

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ke arah digital yang semakin pesat menimbulkan perubahan kebiasaan dan gaya hidup baru bagi masyarakat. Perubahan ke era digital ini dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Hal ini ditandai dengan penggunaan internet secara luas pada semua aspek kehidupan, yang dikenal dengan istilah Internet of Things (IoT). Hampir semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari penggunaan teknologi informasi, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Badan khusus PBB (Persatuan Bangsa-Bangsa) yang menangani pendidikan, UNESCO merumuskan bahwa pendidikan pada era revolusi industri 4.0 harus mampu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki : (1) keterampilan dalam TIK dan literasi media (*ICT and media literacy skills*), (2) keterampilan berfikir kritis (*critical thinking skills*), (3) keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving skills*), (4) keterampilan dalam berkomunikasi efektif (*effective communication skills*), dan (5) keterampilan bekerja sama secara kolaboratif (*collaborative skills*) (Anderson, 2010).

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang selalu berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien,

dan menarik perhatian peserta didik. Mekhlafi (2004) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap performansi dan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Riyana (2010) dengan berkembangnya penggunaan TIK, khususnya internet ada pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu : (1) dari pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered learning*) ke pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered learning*), (2) tumbuh dan makin memasyarakatnya pendidikan terbuka dan jarak jauh, (3) semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia. Adanya TIK ini memungkinkan guru untuk memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik, demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber melalui jaringan internet. Dengan demikian, penggunaan TIK diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara penggunaan TIK dalam pendidikan yaitu dengan menjadikan TIK sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari pentingnya media dalam menanamkan pemahaman materi kepada peserta didik. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sekaligus penyampaian informasi pesan dan isi materi kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Secara garis besar media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media audio (yang hanya dapat didengar), media visual (yang hanya dapat dilihat), dan media audiovisual (yang dapat didengar dan dilihat). Ada berbagai macam jenis media visual yang digunakan sebagai media pembelajaran, seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya (Sanjaya, 2006).

Menurut Munadi (2012) karakteristik media visual terdiri dari: (1) pesan visual berupa gambar, grafik, diagram, bagan, peta, (2) penyalur pesan visual verbal-nonverbal berupa buku dan modul, komik, majalah dan jurnal, poster, papan visual.

Berdasarkan pendapat di atas, salah satu media visual yang berperan sebagai penyalur pesan visual verbal-nonverbal ialah komik. Daryanto (2011) berpendapat bahwa komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Saat ini komik tidak hanya digunakan sebagai hiburan saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah menerima materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran karena dapat menggambarkan fakta yang kurang dimengerti bila tidak divisualisasikan (Aprilia, 2018). Selain itu, menurut Sudjana & Rivai (2010) komik juga mampu membuat peserta didik meningkatkan kemampuan berbahasa, aktivitas seni, serta pernyataan-pernyataan

inovatif dalam berkomunikasi, kepenulisan, membaca, melukis, ataupun dramatisasi serta mampu membantu memaknai serta mengingat materi.

Komik mengalami perubahan seiring perkembangan pengetahuan dan teknologi, yakni dari bentuk fisik (cetak) ke dalam bentuk elektronik. Komik elektronik ini biasa dikenal dengan komik digital. Komik digital merupakan komik yang tersedia dalam format digital yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja namun di dalamnya disisipkan *game*, animasi, film atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati setiap cerita dan penyampaian dapat dilaksanakan tidak hanya *offline* melainkan juga *online* melalui perangkat tertentu (Barokah, 2014).

Seiring tuntutan akan ilmu pengetahuan dan teknologi, kita juga dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Menurut Chen et al (2017), pengajaran bahasa Inggris telah menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dipelajari dan menjadi prioritas utama di seluruh dunia. Pentingnya mempelajari bahasa Inggris menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat aspek keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*) membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Keempat aspek tersebut harus dikuasai agar tujuan pembelajaran bahasa yaitu berkomunikasi dengan baik dapat tercapai. Dalam berkomunikasi, kita dituntut untuk mampu menggunakan bahasa secara

lisan maupun tulisan, yang dikenal dengan istilah literasi yang memiliki arti kemampuan untuk membaca dan menulis.

Membaca (*reading*) sebagai salah satu keterampilan literasi yang dianggap paling penting. Ini disebabkan karena sebagian besar informasi dan pengetahuan diperoleh melalui membaca. Namun, berdasarkan hasil survey yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) masyarakat Indonesia memiliki tingkat literasi yang tergolong sangat rendah. Hasil survey tahun 2019 menyatakan minat baca masyarakat Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara, atau berada pada 10 negara terbawah. Rendahnya minat baca ini tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan ukuran tingkat pencapaian tujuan pengajaran. Dengan kata lain, untuk mengetahui tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum dapat dilihat dengan hasil belajar peserta didik. Menurut Gagne (1997) hasil belajar merupakan suatu gambaran hasil dari tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran suatu konsep tertentu telah tercapai. Hasil belajar yaitu hasil tes kognitif (penguasaan materi) yang dicapai peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar pada materi yang ditunjukkan oleh nilai tes awal dan tes akhir. Hasil belajar dapat diketahui dengan cara memberikan penilaian terhadap individu yang belajar.

