

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini menjadi sebuah kebutuhan dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi memudahkan peserta didik untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selain aspek praktis, pemanfaatan teknologi memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena peserta didik cenderung sangat bersemangat dalam belajar. Perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran peserta didik yakni sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam penyampaian suatu materi kepada peserta didik. Menurut Tafonao (2018, p. 103) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik.

Umumnya pada saat belajar di kelas, guru dan peserta didik menggunakan buku pelajaran. Buku pelajaran memiliki peran sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Bagi beberapa peserta didik, penggunaan buku pelajaran dianggap kurang menarik, sulit untuk dimengerti, dan terkadang membosankan (Suparman et al., 2020, p. 59). Penjelasan materi dalam buku pelajaran menjadi kurang menarik karena minimnya penggunaan ilustrasi dan gambar. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, dominasi teks dan penjelasan materi dalam buku pelajaran juga menyebabkan rasa bosan yang dialami oleh peserta didik.

Guru dan peserta didik menggunakan buku pelajaran yang sebagian besar masih terdiri dari teks dan deskripsi materi. Menurut Wibisana (2019) buku pelajaran sulit untuk dipahami karena teks yang sangat panjang dan minimnya gambar-gambar yang mendukung uraian materi. Teks yang terlalu panjang dapat menyebabkan kebingungan dan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penjelasan materi dalam buku pelajaran, penting untuk menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan jelas. Penjelasan yang mudah dipahami akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk

meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu contoh media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks adalah komik. Menurut Agustin (2018, p. 169) komik dapat digunakan sebagai media karena materi pembelajaran disajikan secara jelas, runtut, dan menarik. Penggunaan media komik dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah. Dalam media komik, gambar dan teks percakapan saling melengkapi dan menciptakan pengalaman yang unik dan menghibur. Dengan menempatkan teks percakapan secara berurutan pada media komik, peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami dan mengikuti alur cerita serta pesan yang ingin disampaikan.

Seiring berkembangnya teknologi, komik tidak hanya berbentuk buku, namun juga dapat disediakan dalam bentuk digital. Komik digital ini dapat diakses melalui *website* dan aplikasi, salah satunya adalah *Webtoon*. *Webtoon* digunakan untuk menyampaikan informasi berupa rangkaian gambar yang dirilis secara digital. Menurut Alfiani (2018) *Webtoon* merupakan *website* dan aplikasi yang dapat diakses *smartphone*, komputer, atau perangkat elektronik sejenisnya. *Webtoon* merupakan kumpulan gambar dan cerita yang dapat diakses melalui *smartphone*, komputer, dan perangkat lainnya selama terhubung ke internet. *Webtoon* lebih mudah dibaca daripada komik cetak karena gambar-gambar disusun secara vertikal. *Webtoon* memiliki gaya gambar yang beragam dan penuh warna yang dapat menarik perhatian pembaca. Selain itu, *Webtoon* juga memiliki fitur kolom komentar untuk memberikan kritik maupun saran. Dalam pembuatan komik ini menggunakan aplikasi *Procreate*. *Procreate* merupakan aplikasi yang digunakan untuk menggambar, melukis, dan membuat animasi sederhana (McCready, 2021). Penggunaan aplikasi *Procreate* akan memudahkan dalam membuat sketsa, pewarnaan komik, dan pemberian teks percakapan. Selain itu, kebaruan dari penelitian ini terdapat pada aplikasi yang digunakan yaitu *Webtoon* yang berbantuan *Procreate*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas X, sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Beliau mengatakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran dan aplikasi media sosial. Penggunaan

media sosial, seperti *whatsapp* dan *google classroom* karena setiap peserta didik juga sudah memiliki *smartphone*. Namun, beliau belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal digunakan, walaupun sudah memiliki fasilitas. Salah satu fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran yakni *wifi*, *wifi* ini dapat diakses oleh guru setiap saat, sedangkan untuk peserta didik hanya saat ujian saja. Menurut Beliau kesulitan yang ditemui pada mata pelajaran matematika yakni materi barisan dan deret aritmatika untuk menentukan suku ke- n dan jumlah n suku pertama.

Pengembangan media komik ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran matematika yang dianggap sulit, yaitu materi barisan dan deret aritmatika. Selain itu, menurut Hasanah (2020) menyatakan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan antara rumus yang seharusnya digunakan untuk menghitung barisan dan deret. Menurut Rakhmawati (2021) peserta didik mengalami hambatan dalam mengidentifikasi suku ke- n dalam barisan dan keliru dalam menerapkan rumus untuk menjumlahkan suku ke- n . Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara, materi ini dianggap sulit. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Imroatun (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik hanya menghafal rumus-rumus namun belum memahami materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan *Webtoon* Berbantuan *Procreate* pada Materi Barisan dan Deret”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengembangan media komik dengan *Webtoon* berbantuan *Procreate* pada materi barisan dan deret?
- (2) Bagaimana efektivitas hasil pengembangan media komik dengan *Webtoon* berbantuan *Procreate* pada materi barisan dan deret?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional untuk istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

(1) Pengembangan

Pengembangan adalah suatu langkah atau proses yang dilakukan untuk merancang, membuat, atau menyempurnakan suatu produk. Pengembangan media komik menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).

(2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, media yang akan dikembangkan diharapkan lebih menarik.

(3) Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik merupakan bentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar. Komik dapat memberikan hiburan kepada para pembacanya sekaligus menyampaikan sebuah materi tentang pembelajaran matematika. Materi pada komik yang akan dibuat oleh peneliti ialah materi barisan dan deret aritmatika.

(4) *Webtoon*

Webtoon merupakan *website* dan aplikasi yang berisikan cerita bergambar atau komik yang memberikan kemudahan bagi penggunanya. *Webtoon* adalah sebuah komik yang berisikan cerita bergambar yang dapat dinikmati secara *online* pada perangkat *smartphone* dan komputer.

(5) *Procreate*

Procreate adalah aplikasi untuk menggambar digital yang menggunakan iOS sebagai sistem operasinya. Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur yang dibutuhkan untuk membuat gambar komik seperti, *color panel, brushes, layers, text, drawing guide and assistance, interface and gesture, transform, dan adjustment*. *Procreate* ini dapat menghasilkan gambar dengan format *pdf, png, jpg, dan mp4* untuk animasi.

(6) Barisan dan Deret

Barisan dan deret bilangan merupakan materi matematika tentang sebuah urutan dari bilangan yang dibentuk dengan berdasarkan aturan-aturan tertentu. Sub materi barisan dan deret yang digunakan dalam penelitian ini adalah barisan dan deret aritmatika.

(7) Efektivitas

Efektivitas adalah usaha yang dilakukan untuk menentukan tingkat atau derajat penerapan produk. Hasil pengembangan media komik ini dibutuhkan tingkat atau derajat penerapan produk berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*. Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika nilai *effect size* lebih dari 0,8.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media komik dengan *Webtoon* berbantuan *Procreate* sebagai media pembelajaran dalam memahami materi barisan dan deret.
2. Mendeskripsikan efektivitas dari hasil pengembangan media komik dengan *Webtoon* berbantuan *Procreate* pada materi barisan dan deret.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, dan penulis. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi.
2. Bagi guru, penelitian ini sebagai alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.