

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Biologi adalah gabungan dua kata Bios dan Logia dari bahasa Yunani, Bios yang artinya kehidupan dan Logia yang artinya ilmu. Biologi merupakan kajian tentang kehidupan dan organisme hidup, termasuk fungsi, pertumbuhan, struktur, persebaran, evolusi, dan taksonominya. Ilmu Biologi membahas semua makhluk hidup yang ada di bumi mulai dari mikroorganisme hingga organisme terbesar di bumi. Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, cabang - cabang biologi pun akan terus bertambah.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, dengan mempelajari biologi kita dapat memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan maksimal. Antara lain dalam bidang pertanian, peternakan, perikanan, kedokteran, kesehatan, farmasi, lingkungan, energi, bioteknologi, industri, hingga nuklir.

Pelajaran Biologi yang rumit dan kompleks mulai dipelajari saat siswa memasuki tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas). Namun banyak siswa yang kurang minat terhadap pelajaran biologi, sehingga menyebabkan kegagalan studi para siswa, salah satu contohnya adalah menurunnya nilai UN pada mata pelajaran biologi. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dari tahun 2015 hingga 2018 rata-rata nilai Ujian Nasional SMA untuk mata pelajaran biologi mengalami penurunan setiap tahunnya. Kegiatan belajar mengajar biologi dapat menjadi tantangan tersendiri untuk siswa. Siswa terkadang malas dan bosan untuk mempelajari biologi, bahkan hanya sekedar untuk membaca buku pengetahuan sekalipun. Hal ini dikarenakan mata pelajaran biologi yang diberikan oleh sekolah umumnya berupa uraian materi - materi yang panjang lebar.

Saat ini remaja di Indonesia banyak yang gemar membaca komik, apalagi dengan hadirnya komik digital yang dapat diakses secara *online* seperti *Line*

Webtoon (platform komik digital berformat *webtoon* yang berasal dari Korea) para remaja pengguna ponsel cerdas dapat membaca komik dimanapun dan kapanpun. *Line Webtoon* sendiri masuk ke pasar Indonesia sejak tahun 2015.

Pada dasarnya komik bukan hanya sekedar cerita bergambar yang menyenangkan. Komik juga bisa menjadi media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi dan komunikasi dengan mudah. Hal ini karena komik menggabungkan gambar dan tulisan yang disusun dalam sebuah cerita, sehingga dapat lebih mudah diingat dan dimengerti (Waluyanto, 2005).

Melihat fenomena tersebut, penulis berupaya membantu memajukan pendidikan biologi di Indonesia dengan harapan siswa SMA berminat mempelajari pelajaran biologi dengan cara yang menyenangkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Untuk melakukan proses penelitian, berikut identifikasi masalah dari latar belakang fenomena tersebut :

1. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dari tahun 2015 hingga 2018 rata - rata nilai Ujian Nasional SMA untuk mata pelajaran biologi mengalami penurunan setiap tahunnya. Hal ini disebabkan karena minat belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi cukup rendah.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari biologi dikarenakan siswa bosan atau malas, yang disebabkan oleh mata pelajaran biologi yang diberikan oleh sekolah umumnya berupa uraian materi-materi yang panjang lebar.

1.3. Rumusan Masalah

Untuk melakukan proses penelitian, berikut rumusan masalah yang didapat dari rangkuman identifikasi masalah tersebut :

Bagaimana merancang media edukasi yang menarik minat para siswa untuk mempelajari pelajaran biologi?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil yang didapat dari latar belakang masalah tersebut, untuk melakukan perancangan perlu adanya batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

- 1) Perancangan media edukasi biologi untuk siswa SMA.
- 2) Subyek penelitian adalah remaja berusia 14 sampai 17 tahun yang mempelajari biologi.
- 3) Perancangan dilakukan di Bandung.
- 4) Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus hingga Desember 2019.

1.5. Tujuan Perancangan

Merancang media edukasi sebagai penunjang materi pelajaran biologi bagi siswa SMA.

1.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui :

1. Studi Dokumen

Metode pengumpulan data dimana penulis melakukan riset terlebih dahulu dengan membaca dokumen, buku, laporan atau sumber pustaka lainnya. Data - data yang diperoleh sumber pustaka satu dan yang lainnya

dipadukan untuk mendukung kelengkapan sehingga diperoleh data yang akurat. Penulis melakukan pengumpulan data dari buku, jurnal, dan website yang berisi teori-teori tentang DKV, Pendidikan Kreatif, Komik, dan Biologi.

2. Kuesioner

Metode pengumpulan data dimana dalam tahap ini melibatkan faktor internal dari individu untuk mengamati berbagai fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk memperoleh informasi - informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan studi penelitian. Yaitu dengan cara melakukan kuesioner. Penulis melakukan kuesioner berupa survey kepada siswa SMA yang merupakan remaja berusia 14 sampai 18 tahun.