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia belum dilakukan secara optimal. Hal ini berdasarkan laporan *English Proficiency Index* (2020) tentang tingkat kemahiran penggunaan bahasa Inggris orang Indonesia yang masih rendah.

Banyak orang yang menganggap pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing adalah bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris masih bersifat konvensional yakni dengan metode ceramah dan kurang menggunakan media sehingga peserta didik merasa bosan, selain itu pembelajaran bahasa Inggris masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Danker (2015) menyatakan bahwa di era digital saat ini, model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Approach*) sudah tidak cocok digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Karena di masa depan, proses pembelajaran lebih bersifat modern dan berpusat pada siswa (*Student Centered Approach*). Selain itu, fasilitas dan media pembelajaran yang kurang tersedia menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan menurunkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran (Sriadhi, 2015).

Penggunaan perangkat *mobile* berupa *smartphone* yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari mampu memudahkan pekerjaan. Pemanfaatan perangkat *mobile* dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah *mobile learning*. Menurut Ally et al (2005), *mobile learning* sebagai penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi *mobile* untuk dapat di akses darimana saja dan kapan saja.

Menyikapi kenyataan tersebut, maka para peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* untuk berbagai kepentingan belajar terlepas dari paradigma lama bahwa belajar hanya berlangsung di sekolah saja tetapi belajar dapat dilakukan di

mana saja dan kapan saja. Namun kenyataannya, guru bahasa Inggris masih belum memanfaatkan perangkat *mobile* secara optimal dalam proses pembelajaran.

Masalah yang berkaitan dengan keterbatasan sumber dan media pembelajaran tentu sangat tidak sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih. Kecanggihan teknologi harusnya memudahkan peserta didik untuk mengakses sumber daya yang berkualitas. Mengembangkan sumber belajar yang berkualitas serta berbasis digital pada pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam membangun sistem pendidikan berbasis informasi (Zhu, 2010).

Observasi awal yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam, diketahui bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai. Fasilitas yang mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah tersedianya proyektor, laboratorium komputer, dan juga tersedianya jaringan wifi untuk mengakses jaringan internet yang dapat membantu guru maupun siswa dalam mencari informasi dan pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, ditemukan juga bahwa hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIII masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari data yang menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam

No.	Tahun Pelajaran	Nilai Kriteria Ketuntasan (KKM)	Nilai Terendah (NTR)	Nilai Tertinggi (NTT)	Nilai Rata-Rata (NRR)
1.	2018/2019	75	40	76	58
2.	2019/2020	75	45	78	61,50
3.	2020/2021	75	50	79	64,50

(Sumber: Tata Usaha SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam)

Berdasarkan analisis terhadap kendala dan permasalahan yang muncul pada pembelajaran bahasa Inggris, maka diperlukan solusi yang tepat dan bermanfaat agar pembelajaran bahasa Inggris dapat mencapai tujuan dan kompetensi yang diinginkan. Melalui media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi canggih, diharapkan dapat memberikan akses dan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan mengakses sumber belajar yang ada melalui media pembelajaran digital sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Upaya untuk memberikan akses terhadap sumber belajar yang memadai dapat dilakukan melalui media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Dari hasil pengamatan ini, sudah seharusnya dirancang sebuah media pembelajaran interaktif, seperti komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang dapat membantu proses belajar peserta didik dengan pembelajaran digital yang memudahkan peserta didik untuk mengakses konten materi pelajaran bahasa Inggris sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran berbasis *mobile learning* akan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik, sebab peserta didik saat ini sudah mampu

menggunakan perangkat *mobile* berupa *smartphone*, sehingga peserta didik dapat langsung mengakses konten yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang menyenangkan serta dapat mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses darimana saja dan kapan saja sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Komik Pembelajaran Digital Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat literasi dan minat membaca peserta didik yang berdampak pada hasil belajar yang rendah.
2. Pembelajaran bahasa Inggris masih berpusat pada guru sebagai sumber utama pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton.
4. Keterbatasan waktu tatap muka menuntut peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

5. Pemanfaatan teknologi informasi belum digunakan secara optimal dalam menyusun media pembelajaran.
6. Penggunaan media komik pembelajaran digital pada pelajaran Bahasa Inggris berbasis *mobile learning* belum pernah diterapkan di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan peneliti bahas ialah sebagai berikut :

1. Materi bahasa Inggris dibatasi pada Kompetensi Dasar:
 - (3.7) Menerapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum, sesuai dengan konteks penggunaannya
 - (4.7) Menyusun teks lisan untuk menyatakan dan menanyakan tentang tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
2. Komik pembelajaran digital yang akan dikembangkan pada materi *Daily Activities (Simple Present Tense)* berbasis *mobile learning*.
3. Komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang akan dikembangkan digunakan untuk keterampilan *reading* (membaca).

4. Komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang akan dikembangkan berbentuk aplikasi *mobile* dengan menggunakan platform *Android*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam?
2. Apakah komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui keefektifan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat penelitian ini secara rinci terlihat pada paparan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat melengkapi khazanah teori dan pengkajian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi peneliti di bidang pengembangan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris, komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik untuk pembelajaran bahasa Inggris.

- c. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan dapat memperdalam hasil penelitian ini dengan mengambil populasi yang lebih besar serta dapat mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning*.

