswa kelas VIII. Berdasarkan informasi yang diperoleh, ketika proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan media seperti karton. Selain itu, siswa juga menyampaikan terkait penggunaan proyektor di kelas hanya beberapa kali saja.

Adanya fakta tersebut, kesadaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas harus direalisasikan secara praktik. Peneliti berasumsi bahwa kurangnya inovasi oleh guru terkait penggunaan media pembelajaran, terlebih penggunaan media digital yang tidak disertakan dengan membuat suatu media pembelajaran berbasis digital. Pesatnya arus teknologi, seharusnya dapat menjembatani seorang guru untuk berpikir kreatif menciptakan suatu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, serta minat belajar siswa.

Ketergantungan manusia saat ini terhadap digitalisasi seperti penggunaan gawai menjadi salah satu faktor pendukung peneliti untuk menjalankan penelitian ini. pemanfaatan teknologi berupa gawai dalam pendidikan, mampu melaksanakan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Hal ini diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan, bahwasanya penggunaan gawai telah diperbolehkan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran, namun ketika

pembelajaran telah selesai maka penggunaan gawai tidak diperbolehkan lagi. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti nantinya tentu memiliki peran penting terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan gawai yang tentunya dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan kuatnya arus global yang mengharuskan untuk berinovasi dalam pembelajaran.

Inovasi digitalisasi dalam pembelajaran tentunya berdampak positif bagi guru dalam membuat media pembelajaran, dikarenakan guru akan mudah menambah dan mengurangi bagian isi dalam media pembelajaran secara keseluruhan demi menyesuaikan kemampuan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital memiliki kelebihan yang tentunya tidak dimiliki oleh media pembelajaran berbasis konvensional yang pada dasarnya hanya mampu mewadahi satu materi pokok dalam satu media. Namun, media pembelajaran berbasis digital mampu mewadahi lebih dari satu materi pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII adalah materi iklan, slogan, dan poster dengan beberapa sub materi, salah satunya adalah sub materi iklan. Materi iklan memerlukan media pembelajaran yang menarik, sehingga gaya belajar siswa tidak monoton dan mampu berpikir kritis. Adapun alur tujuan pembelajaran (ATP) pada materi ini yaitu peserta didik mampu menjelaskan pengertian iklan dan peserta didik dapat menemukan informasi dan pesan yang terdapat dalam iklan komersial dan nonkomersial. Memilih sub materi iklan dikarenakan peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan inovasi terbaru seiring berkembangnya teknologi.

Hasil wawancara bersama guru pertama terkait pemanfaatan media pembelajaran dengan materi iklan, slogan, dan poster, terutama pada sub materi iklan yaitu pembelajaran yang dilakukan menggunakan media seperti proyektor dengan menampilkan gambar yang mencangkup materi, latihan soal, dan evaluasi. Kemudian, peneliti juga mewawancarai guru kedua dengan pertanyaan yang sama dan didapati pembelajaran dengan materi iklan, slogan, dan poster menggunakan media internet, poster, dan video dengan memanfaatkan proyektor dengan evaluasi siswa masih menggunakan buku cetak. Berdasarkan wawancara, untuk hasil belajar siswa pada materi iklan, slogan, dan poster secara keseluruhan dikatakan baik.

Meskipun hasil belajar siswa sudah baik, pengembangan media pembelajaran masih dapat memberikan nilai tambah dengan fokus pada pemberian materi secara mendalam dengan inovasi baru, hingga meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini, tujuannya lebih pada mempertahankan tingkat keunggulan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam. Evaluasi terus-menerus terhadap keefektifan media pembelajaran juga dapat membantu menjaga kualitas pembelajaran.

Media berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar, yang mana pengalaman belajar tersebut tergantung pada interaksi siswa dengan media. Hal ini sejalan dengan Edgare Dale dengan teori 'Kerucut Pengalaman' yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Teori Kerucut Pengalaman menyatakan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui ucapan (Indriana, 2011). Karena itu, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah dalam

memahami materi yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman belajar yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bukan hanya sekedar media biasa, namun bersifat inovatif dan interaktif dalam proses pembelajarannya.