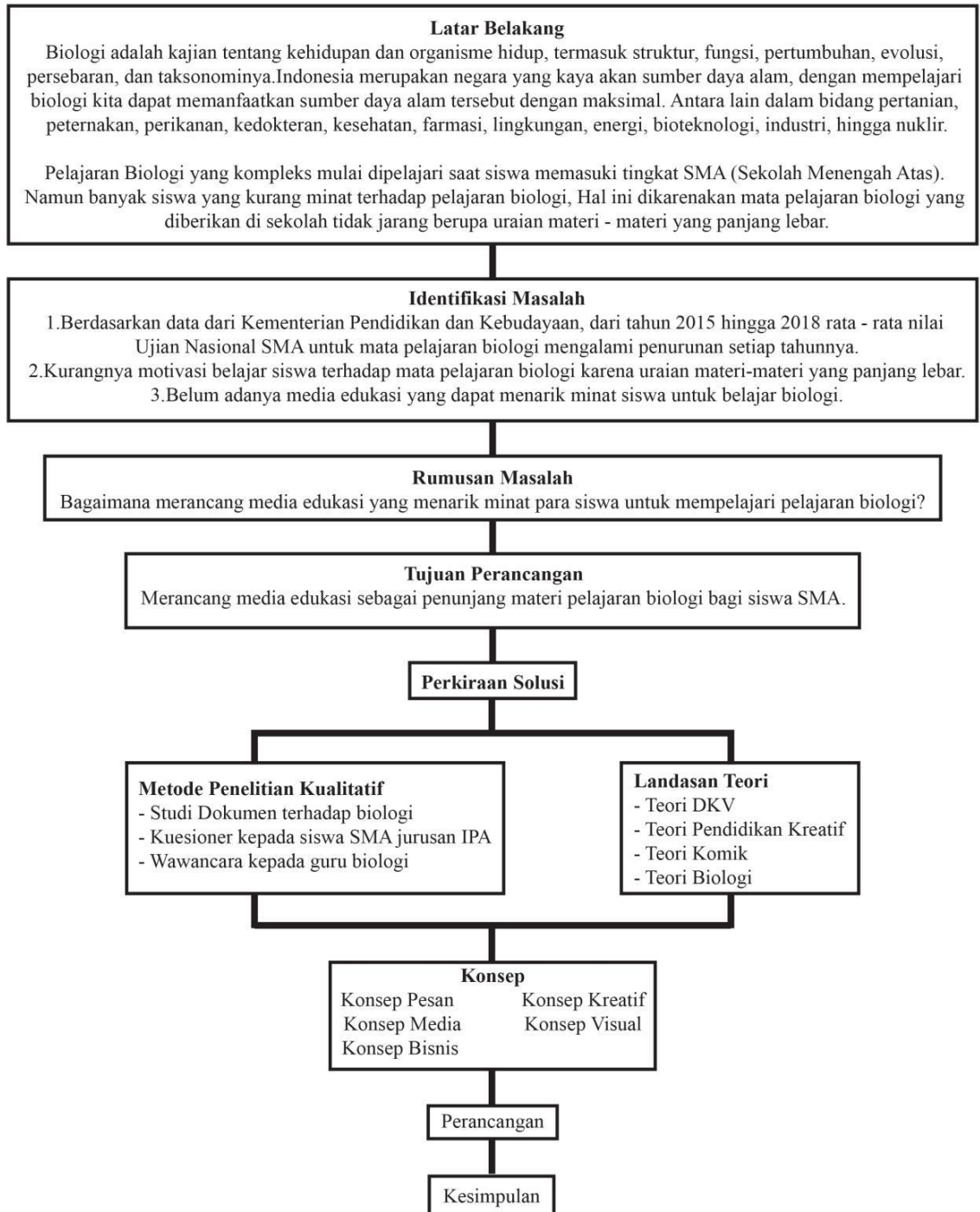
3. Wawancara

Metode pengumpulan data dimana penulis melakukan wawancara kepada pihak yang ahli dalam topik tugas akhir tersebut. Penulis melakukan wawancara kepada guru biologi di SMA.

1.7. Metode Analisis Data

Menggunakan metode analisis SWOT terhadap data yang didapatkan.

1.8. Kerangka Penelitian



1.9. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan urutan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini akan membahas mulai dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, Metode Penelitian, Kerangka Penelitian, dan Sistematika Penulisan untuk menjelaskan pokok - pokok pembahasan laporan tersebut.

Bab 2 Landasan Teori

Bab yang menjelaskan teori - teori dari hasil studi pustaka, dan bagan atau gambar kerangka teoretik

Bab 3 Uraian Data

Bab ini akan menjabarkan data dari studi dokumen, data kuesioner, data wawancara serta analisis dari data - data tersebut.

Bab 4 Konsep, Strategi, dan Hasil Perancangan

Bab ini akan menjelaskan konsep pesan dan strategi kreatif, strategi visual, serta strategi media untuk merancang tugas akhir tersebut.

Bab 5 Penutup

Bab ini memuat kesimpulan, masukan dan saran

Daftar Pustaka

Memuat sumber dari buku, jurnal, majalah, website, serta lampiran.