

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil teknologi dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi adalah dalam bidang pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan tenaga pengajar dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum mengetahui pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan (Aunurrahman, 2012). Menurut Danaswari dkk (2013), proses belajar dipengaruhi beberapa faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal ini meliputi kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi dan minat. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain itu ada faktor eksternal, faktor eksternal meliputi sistem pengajaran disekolah dan media pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut.

Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 dinyatakan bahwa standar proses pembelajaran diarahkan pada keterampilan serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran (Hakim, 2017). Hal ini semakin menguatkan alasan pengembangan dan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo, bahwa seluruh kelas X berjumlah 8 kelas dan dalam proses pembelajaran materi logika dan algoritma komputer guru masih menggunakan buku teks atau modul dengan ciri khas berisi narasi yang panjang dan membosankan. Hal tersebut berdampak pada tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru yang mengajar materi tersebut menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sering tidak mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa memilih keluar kelas dan tidak kembali lagi ke dalam kelas sampai jam pelajaran selesai. Dan dari hasil wawancara dengan siswa-siswa yang bersangkutan, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran guru hanya terpaku pada buku teks dan kurang melibatkan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Sebagian siswa menganggap materi logika dan algoritma sulit untuk dipahami dan diterapkan sebab contoh-contoh kasus yang diberikan jauh dari gambaran di dalam kehidupan nyata yang dekat dengan siswa. Pemahaman siswa yang rendah terhadap materi logika dan algoritma akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji pre test dengan menggunakan metode pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dari sampel 10 siswa yang diuji 8 siswa nilainya tidak memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Daryanto (dalam Puspitorini dkk, 2014) menyatakan bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun dibandingkan dengan teks hitam yang memenuhi sebagian besar halaman.

Menurut Nugraha (2015) Guru bisa membangkitkan motivasi belajar dengan memberikan suasana yang menyenangkan dengan cara memberikan media pembelajaran yang menarik. Dapat dikatakan bahwa dengan adanya media yang menarik mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djiwandon (dalam Nugraha, 2015) yang mengatakan bahwa sarana dan prasarana sekolah dibuat dengan harapan supaya siswa masuk sekolah dengan bersemangat. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, dibutuhkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, yaitu dengan membuat media pembelajaran dalam bentuk komik.

Menurut Waluyanto (dalam Ambaryani dkk, 2017) Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Logika dan algoritma komputer merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi yang mempelajari tentang proses menentukan

langkah-langkah dalam penyelesaian suatu masalah. Penguasaan materi ini tidak hanya berguna bagi peserta didik untuk memperoleh nilai dalam mata pelajaran, tapi juga bermanfaat agar mempermudah siswa dalam belajar bahasa pemrograman. Karena program yang di hasilkan dengan paham logika dan algoritma akan lebih bermutu dari pada program yang dibuat tanpa paham Logika dan Algoritma.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, sehingga dilakukan penelitian untuk mengembangkan media komik pada materi logika dan algoritma komputer.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah langkah-langkah mengembangkan media komik pada materi logika dan algoritma komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi logika dan algoritma komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa?
3. Bagaimanakah efektivitas media komik terhadap hasil belajar siswa?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Pengembangan komik digital pada materi Logika dan Algoritma Komputer hanya sampai uji lapangan terbatas.
2. Metode pengembangan media komik menggunakan model Hannafin dan Peck.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media komik digital pada materi logika dan algoritma komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi logika dan algoritma komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa.
3. Untuk menganalisis efektivitas media komik terhadap hasil belajar siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang konsep media pembelajaran berbasis visual khususnya media komik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian berupa komik digital dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Komik yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu mengajar bagi Guru dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Komik yang dikembangkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca dan belajar materi Logika dan Algoritma Komputer.