

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam media pembelajaran Arief (1986) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik agar terjadi proses belajar. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal tersebut pendidikan juga perlu adanya memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuan yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari suatu hal lebih dalam dengan efektif dan efisien (Adhisa, Pramudita, & Santoso, 2021)

Komik merupakan media yang unik, komik yaitu menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif. Perbedaan utama komik digital dengan cetak adalah format komik digital telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu. Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih praktis, dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun sehingga pembaca lebih mudah membaca (Jafar, 2021). Dalam komik terdapat gambar sederhana yang didalamnya terdapat percakapan sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Membaca komik dapat menumbuhkan sikap kritis pada anak, menstimulasi minat membaca, dan memberikan arahan pada siswa yang tidak suka membaca agar disiplin untuk membaca (Rosyida, Mustaji, & Subroto, 2018). Nurjannah, Wahyudi, & Setiawan (2018) menyatakan bahwa dalam

memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat bertujuan meningkatkan literasi pada siswa. Komik dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan siswa untuk berimajinasi terhadap isi dan cerita yang dituangkan (Murti, 2020). Penelitian penggunaan media pembelajaran komik telah dilakukan oleh Daulay (2018) yang menyimpulkan bahwa media komik dapat menstimulus siswa, menarik perhatian, dan memudahkan siswa untuk belajar, serta menstimulus siswa, sehingga siswa mampu mengingat materi ajar agar lebih mudah. Hasil penelitian tersebut membuktikan media pembelajaran komik telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi ajar dengan sangat baik dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta memperoleh hasil. Pada saat pandemic covid 19 siswa siswi SMK Muhammadiyah 3 Surakarta hanya belajar melalui materi yang dikirimkan melalui grup WhatsApp dan siswa belajar secara mandiri, Selain itu siswa juga setiap minggu sekali ke sekolah untuk mengambil soal harian yang harus dikerjakan di rumah tanpa belajar melalui media pembelajaran yang ada. Dalam hal tersebut sehingga materi yang disediakan terbatas dan tidak adanya media pembelajaran yang kreatif. Setelah pandemi covid-19 pembelajaran yang dilakukan masih sebatas menyampaikan materi dengan metode ceramah yang memberikan kesan hanya biasa saja kepada siswa. Hal inilah yang membuat siswa merasa bosan dan kurangnya minat untuk memahami dengan baik. Dalam media pembelajaran diperlukan adanya strategi atau model yang perlu diterapkan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 maupun setelah pandemi agar dapat berjalan dengan baik dan efektif. Maka dari itu peneliti ingin memberikan cara yang baru dalam belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, yaitu melakukan suatu pengembangan yang berbeda pada media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis

android yang akan dilakukan oleh peneliti ini memberikan kesan pengembangan yang lebih kreatif.

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran E-comic berbasis android sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran Teknologi Informatika terkhususnya pada materi Dampak Sosial Informatika yang diharapkan memberikan respon yang baik terhadap siswa dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas X TKJ. Pada penelitian ini pengembangan berbasis android yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan mengetahui respon mahasiswa terhadap pengembangan yang dilakukan sehingga proses belajar mengajar bisa lebih bersemangat, selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan *smartphone* yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Pada Materi Dampak Sosial Informatika”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan proses pembelajaran, khususnya pada materi dampak sosial informatika

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur, terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut adalah Pemanfaatan media pembelajaran e-comic berbasis android

untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi dampak sosial Informatika

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-comic berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi dampak sosial informatika?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-comic berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi dampak sosial informatika?
3. Dapatkah media pembelajaran e-comic berbasis android dapat membantu proses belajar dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada materi dampak sosial informatika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah.

1. Menghasilkan produk pembelajaran e-comic berbasis android dapat membantu proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan siswa khususnya pada materi dampak sosial informatika.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran e-comic berbasis android
3. Menguji apakah media ini dapat membantu proses belajar dalam meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya pada materi dampak sosial informatika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **a) Manfaat Teoritis**

- a) Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan penelitian lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang sejenis.
- b) Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk dapat mengkaji pentingnya ketersediaan media pembelajaran e-comic berbasis

android dapat membantu proses belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran, khususnya pada materi dampak sosial informatika

**b).Manfaat Praktis**

1) Bagi Siswa

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan pembelajaran pada materi dampak sosial informatika

2) Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media mengajar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyampaikan materi dampak sosial informatika yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

a) Bagi Peneliti

1. Bagi peneliti diharapkan untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran e-comic berbasis android.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang layak dan tepat guna.