

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era modern menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah bagaimana mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang sedang mendapatkan perhatian adalah fotonovela. Fotonovela adalah bentuk narasi visual yang menggunakan foto-foto yang diiringi teks untuk menyampaikan cerita atau informasi. Media ini sudah lama populer di negara-negara berbahasa Spanyol dan kini mulai diadopsi sebagai alat pendidikan yang efektif.

Penggunaan fotonovela di Indonesia sudah sering digunakan baik yang dinamai fotonovela maupun buku komik, *booklet*, presentasi, foto bersuara, dan masih banyak lagi. Fotonovela merupakan sebuah karya yang berupa rangkaian foto yang dilengkapi dengan teks cerita. Kata ini diambil dari kata foto dan novel. Media ini muncul pada akhir Perang Dunia II, saat buklet foto mulai diproduksi di Italia sebagai produk sampingan dari industri film (Nisa, 2022). Fotonovela adalah sumber belajar yang berbentuk album foto disertai informasi dan disusun berurutan sehingga menceritakan suatu proses/akibat. Penggunaan fotonovela ini, diharapkan peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan secara cepat dan tepat berdasarkan berbagai sudut pandang dan bukan hanya berdasarkan pengetahuan yang ditransfer oleh guru saja (Anggriani *et al.*, 2022).

Fotonovela menggunakan gambar dengan realitas tinggi berupa foto-foto sesuai dengan keadaan aslinya sehingga sangat representatif dan cocok untuk menyajikan suatu fakta. Hal-hal yang sulit untuk digambarkan sekalipun akan dengan mudah diperlihatkan dalam fotonovela sehingga pesan yang ingin disampaikan pun lebih mudah ditangkap oleh siswa. Media ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu untuk mengubah sikap dan perilaku siswa (Rahayu *et al.*, 2015).

Fotonovela adalah film dengan gambar-gambar diam. Naskahnya merupakan sebuah cerita atau drama (fiksi atau realita). Sebagai media cetak, fotonovela bisa berbentuk buklet (buku kecil ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4). Fotonovela tentunya bisa juga diformat dalam bentuk “dongeng digital” (*Digital Story Telling*) atau tayangan *powerpoint slide*. Fotonovela memiliki nilai lebih karena bisa memotret realita nyata dan relatif lebih mudah dibuat. Media ini dapat memproses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Prihastari *et al.*, 2020).

Fotonovela di Indonesia penggunaannya sudah sering digunakan, baik yang bernama komik, booklet, presentasi, foto bersuara, dan masing banyak jenis lainnya. Fotonovela memiliki nilai lebih dibanding yang lainnya karena memotret realita nyata dan lebih mudah dibuat. Kekayaan alam dan kekhasan masing-masing wajah dan daerah Indonesia dapat ditangkap dengan baik, dan penambahan pesan yang berkaitan akan memperkuat citra situasi lokal sebagaimana adanya. Fotonovela dapat dibuat dalam media cetak maupun *online*. Membuat fotonovela kita bisa menggunakan aplikasi seperti komik *book creator*, *PhotoScape*, *Toondoo*, *Microsoft Publisher*, *Canva* dan lain sebagainya (Faustinasari, 2023).

Aspek kegiatan dalam pendekatan saintifik dapat diaplikasikan ke dalam cerita pada media fotonovela. Media tersebut mampu menciptakan variasi dalam meningkatkan aktivitas belajar. Siswa akan dilatih untuk bersikap kritis, berfikir kreatif, mampu berkolaborasi dengan orang lain, dan berani berkomunikasi. (Artikawati *et al.*, 2019). Setiap media pembelajaran memiliki masing-masing kelebihan salah satunya adalah media pembelajaran fotonovela. Media pembelajaran fotonovela memiliki kelebihan diantaranya adalah isi dari media fotonovela ini adalah sebagian besar berbentuk gambar sehingga meminimalisir banyaknya tulisan yang terkesan membosankan dan terkesan berat bagi orang-orang yang tidak menyukai membaca. Foto yang representatif sangat sesuai untuk menyajikan hal fakta dan hal yang sulit digambarkan sekalipun, dapat dengan mudah ditampilkan dalam fotonovela

sehingga pesan yang disampaikan akan mudah ditangkap (Faustinasari, 2023).

Media pembelajaran ini membuat peserta didik lebih semangat belajar karena dapat dikombinasikan dengan beberapa model pembelajaran sehingga tidak membosankan, Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi yang menarik dan peserta didik dapat menemukan materi melalui percakapan di dalam media pembelajaran fotonovela ini sehingga peserta didik tertarik pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu tahan lama karena media pembelajaran ini di press (Trinata *et al.*, 2020).

Muthoharoh (2019) *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Media *powerpoint* termasuk pada penyaluran pesan visual verbal-nonverbal-grafis dengan penyampaian pesannya berupa papan visual, papan visual adalah papan yang dapat menyalurkan pesan-pesan visual, media *powerpoint* itu terdapat beberapa rangkuman materi yang akan dipelajari, penggunaan media *powerpoint* yang secara karakteristiknya bersifat multimedia, yang tidak hanya menampilkan teks saja, tetapi dapat dipadukan dengan unsur gambar, video, animasi dan musik dalam penyajian presentasi kepada peserta didik (Afrilia *et al.*, 2022).

Media *powerpoint* ada beberapa yang perlu dipersiapkan dalam pembuatannya, pertama tentang identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (peserta didik) terutama latar belakang kemampuan dan jenjang pendidikan. Kedua, mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi suara, bisa dapat di buku dan browsing melalui internet. Ketiga, setelah semua terkumpul dan materi dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan *powerpoint* hingga selesai. Keempat, setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan *review* atau pengecekan program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep (Deni *et al.*, 2023).

