

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, dan indah untuk kehidupan. Oleh Karenanya dua fungsi pendidikan ialah memberikan arah terhadap segenap kegiatan dan sebagai sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan (Tirtarahardja dan Sulo, 2012). Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan pemerintah menetapkan kurikulum 2013 (Purwanto, 2014).

Menurut Aeni dan Yuspa (2018), Peraturan Menteri Pendidikan RI Nomor 99 Tahun 2013 mengatur tentang tata kelola teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Lampiran peraturan menteri tersebut pada tata kelola TIK menyebutkan bahwa kepala pusat teknologi informasi dan komunikasi merupakan penanggung jawab teknis e-pendidikan dimana salah satu tugasnya adalah bertanggung jawab terhadap pelayanan e-pembelajaran. e-pembelajaran merupakan layanan pembelajaran yang berbasis elektronik dalam bentuk video, audio dan multimedia yang didistribusikan melalui televisi, Komputer,

radio dan internet. Salah satunya adalah *e-komik* dimana *e-komik* bahan ajar yang dibuat dan dikembangkan dalam multimedia berbentuk ilustrasi gambar.

Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran, Komik disajikan dalam sebuah gambar kartun berteks yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang ringan dan menyenangkan. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal menjadikan pembaca lebih cepat paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya (Munadi dan Yudhi, 2003). Penggunaan *e-komik* pada pembelajaran ini dilatarbelakangi pada peserta didik yang lebih mudah memahami konsep menggunakan gambar yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan minat belajar peserta didik.

Komik kimia juga secara nyata memberikan andil yang cukup besar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian Aeni dan Yuspa (2018), Dari hasil ujicoba yang dilakukan responden menyatakan media komik mampu memberikan stimulus serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari suatu materi. Media *e-komik* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sekolah dengan menampilkan video dan gambar-gambar yang mendukung. Berdasarkan hasil ujicoba didapatkan hasil bahwa model tersebut telah dapat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat guna dalam pembelajaran di sekolah dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sejalan dengan penelitian Minarni,dkk (2019), Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media, ahli materi dan pengguna terhadap produk media pembelajaran komik kimia adalah sangat baik dan hasil respon mahasiswa sangat baik yang menyatakan bahwa mahasiswa memberikan respon positif terhadap media

pembelajaran komik kimia yang dikembangkan. Dari hasil angket respon dosen dan mahasiswa mengenai media komik didapatkan bahwa media komik memiliki efek yang sangat positif sebagai media pembelajaran yang akan memberikan daya tarik agar mahasiswa ingin membaca media pembelajaran tersebut dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi.

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi sekolah menengah atas (SMA) khususnya MIPA dalam kurikulum 2013. Kimia sendiri diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang materi dan perubahannya, unsur dan senyawa adalah zat-zat yang mempengaruhi perubahan kimia (Chang, 2004). Kesulitan belajar kimia terletak pada kesenjangan antara pemahaman konsep dan penerapannya, sehingga menimbulkan asumsi yang sulit untuk dipelajari dan dikembangkan. Untuk membuat pembelajaran kimia menarik, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk mencapai hasil yang diharapkan dari standar kompetensi.

Larutan penyangga merupakan salah satu materi dalam pembelajaran kimia. Materi larutan penyangga termasuk dalam konsep larutan yang memerlukan pemahaman awal tentang konsep kesetimbangan, konsep asam basa dan stoikiometri agar dapat memahami konsep larutan penyangga dengan tepat. Sifat materi kimia yang seperti ini dapat menimbulkan terjadinya miskonsepsi pada peserta didik (Stephanie,dkk, 2019).

Menurut Suyanti (2010), Pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang berupaya menyambungkan antara konsep materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa membuat relasi

antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengimplikasikan tujuh komponen efektif. Pengembangan e-komik kimia berbasis pendekatan kontekstual pada materi larutan penyangga dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan hal-hal yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dipahami secara logika bagi peserta didik.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan salah satu guru kimia di SMA Negeri 5 Kota Jambi pada 4 Januari 2022 Beliau mengatakan bahwa pembelajaran kimia selama ini hanya menggunakan buku paket pedoman peserta didik yang mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran kimia. Dalam wawancara tersebut beliau juga mengatakan bahwa peserta didik lebih mudah memahami jika materi disangkut pautkan dalam kehidupan sehari-hari dan diberikan hal-hal baru. Sedangkan untuk media pembelajaran e-komik sendiri belum pernah digunakan dalam pembelajaran kimia, maka media ini sangat disarankan untuk diuji cobakan untuk pembelajaran kimia untuk mengubah pola pikir peserta didik tentang pembelajaran kimia yang sulit sehingga pola pikir siswa pun berubah bahwa kimia sangat menyenangkan dan sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan penelusuran lebih lanjut melalui penyebaran angket kepada beberapa peserta didik kelas XII SMA Negeri 5 Kota Jambi, ternyata 100% peserta didik memiliki smartphone/tablet sendiri dan memiliki jaringan internet dan 100% dari mereka sudah memahami dalam mengoperasikan smartphone/tablet. Dimana pengguna internet tersebut umumnya memanfaatkan internet untuk mencari informasi, terbukti dari hasil penyebaran angket kebutuhan dan karakteristik peserta

