

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan disbanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa dan negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang cerah (Nurcholis, 2013).

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan Teknologi Pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dan pembelajaran yang terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentuan keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa (Putria, 2018).

Komik merupakan media literasi yang memungkinkan guru untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (McVicker, 2003; Syarah., et al, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Riska, dkk (2010) jika Komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran: (1)

kemampuan menciptakan minat, (2) membimbing minat baca yang menarik peserta didik, (3) dengan bimbingan guru berfungsi sebagai jembatan menumbuhkan minat baca, (4) mempermudah anak menangkap hal hal yang abstrak, (5) mengembangkan minat baca pada bidang lain, (6) seluruh jalannya cerita komik menuju kesatu arah yaitu kebaikan. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi.

Sesuai dengan hasil wawancara terhadap guru kimia kelas XI di SMAN 4 Muaro Jambi diperoleh bahwa tingkat minat pembelajaran di masa pandemik ini sangat menurun. Salah satu materi kimia di kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Muaro Jambi yang nilainya tidak jauh di atas KKM adalah Koloid. Hal itu dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang telah diperoleh masih banyak yang tidak lulus dari nilai KKM sehingga harus melakukan evaluasi kembali untuk yang kedua kalinya. Nilai KKM untuk mata pelajaran kimia adalah 75. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas nilai KKM tersebut hanya berkisar 10%—15%, peserta didik yang memperoleh hanya sebatas nilai KKM berkisar 40%—45%, dan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM berkisar 35%—40%. Kesulitan yang terjadi ialah masih banyak peserta didik yang tidak memiliki laptop untuk belajar kimia, banyak juga yang masih gagap teknologi untuk menggunakan laptop, dan proses kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik bosan karena tidak adanya media yang digunakan.

Pengembangan media komik elektronik yang dipadu dengan cocok untuk meningkatkan pemahaman, minat membaca, dan motivasi siswa terhadap materi

Koloid. *Canva* adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk dikolaborasi dengan komik yang akan menjadikan komik lebih menarik. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari, Sil (2020) yaitu pengembangan media dalam bentuk kimia elektronik memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran kimia elektronik juga dilakukan oleh Wardani, Y.W.S (2017).

Pada komik elektronik ini peneliti menggunakan tokoh dengan karakter yang berbeda-beda. Karakternya merupakan karakter yang dimiliki siswa. Dengan adanya karakter ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan mencakup aspek kognitif dari level 1 sampai level 5. Materi yang akan disampaikan mulai dari sistem koloid, jenis-jenis koloid, dan sifat yang dimiliki oleh koloid sehingga siswa mampu menjelaskan sifat koloid, menemukan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan mengelompokkan berbagai tipe sistem koloid. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan komik kimia dinyatakan valid dan sangat layak pada kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan media. Dengan adanya komik elektronik ini tentu saja dapat meningkatkan ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, serta meningkatkan kemampuan mensintesis dari materi yang akan diberikan. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Kognitif Pada Materi Koloid Untuk Siswa XI MIPA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh komik elektronik pada materi Koloid untuk siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Muaro Jambi terhadap nilai kognitif siswa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik elektronik Koloid yang dikembangkan di Kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Muaro Jambi?
3. Bagaimana respon guru dalam pengembangan media pembelajaran komik elektronik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses komik elektronik Koloid untuk siswa kelas XI MIPA.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik elektronik Koloid yang dikembangkan di Kelas XI MIPA.
3. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran komik elektronik.

1.4 Batasan Pengembangan

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil yaitu dengan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Muaro Jambi.
2. Pengembangan komik elektronik ini mencakup materi koloid yaitu pengertian koloid, jenis koloid, dan sifat-sifat koloid. Materi Koloid ini dikemas dalam bentuk komik yang disesuaikan dengan kurikulum di SMAN 4 Muaro Jambi yaitu kurikulum 2013 revisi 2017.

1.5 Spesifikasi Produk yang Digunakan

Adapun spesifikasi dari produk yang dikembangkan, antara lain

1. Komik elektronik disajikan dalam bentuk *canva* pada pokok bahasan Koloid dengan mengacu pada kurikulum 2013 revisi 2017 dengan memuat komponen KI, KD dan indikator pada silabus.
2. Produk yang dihasilkan berupa komik elektronik atau e-comic yang dapat dibuka di laptop, computer, tablet, dan telepon pintar.
3. Produk yang dihasilkan memiliki dua tokoh, yaitu: Kolo dan Ido. Kolo merupakan seorang anak perempuan yang pintar, sedangkan Ido merupakan seorang anak laki-laki yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat mempermudah memahami konsep materi koloid, dapat dijadikan sebagai sumber belajar pendukung, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan proses pembelajaran, dapat mengetahui inovasi dalam media pembelajaran, dan dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep dalam materi koloid.
3. Bagi sekolah, media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran menggunakan komik elektronik berbasis kognitif.

1.7 Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi operasional yaitu:

1. Pengembangan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dan pembelajaran yang terkait temuan dalam analisis kebutuhan.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
3. Koloid adalah campuran heterogen dari dua zat atau lebih di mana partikel-partikel zat berukuran antara 1 hingga 1000 nm terdispersi (tersebar) merata dalam zat lain. Zat yang terdispersi sebagai partikel disebut fase terdispersi, sedangkan zat yang menjadi medium mendispersikan partikel disebut medium pendispersi.
4. Komik elektronik merupakan media literasi digital yang memungkinkan guru untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran. Komik elektronik ini jugamerupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku elektronik) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.