

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi siswa secara manusiawi agar menjadikan setiap pribadi unggul dan mampu berdaya saing dalam ranah nasional dan internasional. Dalam pendidikan guru sangat berperan membantu perkembangan siswa untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Guru dituntut untuk terampil memilih atau bahkan memadukan pendekatan yang menyakinkan untuk menangani kasus manajemen kelas yang tepat dengan masalah yang dihadapi dan mampu mengaplikasikan kurikulum. Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan, sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan.

Kurikulum pendidikan di Indonesia sudah mengalami belasan kali pergantian, terakhir pemerintah merumuskan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka bersifat fleksibel dan terfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kemampuan siswa. Kurikulum ini memiliki beberapa perbedaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013, dalam kurikulum ini terdapat Capaian Pembelajaran yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa pada setiap fase perkembangan dan Tujuan Pembelajaran yaitu tujuan pencapaian pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Beriringan dengan perkembangan zaman yang sering kali memunculkan tuntutan dan persoalan-persoalan dalam bidang pendidikan, seperti lemahnya proses belajar mengajar di dalam kelas yang disebabkan pengajar kurang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang dihadapi. Dalam proses belajar mengajar siswa lebih banyak belajar secara teori, sedangkan teori saja tidak menjamin siswa memahami materi seutuhnya terlebih pada mata pelajaran yang bersifat eksak seperti kimia. Persoalan tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, sehingga diperlukan solusi-solusi untuk mengatasinya. Upaya meningkatkan keberhasilan pendidikan, perlu diadakan terobosan-terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, sumber daya manusia, inovasi pembelajaran, maupun dalam pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai serta peran media juga merupakan salah satu faktor yang amat menentukan bagi keberhasilan pendidikan.

Kimia merupakan mata pelajaran eksak di SMA yang menyangkut reaksi-reaksi dan hitungan serta konsep-konsep yang bersifat abstrak. Salah satu materi kimia di SMA kelas XI adalah hidrolisis garam, materi ini berkaitan dengan hal-hal yang dapat diamati atau diukur seperti pH larutan garam, sifat asam-basa pembentuknya, dan ciri-ciri larutan garam yang mengalami hidrolisis. Ada banyak peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan hidrolisis garam, meskipun begitu materi ini masih bersifat abstrak dan terlalu teoritis sehingga jika tidak disertai pemahaman yang utuh dikhawatirkan dapat menyebabkan salah penafsiran pada siswa. Pada materi hidrolisis garam ini terdapat CP yang harus dicapai yaitu menggunakan konsep asam-basa dalam keseharian serta TP yaitu menganalisis dan menentukan derajat keasaman atau kebasaan larutan garam.

Untuk mencapai tujuan tersebut siswa harus memiliki kemampuan yang mencakup tentang logika, analisis, pengetahuan serta proses berpikir siswa yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif melibatkan proses mental dalam bentuk mengenali secara umum dan ditandai oleh representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang baik berupa ide, tanggapan, simbol serta nilai. Maka dari itu, kemampuan kognitif menjadi salah satu kemampuan yang berperan penting untuk keberhasilan dari proses pembelajaran. Pada kemampuan kognitif ini terdapat enam tingkatan, yaitu C1-C4. Untuk mencapai proses berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang merupakan tuntutan pembelajaran abad-21 maka siswa harus diberikan dorongan berpikir secara luas dengan level kognitif C4-C6.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 7 Kota Jambi, diketahui bahwa proses pembelajaran kimia mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa, antara lain adalah kondisi kelas dan media pembelajaran yang digunakan. Guru selama ini hanya menggunakan buku paket pedoman siswa yang mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga kondisi kelas kurang kondusif serta rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu berdasarkan angket analisis kebutuhan diketahui juga bahwa 68,2% siswa mengalami kesulitan dalam belajar kimia, 90,9% siswa merasa media yang biasa digunakan guru kurang efektif dalam pembelajaran serta 72,7% siswa lebih tertarik jika materi disampaikan melalui media yang berupa elektronik sesuai dengan tuntutan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka dengan menerapkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.

Menyikapi beberapa kondisi tersebut, maka diperlukan media pembelajaran berbentuk ilustrasi yang berhubungan dengan teknologi dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta mampu mengefisienkan waktu pembelajaran yang terbatas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *e-komik* untuk materi hidrolisis garam. Alasan memilih *e-komik* karena media pembelajaran ini menghibur, memudahkan siswa memahami materi melalui gambar, membantu pemahaman, serta dapat menceritakan isi cerita secara runtut. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang melibatkan proses mental dalam bentuk mengenali secara umum oleh representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang media *e-komik* ini sangat cocok digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam memahami materi melalui gambar. Untuk itu agar lebih mudah dipahami lagi *e-komik* ini dapat dikaitkan dengan situasi-situasi nyata atau kisah-kisah dalam kehidupan nyata untuk menjelaskan konsep kimia secara relevan melalui penerapan dengan pendekatan kontekstual. Sebagaimana yang dikatakan oleh Suyanti (2010), pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang berupaya menyambungkan antara konsep materi yang dipelajari 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.

Berdasarkan konsep utama dari pendekatan kontekstual ini yaitu menempatkan konteks atau situasi nyata sebagai pusat pembelajaran. Guru dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat melihat hubungan antara apa yang dipelajari dengan konteks yang lebih luas dengan menggunakan media yang bernarasi atau bergambar seperti

komik. Hal ini didukung dengan penelitian Aeni dan Yuspa (2018), dari hasil uji coba 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 gambar-gambar yang mendukung dan dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *e*-Komik Berorientasi Kemampuan Kognitif dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Hidrolisis Garam”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam?
2. Bagaimana kelayakan konseptual dan prosedural media pembelajaran *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam?

4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pada pengembangan *e-komik* kimia dilakukan di SMA Negeri 7 Kota Jambi.
2. Pada pengembangan *e-komik* ini hanya mencakup sub-bab jenis garam dan reaksi hidrolisis.
3. Pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam.
2. Untuk mengetahui kelayakan konseptual dan prosedural media pembelajaran *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam.
3. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam.

4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, mampu menambah pengetahuan siswa dalam sumber media pembelajaran mandiri serta mempermudah dalam memahami materi hidrolisis garam sehingga menimbulkan minat siswa dalam pembelajaran kimia khususnya pada materi hidrolisis garam.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan kreativitas terhadap pengembangan media ajar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk *e-komik* berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam adalah:

1. Produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva Design* dengan hasil produk *flipbook* menggunakan *heyzone flipbbok pdf* yang dapat diakses menggunakan laptop maupun *smartphone*.
2. Produk yang dihasilkan berupa rangkaian gambar dan tulisan yang kreatif pada materi hidrolisis garam dengan tingkatan kognitif level HOTS.
3. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media adalah materi hidrolisis garam kelas XI SMA.

4. Materi yang dibuat disesuaikan pada Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam pengembangan ini adalah:

1. *e-Komik* merupakan media berbasis elektronik yang berisikan gambar kartun berteks yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang ringan dan menyenangkan.
2. Pendekatan kontekstual merupakan salah satu konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka.
3. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis *online* yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. *Canva* dapat digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini ini dapat diakses melalui *smartphone* ataupun laptop.
4. *Flipbook* merupakan setumpuk kertas menyerupai buku yang dibuat seperti bentuk animasi karena setiap halamannya terlihat bergerak atau beranimasi.