

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam jenis pendidikan formal yang ditempuh dalam waktu 3 tahun. Penyelenggaraan sekolah menengah pertama sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu menghasilkan lulusan yang mempunyai karakter, kecakapan, dan ketrampilan kuat dalam hidup yang dipergunakan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta untuk mengembangkan kemajuan dalam dunia kerja atau pada pendidikan lanjut (Direktorat Pembinaan SMP, 2009: 140).

Suatu proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran (Mousir, 2013). Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Upaya untuk meningkatkan pendidikan dalam proses pembelajaran diawali dari kemampuan seorang guru. Selain penguasaan materi yang baik, guru juga harus memiliki suatu kemampuan untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara tepat agar mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Guru dituntut untuk memiliki sebuah strategi, metode, pendekatan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran. Selain itu pendidikan dituntut berubah seiring adanya revolusi industri 4.0. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses

pembelajaran. Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan waktu.

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan 4.0 adalah penggunaan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya siswa (Musfiqon, 2012: 178-179). Menurut Oemar Hamalik (Arsyad 2006: 15), pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi antara lain media visual, media audio, media audio visual (Syarif Bahri Djamarah dan S. Aswan Zain, 2010). Masing-masing media tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan, sehingga penggunaannya dalam proses penyampaian informasi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, agar dapat mengoptimalkan penyampaian informasi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat mempercepat pemahaman dan memperkuat ingatan adalah media visual.

Media visual merupakan media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak. Media visual ini lebih bersifat realistis dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indra khususnya indra penglihatan. Manfaat penggunaan media ini adalah pemakaiannya yang efektif, efisien, praktis,

dan lebih cepat dipahami oleh siswa. Guru dapat memanfaatkan media-media secara optimal sehingga menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan seperti media visual untuk mempermudah dalam berinteraksi dan pemberian materi yang akan dibahas pada siswa. Media visual dapat mendukung Gerakan Literasi Sekolah yang berupaya menumbuhkan budi pekerti siswa yang bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat. Namun media visual memiliki kekurangan pada visual yang terbatas, hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita dan biaya produksi yang cukup mahal sehingga media visual jarang digunakan di dalam dunia pendidikan. Jenis media visual yang memiliki fungsi menggambarkan kata-kata sehingga menarik perhatian dan diingat orang adalah bahan grafik. Bahan grafik mempunyai beberapa contoh seperti kartun/komik, grafik, bagan/chart, dan diagram. Salah satu contoh dari bahan grafik memiliki fungsi untuk memotivasi, ilustrasi dan kegiatan belajar siswa yaitu komik.

Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar (Waluyanto, 2010). Komik merupakan 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 sehingga membuat informasi lebih mudah diserap. Teks pada komik lebih dimengerti, dan alur komik juga lebih mudah diingat dan diikuti. Kelebihan media komik antara lain tidak memerlukan perangkat lain untuk mengoperasikannya sehingga dapat dibawa dan dibaca di mana saja. Target pengguna komik menurut kegunaannya sebagai media

pembelajaran atau sumber belajar adalah anak sekolah usia 6-25 tahun (M. S. Gumelar 2011).

Selama ini komik atau cerita bergambar masih dipandang sebelah mata, terutama di kalangan dunia pendidikan di Indonesia. Buku komik yang dipahami adalah berisi cerita anak yang sangat sederhana, yang miskin seni dan bahasa. Harga murah, yang sekali baca langsung buang, padahal sebagai media pembelajaran, komik sangat potensial. Komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Waluyanto (2010), jika ditinjau dari aspek fungsi perekayasa komik menjadi sebuah pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gampang dan menyenangkan.

Penelitian tentang penggunaan komik sebagai media pembelajaran didapatkan hasil yaitu pengembangan media komik French Service masuk dalam kategori sangat layak sebagai sumber belajar siswa. Media komik berbasis PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian tentang media komik juga menunjukkan bahwa media komik tergolong dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan/ diuji coba lapangan. Secara kualitatif, media komik mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah.

SMP N 4 Yogyakarta merupakan salah satu SMP yang menyelenggarakan mata pelajaran Prakarya dengan aspek pengolahan dan kerajinan. Pada Kurikulum 2013 SMP memuat mata pelajaran Prakarya sebagai suatu pelajaran yang

mencakup aktivitas dan materi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan tentang pembuatan suatu prakarya (aspek kognitif), bagaimana membuatnya (aspek psikomotor), dan kompetensi sikap yang harus dimiliki siswa untuk menghasilkan prakarya yang baik (aspek afektif). Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa sesuai tuntutan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) saat ini.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Prakarya di SMP N 4 Yogyakarta, bahwa proses pembelajaran teori Prakarya di kelas menggunakan metode ceramah, berupa media cetak modul yang dimiliki oleh guru. Guru hanya sebagai penyampaian materi dasar dan siswa diberikan tugas tentang materi tersebut lebih mendalam. Pada saat praktik, siswa menggunakan materi yang sudah diajarkan oleh guru pada saat pembelajaran teori (tanpa menggunakan *jobsheet*). Namun karena banyaknya administrasi yang harus dikerjakan guru kadangkala meninggalkan kelas dan siswa diberi tugas tanpa didampingi oleh guru (Esti Supraningsih & Sri Wahyu Andayani, 2015). Hal ini menyebabkan siswa belum paham sepenuhnya terhadap hasil yang diperoleh dari internet. Sehingga saat praktek mata pelajaran Prakarya, siswa masih bertanya atau bingung tentang materi yang akan dipraktikkan.

