

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan Bangsa dan Negara dimasa depan, sehingga kualitas pendidikan dapat menentukan kualitas suatu Bangsa dan Negara. Tugas dunia pendidikan, terutama pendidikan sains adalah melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan responsif terhadap berbagai kemajuan. Begitu juga halnya dengan tugas guru selain membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran yang diberikan dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut, tetapi juga harus mampu menumbuhkan minat siswa terutama terhadap pelajaran yang diberikan dan mengajak siswa melihat keterkaitan bidang yang dipelajari dengan kehidupan nyata sehari - hari.

Itulah mengapa harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran supaya tugas di atas dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Efektif berarti dapat mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan efisien berarti hemat waktu, biaya, bahan dan energi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, sehingga diperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. terdapat interaksi antara siswa dan guru. Kegiatan belajar mengajarpun tidak menjenuhkan dan terasa hidup serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang masuk dalam kurikulum **pendidikan menengah** di Indonesia adalah ilmu kimia. Ilmu kimia disebut juga "*Central Science*" karena peranannya yang sangat penting dalam ilmu sains lainnya. Tidak ada ilmu pengetahuan alam atau yang biasa kita kenal dengan istilah ilmu sains yang tidak bergantung pada ilmu kimia. Pengembangan dalam ilmu kedokteran, farmasi, geologi, pertanian, dan sebagainya dapat berjalan seiring dengan kemajuan yang dicapai dalam ilmu kimia. Sehingga ilmu kimia merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari dan dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah.

Walaupun ilmu kimia merupakan ilmu yang sangat penting, tapi mata pelajaran kimia masih dianggap oleh sebagian besar anak adalah mata pelajaran yang sulit dan bahkan dianggap sebagai beban, bukan sebagai kebutuhan.

Kesulitan dalam mempelajari dan memahami ilmu kimia ini dapat bersumber pada beberapa hal berikut:

1. Kesulitan dalam memahami istilah

Kesulitan ini timbul dikarenakan banyaknya istilah yang dipakai dalam kimia dan sulitnya memahami maksud dari istilah tersebut

2. Kesulitan dalam memahami konsep kimia

Kebanyakan konsep-konsep dalam ilmu kimia merupakan konsep atau materi yang bersifat abstrak dan masyarakat tidak memahami kegunaan konsep tersebut dalam pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kesulitan dalam menghitung angka

Dalam pembelajaran kimia siswa dituntut untuk terampil dalam operasi rumus matematis. Banyak masyarakat yang berfikir bahwa banyaknya rumus kimia membuat mereka tidak memahaminya.

Jika anak telah menganggap kimia sebagai suatu hal yang sulit dan sebagai

beban sehingga minat mereka untuk mempelajari kimia menjadi kurang. Kesulitan dalam mempelajari kimia merupakan sebuah masalah, kimia juga adalah salah satu pelajaran yang membingungkan dan membosankan, itulah keluhan yang sering terdengar dari para siswa. Hal tersebut disebabkan karena konsep kimia dipenuhi oleh rumus - rumus yang harus dihafal dan difahami serta teori - teori yang bersifat abstrak.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sebaiknya siswa diberikan objek kongkrit untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Usia sekolah dasar berada antara usia 6 sampai 12 tahun. Piaget menyatakan bahwa anak dalam usia 7 – 11 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, dimana berfikir masih didasarkan pada bantuan benda – benda (objek – objek) atau peristiwa – peristiwa yang langsung dilihat dan dialaminya. Sehubungan dengan hal itu, buku bergambar akan dapat membantu siswa untuk mengkonkretkan pembelajaran kimia.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan **Komik** Kimia Kehidupan Sehari – Hari untuk Tahapan Perkembangan Kognitif Operasional Konkret**”

Comment [i-[1]: Latar belakang mengapa mengembangkan komik

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret

1.3 Masalah Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, sebab akibat dan alasan maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. **Bagaimana pengaruh** media komik terhadap minat anak untuk mengetahui tentang kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret?

Comment [i-[2]: Apakah melakukan uji pengaruh

2. Bagaimana respon anak terhadap pengembangan media komik kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap minat anak untuk mengetahui tentang kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret
2. Untuk mengetahui respon anak terhadap pengembangan media komik kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret?

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan yaitu bahan ajar berbasis komik untuk materi kimia pada kehidupan sehari - hari dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis komik.
2. Materi bahan ajar yang dikembangkan adalah materi kimia kehidupan sehari – hari untuk kognitif operasional konkret.
3. Media yang dibuat memiliki urutan pembelajaran yang terstruktur dengan baik sehingga memudahkan anak untuk memahami materi.
4. Produk yang dihasilkan berupa komik yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* yang menghasilkan file .Jpg dan PDF, dengan empat materi (1) kimia disekitarmu, (2) reaksi oksidasi pada buah, (3) senyawa karbon pada intan dan arang, (4) pengenalan senyawa helium dan kegunaannya, dan media ini dapat dibuka dengan aplikasi foto di **computer, laptop** maupun *Handphone*.

Apakah berbasis Multimedia kah

1.6 Pentingnya Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun masyarakat luas pada umumnya mengetahui media pembelajaran komik kimia kehidupan sehari – hari untuk tahapan kognitif operasional konkret

1.6.2 Secara Praktis

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti dibidang penelitian pendidikan dan mengembangkan tingkat kreatifitas peneliti dalam membuat media

Pendidikan khususnya media pembelajaran komik.

2. Manfaat bagi masyarakat

Sebagai bahan acuan pembelajaran terlebih dalam konsep kehidupan sehari - hari

1.7 Asumsi dan **Keterbatasan** Pengembangan

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, maka dapat disadari bahwa dalam proposal ini, memiliki keterbatasan baik tenaga, biaya, maupun waktu. Agar lebih terarah, maka dibatasi permasalahan pada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat masyarakat, dengan rincian sebagai berikut:

1. Media komik hanya sebatas tahapan perkembangan kognitif operasional konkret.
2. Media yang dikembangkan menggunakan kerangka ADDIE dan hanya sampai pada uji coba kelompok kecil.
3. Materi yang digunakan hanya sebatas materi kehidupan sehari – hari meliputi, pengenalan kimia kehidupan sehari – hari, reaksi oksidasi pada buah, senyawa karbon pada intan dan arang, pengenalan senyawa Helium dan manfaatnya.
4. Media yang digunakan yaitu media komik berbasis **online**
5. Jenis komik adalah komik strip.

Sekolah sd, smp atau sma

Comment [i-3]: Makna nya lebih kpd kekurangan harusnya Batasan

Comment [i-4]: Mengapa tdk offline

1.8 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003). Pada penelitian ini, produk pendidikan yang dikembangkan adalah media pembelajaran untuk anak berupa komik.
2. Media Pembelajaran adalah sarana atau alat yang mempermudah seseorang menyampaikan pesan atau maksud ke orang yang lain melalui perantara atau saluran dalam proses komunikasi.

Komik adalah cerita bergambar atau simbol lain yang ter- jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya