

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih banyak aktif di dalam kelas, sedangkan guru hanya mengarahkan dan menjadi fasilitator saja, namun bukan berarti guru diam saja dan tidak memiliki tugas. Justru ini menjadi tugas terbesar seorang guru untuk mencari cara agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan penuh antusias dari siswa dan materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Didalam kurikulum 2013 juga ditekankan kegiatan literasi. Dalam Wikipedia bahasa Indonesia “ Literasi adalah istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari”.¹ Sejalan dengan perintah Allah SWT bahwasanya dalam menjalani kehidupan ini, setiap manusia haruslah belajar, terutama belajar membaca, sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 :

¹ Wikipedia dalam kupas tuntas jenis dan pengertian literasi, Guru Digital. Diakses tanggal 06 November 2019 pukul 10.04

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : (1) bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (2) dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (3) bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia (4) yang mengajar (manusia) dengan pena (5) dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui.²

Dari ayat diatas dapat diambil pelajaran bahwasanya setiap ilmu pengetahuan, akan didapatkan dengan membaca. Namun dalam artian luas, membaca tidak hanya membaca teks, namun juga membaca keadaan ataupun situasi, membaca permasalahan dan menemukan solusinya dan lain sebagainya. Sehingga dalam proses belajar mengajar ini dibutuhkan keaktifan dalam mencari ilmu pengetahuan, agar ilmu pengetahuan yang didapatkan semakin banyak.

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, seperti : media pembelajaran, alat dan bahan ajar, tehnik dan lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar

² Yayasan Amanah Takaful, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : Pustaka Al-Mubini, 2013), hal 597

siswa. Diantara sarana tersebut adalah media yang harus disiapkan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran. Sehingga pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik. Media juga bisa menjadi salah satu alat penyampaian pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat diterima oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang hati dan dapat menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Di era milenial ini gadget tentu menjadi benda favorit bagi semua kalangan, dari yang muda sampai yang tua. Karena gadget adalah salah satu benda yang multifungsi. Dengan gadget dan sambungan internet, seseorang bisa lebih mudah menjangkau informasi yang ingin didapatkan. sehingga tidak jarang, siswa malas untuk membaca buku, padahal buku adalah jendela dunia. Dengan adanya gadget, siswa menjadi malas untuk pergi ke perpustakaan dan mencari buku referensi untuk menambah wawasan. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang positif dan negatif, untuk itu pengawasan dari guru dan orang tua sangatlah penting. Membekali pengetahuan agama adalah salah satu upaya untuk membentengi diri siswa dari melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak terpuji. Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui mata pelajaran ini, guru dapat memberikan pendidikan

kepada siswa tentang pengetahuan spiritual. Namun sangat disayangkan jika mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa, akibat media pembelajarannya yang kurang tepat. Padahal mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang penting bagi perkembangan spiritual siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan selama PPLK di SMKN 1 Kota Serang, peneliti menemukan kesenjangan antara teori dan realita yaitu keadaan perpustakaan yang jarang sekali dikunjungi siswa, padahal dalam lingkungan pendidikan, perpustakaan seharusnya menjadi salah satu tempat favorit untuk menambah wawasan peserta didik. Namun pada kenyataan yang peneliti temukan para siswa justru lebih asik bermain dengan *handphone* nya, pergi ke kantin dan bersenda gurau dengan teman-temannya.

Bila siswa sudah mulai malas mendatangi perpustakaan, maka itu menjadi kekhawatiran bagi eksistensi pendidikan, karena di perpustakaan memuat sumber-sumber pengetahuan yang seharusnya dicari oleh peserta didik. Namun demikian sebagai sorang pendidik harusnya dapat memutar otak, mencari solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi saat ini, sehingga setiap permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan dengan cepat.