Atas dasar tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Elektronik MELAN (Mengenal Iklan). Nama MELAN diambil dari akronim Mengenal Iklan dengan makna, pada media yang dikembangkan akan mendukung atau memberikan pembelajaran, serta memperkenalkan kepada siswa perihal materi iklan. Melalui komik elektronik, siswa mampu meresapi hingga memahami materi dengan cara yang menyenangkan seperti siswa pada umumnya membaca komik di gawai mereka. Alasan peneliti mengembangkan media komik elektronik dikarenakan perlunya bagi seorang guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi dan menciptakan kreativitas melalui arus digitalisasi. Selain itu, komik mempunyai sifat yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca peserta didik, dikarenakan komik menggunakan gambar atau karakter berwarna yang menarik.

Pentingnya penelitian ini dilakukan dengan menunjang produk media yang telah dikemas secara rinci. Maka dengan ini, peneliti menetapkan “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik MELAN (Mengenal Iklan) pada Sub Materi Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024” sebagai judul penelitian. Komik Elektronik MELAN (Mengenal Iklan) diharapkan mampu dijadikan media alternatif agar pembelajaran pada sub materi iklan mampu direalisasikan dengan baik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjung pinang.

Selain itu, diharapkan media yang dikembangkan ini dapat diperuntukkan sebagai acuan guru maupun sekolah sebagai solusi media yang bersifat inovatif di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan dengan pertanyaan, bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik elektronik MELAN (Mengetahui Iklan) pada sub materi iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun Pelajaran 2023/2024.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan pada penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik MELAN (Mengetahui Iklan) pada sub materi iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini berbasis teknologi berupa *website* dan aplikasi android yang mampu diakses menggunakan gawai dan dapat digunakan dalam situasi apa pun oleh peserta didik maupun guru pada pembelajaran sub materi iklan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024. Spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti sebagai berikut.

1. Halaman muka, merupakan halaman yang menampilkan awalan dari aplikasi dengan tombol 'mulai' yang digunakan untuk menjalankan aplikasi.
2. Menu, merupakan halaman yang berisikan bagian penting dari aplikasi yang terdiri atas empat menu utama. Keempat menu tersebut terdiri atas pertemuan kesatu, pertemuan kedua, evaluasi, serta informasi.
 - a. Pertemuan kesatu dan kedua, merupakan halaman yang berisikan komik elektronik berdasarkan pertemuan), pengantar pendahuluan sebagai pemantik, pengenalan tokoh utama pada komik, dan cerita dengan alur siswa belajar di kelas dengan sub materi iklan. Adapun isi komik elektronik berupa cerita menggunakan penyampaian bahasa sederhana dan mengarahkan peserta didik untuk bernalar dengan capaian pembelajaran berisikan kemampuan yang harus diperoleh pesererta didik serta alur tujuan pembelajaran yang berisikan tujuan yang harus tercapai oleh peserta didik di setiap pertemuan. Lalu, kuis yang akan diselipkan dibagian ceirita guna meningkatkan daya berpikir siswa, serta latihan soal pada akhir pembahasan dengan tujuan melatih kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Evaluasi, berupa kumpulan soal objektif yang disediakan untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan materi.
 - c. Informasi, berisikan informasi terkait media komik elektronik dan profil pembuat media komik elektronik.
3. Gambar animasi komik, yaitu gambar animasi bernuansa kegiatan siswa saat pembelajaran di kelas dan kegiatan siswa di sekolah.

4. Pengguna media, adalah guru maupun peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sasaran yang harus diperoleh sesudah melakukan penelitian. Secara operasional manfaat pada penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktik. Berlandaskan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, sehingga manfaat yang akan diperoleh pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Teoretis

Pada manfaat teoretis, tidak hanya memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik, tetapi juga menghasilkan pengetahuan yang lebih mendalam. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya dan memberikan ilmu pengetahuan dalam membangun bidang ilmu pengembangan (*research and development/R&D*) agar menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk, hingga menciptakan produk baru. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menegaskan dan tentunya dapat menjadikan relevansi dengan bidang pengembangan.