Powerpoint terdapat kekurangan, pertama jika terlalu banyak animasi, bunyi-bunyian dan sebagian perhatiannya dapat mengalihkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, kedua membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan *powerpoint*, ketiga pemilihan warna terlalu terang sebagai latar belakang *slide* dapat merusak indra penglihatan siswa, keempat penggunaan *powerpoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran bisa membuat guru hanya berbasis “*show and tell*” tanpa menerangkan isi pengajaran, kelima jika terjadi pemadaman listrik, maka pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* tidak bisa dilaksanakan (Pramestika, 2020).

Dasna sebagaimana dikutip (Sinurat, 2022) *Problem Based Learning* (PBL) yaitu pelaksanaan pembelajaran berasal dari sebuah kasus tertentu dan kemudian di analisis lebih lanjut guna untuk ditemukan masalahnya, dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa mengolaborasikan pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow sebagaimana dikutip (Arifudin, 2020) menjelaskan karakteristik *Problem Based Learning* (PBL), yaitu: (1) *learning is student-centered*: proses pembelajaran PBL lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang belajar; (2) *authentic problems form the organizing focus for learning*: masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik; (3) *new information is acquired through self-directed learning*: siswa berusaha untuk mencari informasi melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya; (4) *learning occurs in small groups*: dilaksanakan dalam kelompok kecil; (5) *teacher act as facilitators*: guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Nurhayati sebagaimana dikutip (Darmawan, 2021) pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah meliputi lima tahapan, yaitu: 1) Orientasi siswa terhadap masalah autentik, pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik, pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, serta 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Perubahan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa disebut dengan masalah kontekstual dimana peserta didik dihadapkan dengan persoalan biologi yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga diharapkan peserta didik dapat menentukan solusi atau jalan keluar yang tepat guna memecahkan permasalahan tersebut menggunakan bukti-bukti ilmiah dan penerapan secara langsung pada kehidupan sehari-hari (Hidayah *et al.*, 2022). Materi ini merupakan materi biologi yang sarat dengan aplikasi pengetahuan, keterampilan serta sikap ilmiah. Materi ini sangat dekat dengan lingkungan siswa sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk melakukan analisis dan berpikir tentang rancangan serta teknologi terkait materi tersebut (Aninda *et al.*, 2020).

Pemilihan materi perubahan lingkungan disesuaikan dengan karakteristik PBL yang mensyaratkan materi yang kontekstual dan bernuansa masalah nyata. Menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan-perubahan lingkungan tersebut bagi kehidupan. Pembelajaran

berbasis masalah, dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya melalui berbagai situasi nyata atau situasi yang disimulasikan menjadi pelajar yang mandiri (Dewi *et al.*, 2019).

Meski telah ada sejak lama, penerapan media Fotonovela dalam bidang IPA masih sangatlah sedikit. Penerapan media pembelajaran fotonovela terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan perubahan lingkungan akan semakin menambah wawasan bagi siswa. Fotonovela bukan hanya menerjemahkan verbal menjadi bentuk visual tetapi juga membangun foto, gambar, teks yang membuka ruang baru untuk dialog, perlawanan, dan penyajian informasi dari pengetahuan baru yang mengubah cara pandang dan memiliki kemampuan untuk mengubah pemahaman penulis dan pembaca (Faustinasari, 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa fotonovela tidak hanya membuat deskripsi (verbal) menjadi terlihat (visual), tetapi juga menciptakan hubungan kolaboratif antara foto, gambar, dan teks di dalam dialog yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Hasil pra survei menunjukkan bahwa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon juga masih terjadi keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Hal yang menyebabkan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yakni kurangnya keterampilan teknologi, kurangnya pelatihan dan dukungan dari institusi pendidikan dalam mengembangkan keterampilan. Jadi, selama proses pembelajaran media yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu buku cetak dan LKS, terkadang menggunakan media *powerpoint*. Sebagian besar siswa mengaku jika pembelajaran dengan buku-buku pelajaran tidak terlalu menyukai dan terkesan membosankan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung hanya mengandalkan buku cetak, kemudian siswa diminta mencatat dan merangkum materi. Oleh karena itu, banyak siswa yang merasa malas ketika

proses pembelajaran berlangsung, dimana hal ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijabarkan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan guru mengembangkan media pembelajaran inovatif.
2. Sebagian besar siswa tidak menyukai buku-buku pelajaran.
3. Penerapan media pembelajaran Fotonovela dalam bidang IPA masih sangatlah sedikit.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pokok bahasan yang dianalisis, fokus permasalahan ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon.
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Problem Based Learning* (PBL).
3. Materi yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu Perubahan Lingkungan.

D. Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran fotonovela pada pokok bahasan perubahan lingkungan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa yang diterapkan media pembelajaran fotonovela dengan hasil belajar siswa yang diterapkan media pembelajaran *powerpoint*?
3. Bagaimanakah respon siswa pada kelas yang diterapkan media pembelajaran fotonovela pada pokok bahasan perubahan lingkungan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengkaji aktivitas siswa dalam proses pembelajaran biologi dengan menggunakan fotonovela pada pokok bahasan perubahan lingkungan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Cirebon.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang diterapkan media pembelajaran fotonovela dengan hasil belajar siswa yang diterapkan media pembelajaran *powerpoint*.
3. Untuk mengkaji respon siswa pada kelas yang diterapkan media pembelajaran fotonovela pada pokok bahasan perubahan lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Peneliti memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, selain itu dapat menjadi referensi dalam penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa
Dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap masalah yang berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah siswa serta sebagai solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui media yang interaktif dan menarik.
3. Bagi guru
Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran, dan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk materi perubahan lingkungan.