didik terdapat 93,8% peserta didik yang sering memanfaatkan internet untuk mengerjakan tugas dan media social. Dimana peserta didik sudah tidak asing lagi dengan dunia maya yang menghubungkan antar individu yang berinteraksi tanpa batas di dunia. Salah satu media sosial yang populer dan sering digunakan ialah instagram. Terbukti dari hasil penyebaran angket kebutuhan dan karakteristik peserta didik bahwa 87,5% peserta didik sering menggunakan dan menyukai media sosial instagram dan 68,8% diantaranya membuka *instagram* minimal 1 kali sehari.

Berdasarkan wawancara dengan guru kimia di SMA negeri 5 kota jambi, maka penulis menawarkan pengembangan media pembelajaran berupa *e-komik* dengan menggunakan aplikasi *canva* yang akan disebarakan menggunakan *instagram*. Pada penelitian kali ini pengembang menggunakan tokoh animasi seperti guru dan siswa dengan menggunakan latar lingkungan sekolah. Pengembang menggunakan tokoh ini agar siswa lebih mudah memahaminya. Pemilihan *e-komik* dalam penelitian ini dikarenakan *e-komik* ini sendiri memiliki keunggulan yaitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga peserta didik sangat fleksibel dalam pembelajarannya. Selain itu, dalam media pembelajaran *e-komik* ini dapat menggambarkan suatu peristiwa dengan mudah dipahami dan jelas sehingga diharapkan peserta didik tidak lagi bosan dalam pembelajarannya dan memiliki minat belajar yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan Pengembangan yang berjudul **“Pengembangan *e-Komik* Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Canva pada Materi Larutan Penyangga di SMA”**

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan *e-komik* kimia berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga?
2. Bagaimana kelayakan produk *e-komik* kimia berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon peserta didik terhadap *e-komik* berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga?

1.3. Batasan Masalah

Agar pengembangan ini terarah dan tidak terlalu jauh pembahasannya, maka pengembang membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Kurikulum yang digunakan pada pengembangan *e-komik* kimia adalah kurikulum K13.
2. Pengembangan *e-komik* kimia difokuskan pada materi larutan penyangga pada kehidupan sehari-hari.
3. Pengembangan ini dilakukan sampai tahap development yaitu sebatas uji coba kelompok kecil.

1.4. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan media ini ialah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *e-komik* berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *e-komik* berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga.
3. Untuk mengetahui bagaimana penilaian guru dan peserta didik dalam pengembangan media *e-komik* berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *canva* pada materi larutan penyangga.

1.5. Manfaat Pengembang

Adapun manfaat dari pengembangan ini sebagai berikut

1. Bagi guru

Bermanfaat bagi guru karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

Bermanfaat bagi peserta didik karena mampu menambah pengetahuan siswa dalam sumber media pembelajaran mandiri serta mempermudah dalam memahami materi larutan penyangga sehingga menimbulkan minat peserta didik dalam pembelajaran kimia khususnya pada materi larutan penyangga.

3. Bagi penulis

Bermanfaat karena dapat menambah wawasan dan kreativitas terhadap pengembangan media ajar.

1.6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang ada pada Pengembangan ini adalah:

1. Produk yang digunakan dalam pengembangan ini ialah *e-komik* yang dapat digunakan menggunakan laptop maupun smartphone.

2. Produk yang dihasilkan berupa rangkaian gambar dan tulisan yang kreatif pada materi larutan penyangga.
3. Materi yang dibuat disesuaikan pada kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator pada silabus.

1.7. Definisi Operasional

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam Pengembangan ini ialah:

1. *Instagram* adalah aplikasi jejaring sosial yang dapat memungkinkan penggunaanya untuk berbagi video dan foto dengan sesama penggunaanya.
2. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang dapat digunakan untuk membuat komik. Aplikasi ini dapat diakses melalui desktop maupun mobile yang memudahkan pengguna berkreasi kapanpun dan dimanapun.