2. Praktis

Kebermanfaatan penelitian ini dapat dilihat secara praktis. Secara praktis, penelitian ini dilakukan agar bagi peneliti sendiri, guru, siswa, hingga sekolah mendapatkan manfaat dari penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan. Penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman penting bagi peneliti. Selain itu, penelitian ini memberikan pengetahuan berharga mengenai ilmu bidang penelitian dan pengembangan untuk menciptakan produk, terkhusus media pembelajaran yang interaktif.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru dengan menjadi salah satu inovasi baru sebagai alat pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya sub materi iklan serta dapat memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Siswa

Peneliti berharap hasil produk nantinya dapat berfaedah untuk siswa yang menggunakan media pembelajaran ini dan diharapkan dalam proses penggunaannya, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

d. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai alat atau media dalam melengkapi proses pembelajaran dengan pembaharuan media yang mudah dimengerti dan dipahami oleh warga sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.6.1 Asumsi

Anggapan yang mendekati kebenaran dan dapat diterima oleh akal tanpa memerlukan pembuktian, dikatakan sebagai asumsi. Dengan kata lain, asumsi sering disebut sebagai opini atau pendapat. Menurut (Malik, 2022), asumsi difungsikan sebagai titik tolak penelitian. Berlandaskan pernyataan tersebut, asumsi pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran komik elektronik MELAN (Menenal Iklan) pada sub materi iklan ini memiliki fitur menarik dalam memberikan kesan pada proses penggunaannya sehingga mampu menambah tingkat ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Peserta didik bisa belajar dengan mandiri di mana saja dan kapan saja.
3. Validator merupakan dosen maupun guru yang memiliki pengalaman yang luas pada bidangnya.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian mengacu pada hal-hal yang membatasi atau mempengaruhi sejauh mana penelitian tersebut dapat dilakukan dan hasilnya dapat diinterpretasikan. Keterbatasan ini dapat muncul dalam berbagai hal. Keterbatasan dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membuat karakter hingga membangun *website* dan menjadikannya aplikasi.

2. Media komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) diakses menggunakan android dan perangkat lain yang mendukung akses internet melalui *website* ataupun aplikasi yang telah dikembangkan.
3. Apabila pengguna mengalami masalah pada jaringan internet, maka media akan sulit untuk diakses karena media digunakan secara daring.
3. Uji validasi dilakukan dengan uji coba empiris (uji coba lapangan).
4. Uji coba produk dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang melalui kelompok besar dan kelompok kecil.
5. Penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan (*develop*). Selanjutnya akan diteliti kembali oleh peneliti berikutnya pada tahap penyebaran dan mengkomunikasikan produk yang diperoleh (*disseminate*).

1.7 Definisi Operasional

Beberapa hal yang harus dijelaskan terkait penggunaan istilah pada penelitian ini, diartikan sebagai definisi operasional. Hal ini dilakukan untuk mencegah pembaca membuat interpretasi yang salah. Berikut ini adalah daftar istilah yang dimaksud.

1. Pengembangan adalah jenis dari penelitian dengan menciptakan atau membuat sesuatu yang dapat digunakan oleh khalayak.
2. Media pembelajaran adalah media pembelajaran yang terdiri dari media cetak, visual, dan audio visual dengan fungsinya untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih inovatif.

3. Komik Elektronik MELAN (Menenal Iklan) adalah media pembelajaran berupa aplikasi dengan fokus materi pada pembahasan mengenal iklan yang dikembangkan berupa cerita bergambar dengan tujuan memberikan informasi pada pembaca melalui daring.
4. Pembelajaran adalah sub materi iklan.
5. Siswa merupakan seluruh siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