Sebagaimana permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan, sempat disinggung terkait penggunaan *gadget* yang berlebihan. Selain langsung menyalahkan penggunaannya, alangkah lebih baiknya jika memanfaatkan keadaan tersebut dengan hal-hal yang bisa memberikan pengaruh pada perkembangan pembelajaran, khususnya dalam media pembelajaran. Dalam sebuah *gadget* terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang bisa diinstal melalui *playstore*, *appstore* dan sebagainya. Salah satu aplikasi yang dapat diinstal di *gadget* melalui *playstore* adalah *webtoon*. *Webtoon* merupakan salah satu aplikasi yang didalamnya terdapat banyak koleksi komik-komik daring, baik yang bergenre romantis, horor, fantasi, komedi dan lain sebagainya. Komik merupakan salah satu jenis bacaan yang digemari remaja, oleh sebab itu kesempatan ini harus bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran melalui aplikasi yang terdapat pada *gadget* dan memadukannya dengan hal-hal yang digemari oleh peserta didik. Adanya aplikasi *webtoon* ini menjadi sebuah peluang untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang diminati siswa sehingga secara tidak langsung siswa dapat sekaligus melakukan kegiatan literasi. Dan kegiatan ini dapat dilakukan oleh siswa dimana saja dan kapan saja tanpa rasa jenuh, karena bacaan yang disajikan tidak hanya sekedar tulisan, namun juga bergambar, dan dapat diakses melalui *gadget*.

Gadget juga merupakan salah satu media yang digunakan dalam pengimplementasian *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam model pembelajaran *mobile learning* itu pendidik dapat memasukkan aplikasi *webtoon* sebagai media pembelajaran yang berbasis *mobile learning*.

Dari paparan diatas peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kebutuhan siswa untuk literasi, dan candu terhadap gadget. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Webtoon* Berbasis *Mobile Learning* untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X TKJ SMKN 1 Kota Serang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam kegiatan literasi
2. Kecanduan bermain *gadget*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran *Webtoon* Berbasis *Mobile Learning* untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *webtoon* berbasis *mobile learning* ?
2. Adakah hubungan yang signifikan antara media pembelajaran *webtoon* berbasis *mobile learning* dengan minat literasi siswa?

E. Tujuan dan Manfaat Produk yang akan dikembangkan

1. Tujuan dari produk yang akan dikembangkan

- a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *webtoon* berbasis *mobile learning*

- b. Mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara media pembelajaran *webtoon* berbasis *mobile learning* dengan minat literasi siswa

2. Manfaat dari produk yang akan dikembangkan

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

- a. Bagi pengguna

Memberikan inovasi baru terhadap pengguna, dalam melakukan kegiatan literasi. Yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

- b. Bagi Peneliti

Menjadi sarana untuk meningkatkan kepekaan terhadap kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan juga dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang efektifitas penerapan media pembelajaran berbentuk *webtoon*.

- c. Bagi Pengembangan Ilmu

Untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning*, diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap

pemanfaatan kecanggihan teknologi saat ini, Sehingga ilmu pengetahuan dan teknologi dapat terus berkembang di arah yang positif.

d. Bagi Lembaga

Sebagai salah satu acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitian yang dilakukan bisa menjadi penelitian yang lebih baik. Juga menjadi salah satu arsip bagi jurusan, yang pasti akan sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan.

F. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. *Webtoon* berbasis *mobile learning* dibuat menggunakan *software aobe illustrator*
2. *Webtoon* berbasis *mobile learning* berisikan materi “Nikmatnya Mencari Ilmu dan Indahnya Berbagi Pengetahuan” kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang
3. Setelah pembuatan *webtoon* selesai, *webtoon* diunggah ke akun *Line Webtoon*
4. *Webtoon* yang telah diunggah, bisa dibuka dan dibaca dimana saja, menggunakan *handphone* atau PC

Setelah siswa membaca *webtoon*, siswa harus memberikan komentar dibawah cerita, sebagai bukti bahwa siswa tersebut telah membaca *webtoon* yang sudah ditentukan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Produk yang akan dikembangkan, Spesifikasi Produk.

BAB II: Kajian teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, meliputi : Deskripsi Teori (Hakikat Media Pembelajaran, Hakikat *Webtoon* Berbasis *Mobile Learning*, Hakikat Minat, Hakikat Literasi), penelitian terdahulu dan Kerangka Berpikir Produk yang akan Dikembangkan.

BAB III: Prosedur penelitian, meliputi : Metode Penelitian, Tempat Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Tahap Pengembangan Produk (Pembuatan Produk, Uji Lapangan Awal, Revisi Hasil Uji Coba, Uji Lapangan Produk Utama, Revisi Produk Final, Desiminasi)

BAB IV: Hasil penelitian, meliputi: hasil penelitian dan pembahasan

BAB V: Simpulan dan Saran Penggunaan, meliputi: Simpulan, dan Saran Penggunaan.