Pada semester genap Kurikulum 2013, mata pelajaran Prakarya yang diajarkan berupa Kompetensi Dasar 3.3, aspek Pengolahan yaitu menganalisis rancangan pembuatan, penyajian, dan pengemasan bahan pangan setengah jadi dari sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan khas wilayah setempat (Kue

Indonesia). Kesulitan siswa dalam praktik mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi makanan khas wilayah setempat (Kue Indonesia) tersebut dapat dilihat dari kriteria hasil yang kurang maksimal dengan siswa yang nilai di bawah KKM (rentang nilai <70) sebanyak 30% pada materi tersebut. Materi mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi Kue Indonesia sulit dipahami ataupun dihafalkan karena pembelajaran prakarya menggunakan media modul yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Permasalahan pembelajaran mata pelajaran Prakarya tersebut dapat diatasi dengan pengembangan media yang lebih menarik siswa, misalnya dalam bentuk komik. Siswa yang berusia 12-15 tahun pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi seperti komik, sehingga materi Kue Indonesia dapat dibuat dengan menarik bila dalam bentuk komik. Komik akan membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan dapat dengan mudah untuk memahaminya. Saat ini belum adanya komik yang memuat materi tentang Kue Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang pengembangan media komik dengan materi Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya di SMP N 4 Yogyakarta dan uji kelayakannya. Penggunaan media komik ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi mata pelajaran Prakarya pada siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotor pada materi mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi makanan khas wilayah setempat (Kue Indonesia).

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul yaitu:

1. Guru dituntut untuk memiliki sebuah strategi, metode, pendekatan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran terkait dengan revolusi industri 4.0.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran cenderung dilakukan secara ceramah dan hanya menggunakan modul dan *handout*, sehingga siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru.
3. Kurang tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan menarik pada materi mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi makanan khas wilayah setempat (Kue Indonesia) pada mata pelajaran Prakarya.
4. Komik masih dipandang sebelah mata oleh kalangan tertentu, padahal komik sebagai media pembelajaran, dan komik sangat potensial.
5. Kesulitan siswa dalam praktik mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi makanan khas wilayah setempat (Kue Indonesia).
6. Siswa dengan nilai di bawah KKM sebanyak 30% dari seluruh siswa, karena kesulitan memahami materi.
7. Materi mengolah bahan pangan setengah jadi menjadi Kue Indonesia sulit dipahami ataupun dihafalkan karena pembelajaran Prakarya menggunakan media cetak modul dan kurang menarik.
8. Belum ada komik yang memuat materi tentang Kue Indonesia.
9. Kelayakan komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya perlu diteliti sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik pada mata pelajaran prakarya sebagai sumber belajar siswa SMP dan uji kelayakannya.

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

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik pada mata pelajaran prakarya sebagai sumber belajar siswa SMP?
2. Bagaimana kelayakan media komik yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP?

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media komik pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP.
2. Mengetahui kelayakan komik pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**



Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media berbentuk buku komik cetak. Spesifikasi media komik meliputi, ukuran buku 17,5cm x 11cm, memiliki 5 karakter komik, komik berisi 25 halaman, terdiri dari 1 halaman cover, 1 halaman intro, 20 halaman isi, 2 halaman profil karakter, 1 halaman penutup. Komik ini dibuat dengan berwarna (*full color*), baik dari sisi *cover* maupun isi komik. Komik ini juga dilengkapi materi bahan pangan setengah jadi dari sereal dan umbi, proses pembuatan produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, bahan dan alat yang digunakan untuk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, resep produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, karakteristik produk dan penyajian produk.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat teoritis**

Pengembangan media komik Kue Indonesia dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pembelajaran teori maupun praktik. Selain itu pengembangan media komik menjadi salah satu cara memupuk rasa cinta berbudaya.

### **2. Manfaat Praktis**

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- a. Bagi siswa, dapat mempermudah dalam belajar tentang Kue Indonesia, menciptakan mata pelajaran Prakarya yang lebih menarik bagi siswa sehingga tidak cepat bosan dan penyerapan materi pembelajaran lebih baik.

- b. Bagi peneliti, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman pengembangan media pembelajaran berupa komik dan mengembangkan ilmu dalam meningkatkan wawasan dalam bidang ilmu pendidikan. Dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.
- c. Bagi sekolah dan umum, dapat menjadikan komik edukatif ini sebagai salah satu referensi pada pembelajaran teori maupun praktik pada mata pelajaran Prakarya dan referensi bagi siswa, mahasiswa maupun kalangan umum.