BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dikembangkan dari kurikulum tahun 2004 dan KTSP 2006 untuk merespons berbagai tantangan internal dan eksternal bangsa. Dengan adanya tekanan tersebut, maka kurikulum 2013 melakukan pengembangan dengan menyempurnakan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman, perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian. Menurut Murwinda, dkk (2017) beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara yang diinginkan sekolah dengan yang di hasilkan pada kurikulum 2013 adanya dampak implementasi dengan ketidaksesuaian antara isi buku dengan materi dan perkembangan kognitif peserta didik dan kurikulum 2013 dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang mencukupi atau memadai.

Sarana yang digunakan harus disesuaikan dengan era saat ini yang semuanya serba digitalisasi, dengan tujuan agar sarana yang digunakan bisa menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik saat ini. Guru diharapkan mampu mengembangkan sumber belajar maupun media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi-informasi terkini dengan penyajian secara lebih menarik. Menurut Asyhar (2012), media pembelajaran adalah teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran suatu proses belajar atau pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan.

SMA 3 Kota Jambi merupakan salah satu SMA yang telah menerapkan kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya lebih terpusat kepada peserta didik. Tetapi penggunaan media dalam proses pembelajaran di SMA 3 Kota Jambi masih terbatas, hanya menggunakan ppt dan video pembelajaran. Terutama pada proses pembelajaran Kimia. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran kimia ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya minat belajar peserta didik, antara lain adalah model pembelajaran, media pembelajaran, dan jadwal pelajaran kimia. Model pembelajaran di SMA 3 Kota Jambi masih terpaku dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) dan buku paket, dimana bahasa yang digunakan dalam buku LKS terkesan kaku, tulisan dan gambar yang terdapat di dalamnya hanya berwarna hitam putih, hal ini membuat peserta didik kurang tertarik untuk membacanya. Selain itu, jadwal pelajaran kimia yang berada di siang hari memicu rendahnya minat belajar peserta didik.

Materi pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena bersifat abstrak dan monoton. Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran kimia di SMA 3 Kota Jambi adalah laju reaksi. Banyak hal yang bisa didiskusikan oleh peserta didik pada materi ini, diantaranya mengenai orde reaksi, faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dan juga teori tumbukan, yang menjadi permasalahan di sini guru masih kurang memanfaatkan media untuk mendukung pembelajaran. Sedangkan sekolah saat ini melakukan proses pembelajaran secara *online* atau daring yang jika tidak ada pembaruan media pembelajaran dapat membuat antusias peserta didik terhadap pelajaran kimia semakin rendah. Terutama pada materi laju reaksi ini, peserta didik membutuhkan analisa dan harus banyak

berdiskusi untuk mengukuhkan pemahaman. Sehingga diperlukan pengembangan media baru yang dapat menarik minat peserta didik untuk menganalisa dan berdiskusi semakin tinggi.

Salah satu media yang dapat digunakan atau dikembangkan mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran *e-magazine*. Media pembelajaran *e-Megazine* merupakan salah satu media yang dibutuhkan terutama pada proses belajar mengajar yang masih dilakukan secara daring ini, penggunaan media pembelajaran *e-Megazine* bisa membuat peserta didik lebih mudah memahami materi laju reaksi serta tidak mudah bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *e-Megazine* tidak hanya bagus digunakan pada saat sistem pembelajaran daring saja, proses belajar tatap muka pun sangat efektif menggunakan media pembelajaran *e-Megazine*, karena penggunaan media pembelajaran *e-Megazine* dalam proses belajar mengajar dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik pada materi laju reaksi dan akhirnya jumlah peserta didik yang tidak memahami materi laju reaksi yang disampaikan dapat di minimalisir. Berdasarkan hasil penelitian dari Della (2019), penggunaan media pembelajaran *e-Megazine* terbukti mampu meningkatkan respons peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung media pembelajaran *e-magazine* menggunakan *flicreator* yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi yang menyatakan bahwa dengan hasil respons guru terhadap sumber belajar termasuk dalam kategori positif dengan rata-rata keseluruhan respons guru yaitu 81%, melihat kategori kepraktisan $70\% \leq RS < 85\%$, dapat dinyatakan bahwa sumber belajar *e-magazine* bersifat praktis jika ditinjau dari peserta didik. Hasil respons peserta didik

