

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang merangkum semua pengalaman belajar yang disediakan bagi siswa di sekolah. Dalam kurikulum terintegrasi filsafat, nilai-nilai, pengetahuan dan perbuatan pendidikan. Kurikulum berfungsi sebagai seperangkat petunjuk pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, anggota masyarakat, dan siswa itu sendiri.

Pemberlakuan kurikulum 2013 berlandaskan pada kemajuan informasi dan teknologi di Indonesia. Kurikulum 2013 lahir sebagai suatu jawaban terhadap kritik yang didapatkan oleh kurikulum 2006 serta sebagai penyesuaian terhadap berkembangnya zaman dan kebutuhan dunia. Upaya pemerintah untuk meningkatkan keunggulan Sumber daya manusia (SDM) serta harapan pada penguasaan teknologi dituangkan pada kurikulum 2013 ini, sehingga pengembangan kurikulum 2013 didasarkan pada pemikiran akan tantangan masa depan seperti Globalisasi. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan basis kompetensi. Kurikulum 2013 sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai instrumen untuk mengarahkan siswa menjadi: 1) manusia berkualitas yang mampu aktif dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; 2) manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; 3) warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab (Kemendikbud, 2014).

Belajar dalam konteks pembelajaran abad 21 terutama pada kurikulum 2013 yaitu siswa belajar materi melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Agar tuntutan tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013, maka perlu melibatkan penggunaan TIK secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau. Kebutuhan abad 21 seperti sekarang ini memang sangat diperlukan keterampilan pengetahuan (kognitif) yang mendalam dalam konteks kehidupan mengenai suatu masalah, peristiwa atau kejadian (Rahayu, dkk, 2022).

Pemilihan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa pada materi asam basa harus disesuaikan dengan kondisi kebutuhan siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di kelas XII IPA 4 di SMA N 3 Kota Jambi yang dilakukan melalui penyebaran angket maka diperoleh bahwa 83% dari responden memiliki *smartphone* atau laptop yang memadai untuk fasilitas belajar, 81% dari responden menyatakan merasa lebih termotivasi bila media pembelajaran Kimia yang digunakan dapat diakses melalui internet, dan 81% dari responden setuju apabila diadakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa untuk materi Asam Basa. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Kimia yang mengampu di kelas XI dimana menurut pernyataan beliau sarana dan prasarana ICT di SMA N 3 Kota Jambi sudah tergolong bagus dan siswa hampir selalu menggunakan *smartphone* atau laptop saat belajar. Penguasaan materi anak mengenai konsep dari Asam Basa pun masih kurang dan belum adanya digunakan media pembelajaran berbasis *website* dalam mengajar materi Asam Basa.

Media pembelajaran berbasis *website* menjadi contoh nyata akan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan teknologi informasi pada dasawarsa ini. Fleksibilitas akan waktu dan ruang yang diberikan oleh media pembelajaran berbasis *website* memudahkan siswa untuk menggunakannya baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* juga dapat menyelesaikan beberapa permasalahan dalam menggunakan media pembelajaran pada umumnya seperti memudahkan akses karena bersifat kompatibel dengan berbagai macam *browser*, tidak memerlukan spesifikasi *handphone* yang tinggi, tidak memakan kuota yang besar dan tanpa harus *mendownload* aplikasi tambahan untuk mengoperasikannya. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pun sudah banyak dilakukan sebelumnya dan mendapatkan respon positif dari para penggunanya termasuk siswa dan guru.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu siswa dalam belajar dalam memahami materi secara efektif dan diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran dengan menggunakan alat bantu. Berbagai pilihan *website* dapat digunakan untuk merancang pengembangan media pembelajaran contohnya seperti *Carrd.co* dan juga *padlet*. *Carrd.co* adalah satu halaman situs *web* yang sangat mudah digunakan dan dioperasikan. *Carrd.co* sendiri merupakan *platform* yang dapat membuat *website* secara gratis, mudah dan responsif yaitu dapat disesuaikan dengan perangkat apa saja sedangkan *Padlet* sendiri adalah situs *web* gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis daring. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar tambahan yang dapat digunakan siswa untuk memahami materi.

Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa di SMAN 3 Kota Jambi**” dengan alasan karena media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi asam basa, diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa dengan bantuan alat atau bahan ajar, dan dapat digunakan sebagai sumber pendukung bahan ajar siswa. Media pembelajaran berbasis *website* diharapkan dapat menjadi solusi terhadap kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami materi Asam Basa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet* pada Materi Asam Basa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa?
4. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa?

1.3 Batasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dilakukan diberi batasan pengembangan supaya lebih terarah dalam pembahasannya. Adapun batasan pengembangan ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* hanya mencakup materi asam basa yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* diujicobakan kepada siswa kelas XII IPA SMAN 3 Kota Jambi dengan uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa yang dikembangkan.

2. Mengetahui penilaian guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* dan *Padlet* pada materi Asam Basa.
3. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *website Carrd.co* dan *padlet* pada materi Asam Basa.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Carrd.co* dan *Padlet*.
2. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui internet dengan alamat *website* berupa *AsamBasaResa.Carrd.co*.
3. Materi yang dirancang pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini disesuaikan dengan KI, KD, dan Indikator pada silabus kurikulum 2013.
4. Materi yang dirancang pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini adalah materi asam basa.
5. Produk yang dihasilkan terdiri dari Kompetensi (Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Indikator), Materi pelajaran, Soal evaluasi, Petunjuk penggunaan dan Profil pengembang.
6. Produk yang dihasilkan memuat halaman penjelasan materi yang berisikan teks, gambar dan video serta ruangan diskusi pada halaman *Padlet*,

1.6 Definisi Istilah

Adapun definisi operasional dari pengembangan media ini yaitu :

1. Pengembangan yaitu proses mengembangkan suatu media ajar. Pengembangan penelitian merupakan usaha penelitian yang berfokus pada validasi pengembangan media ajar.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.
3. *Website* adalah gabungan halaman yang memuat informasi dengan tujuan tertentu yang dapat diakses melalui sebuah *browser* dengan menggunakan internet.
4. *Carrd.co* merupakan *platform* yang dapat membuat website secara gratis, mudah dan responsive yaitu dapat disesuaikan dengan perangkat apa saja.
5. *Padlet* adalah aplikasi daring gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis daring.
6. Asam Basa yaitu merupakan sub materi dalam pelajaran Kimia di kelas XI yang harus dipahami agar tercapainya tujuan pembelajaran.

1.7 Manfaat Pengembangan

Bila dilihat dari berbagai sudut pandang, penelitian ini diharapkan :

1. Bagi peneliti, meningkatkan kemampuan dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* serta memberikan kontribusi aktif kedepannya dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan.
2. Bagi guru, menambah opsi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi yang efektif dan fleksibel untuk digunakan dalam materi Asam Basa.

3. Bagi siswa, memberikan kemudahan dan solusi sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu dalam memahami materi Asam Basa.
4. Bagi instansi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, terkhusus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* serta dapat menjadi rujukan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih baik.