terhadap sumber belajar termasuk dalam kategori positif dengan rata-rata keseluruhan respons peserta didik yaitu 84,18%, melihat kategori kepraktisan $70\% \leq RS < 85\%$, sehingga dapat dinyatakan bahwa sumber belajar *e-magazine* bersifat praktis jika ditinjau dari respons peserta didik.

Berdasarkan hasil lembar wawancara guru bidang studi kimia di SMA 3 Kota Jambi Kelas XI MIPA, menyatakan bahwa selama pandemik berlangsung pembelajaran dilakukan secara daring. Dimana, proses pembelajaran berlangsung peserta didik melihat video pembelajaran yang dikirim oleh guru. Dengan hal ini peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang berbasis elektronik agar memudahkan untuk menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Khususnya pada materi laju reaksi yang masih dianggap sulit. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berlangsung efektif maka diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memberikan media pembelajaran yang menarik.

Dari beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran berupa majalah elektronik (*e-magazine*) di atas dan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru. Maka, peneliti akan mengembangkan *e-magazine* menggunakan *flipcreator* dapat peserta didik melalui **Pengembangan *e-magazine* Menggunakan *Flipcreator* Pada Materi Laju Reaksi di Kelas XI**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran kimia berupa *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA?
2. Bagaimana kelayakan produk *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA ?
3. Bagaimana penilaian guru dan respons peserta didik terhadap *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA?

1.3 Batasan Pengembangan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan *e-magazine* pada materi laju reaksi yang dikemas dalam bentuk rubrik seperti, cerita singkat, komik *strip*, fakta kimia, uraian materi laju reaksi serta latihan soal sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Pada fase pelaksanaan implementasi, uji coba yang dilakukan satu-satu (3 orang peserta didik) kemudian lanjut pada kelompok kecil berjumlah 9 orang peserta didik kelas XI MIPA

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur mengembangkan media pembelajaran kimia berupa *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA
2. Untuk mengetahui kelayakan produk *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA
3. Untuk mengetahui penilaian guru dan respons peserta didik terhadap *e-magazine* pada materi laju reaksi di kelas XI MIPA

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan penguasaan materi yang diberikan guru
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai contoh pembelajaran kimia yang berorientasi pada multimedia pembelajaran berupa *e-magazine* sehingga dapat membantu peserta didik termotivasi dalam belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep kimia yang sulit untuk diterapkan
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukkan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai sumber informasi bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran
4. Bagi peneliti, dapat menjadikan bekal pengalaman setelah menjadi tenaga pengajar dan dapat menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk merupakan penjelasan yang memuat elemen-elemen berupa tema, teks standar serta gambar, yang nantinya akan digunakan dalam pengembangan produk. Spesifikasi produk pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa *e-magazine* berisikan *cover*, profil, KI, KD, indikator, dan materi laju reaksi terdiri dari teks, gambar, video, audio, dan soal latihan yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 di SMA 3 Kota Jambi
2. Pengembangan *e-magazine* ini menggunakan *software flipcreator* dirancang untuk membuat *flipbook flash fashion* dari file PDF biasa, dengan efek *flipping flash* halaman yang dapat diterapkan baik secara *online* maupun *offline*.
3. Materi yang dirancang pada pengembangan multimedia ini berupa *e-magazine* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah materi laju reaksi

4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun di rumah

1.7 Definisi Istilah

Adapun istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas yang lebih bagus
2. *e-magazine* adalah majalah elektronik yang berupa digital dalam bentuk *file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti handphone, komputer dan teknologi lainnya.*