

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk menghasilkan kualitas pendidikan yang bermutu. Berdasarkan pendidikan Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyebutkan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Anonim, 2018).

Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran tidak lagi berupa transfer pengetahuan tetapi juga memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran, akan tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Hasil studi pendahuluan yang didapat melalui wawancara dengan guru kimia SMAN 1 Muaro Jambi diketahui rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran kimia khususnya pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Ini terbukti dengan rendahnya persentase ketuntasan kelas, yaitu 60% dengan KKM 70. Sebanyak 90% siswa mengatakan bahwa penjelasan materi kurang dimengerti karena siswa merasa pembelajaran kimia tidak menarik dan membosankan.

Pelajaran kimia yang bersifat abstrak membuat siswa sulit untuk memahami konsep materi tersebut, Sehingga mengakibatkan minat belajar siswa rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yaitu kurangnya sumber belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit guru lebih dominan menggunakan bahan ajar berupa buku pelajaran dalam bentuk cetak. Oleh sebab itu siswa merasa sumber belajar yang digunakan kurang menarik. Untuk meningkatkan minat belajar siswa sangat tergantung dari motivasi siswa dan kreatifitas guru. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan guru yang kreatif akan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Wenno (2010), menyatakan bahwa guru dituntut untuk kreatif mencari serta mengumpulkan sumber belajar yang diperlukan dalam pembelajaran. Namun terkadang guru belum mampu membuat bahan ajar maupun media belajar sendiri. Menurut Trianto (2010), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar maupun media belajar yang dipilih. Hal ini menjadikan peneliti tanggap dengan cara menyediakan sarana belajar yang menarik. Salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan saat ini karena untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sadiman,dkk (2014), media pembelajaran dapat menyalurkan pesan sehingga membantu guru untuk menyampaikan informasi yang sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan guru dalam menyampaikam pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu perbedaan gaya belajar, minat, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia kelas X MIPA1 SMAN 1 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa, guru menggunakan software *power point* sebagai media pembelajaran dan buku cetak sebagai bahan ajar. Terkait dengan hal itu, Asyhar (2012) menyatakan: "Media merupakan komponen yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat komunikasi antara komunikator dan komunikan". Terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan (Daryanto, 2016). Dari beberapa kelompok media tersebut yang sering digunakan oleh guru adalah buku teks cetak. Penggunaan buku teks cetak sebagai sumber pembelajaran berarti menuntut siswa untuk membaca. Tetapi minat baca masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak, masih sangat rendah.

Data dari *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO)* menunjukkan, persentase minat baca anak Indonesia hanya 0,01 persen. Artinya, dari 10.000 anak bangsa, hanya satu orang yang senang membaca (Amiranti, 2017). Berdasarkan hasil wawancara guru kimia dan angket kebutuhan siswa kelas X MIPA1 SMAN 1 Muaro Jambi bahwa kurangnya minat baca siswa pada buku pelajaran kimia. Dari pernyataan tersebut bisa dikatakan siswa masih kurang tertarik untuk membaca buku bacaan seperti buku pelajaran yang dipakai oleh guru sebagai sumber pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa di kelas X MIPA1 SMAN 1 Muaro Jambi 100 % siswa menyatakan bahwa lebih mudah mengingat membaca komik dibandingkan buku pelajaran. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Biasanya

terdapat dimajalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku. Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita yang ditampilkan melalui gambar dan teks.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fawaidah dan Sukarmin (2016) tentang pengembangan media *chemic* (Chemistry Comic) pada materi ikatan kimia untuk SMA Kelas X. Pada penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan media *Chemic* telah dinyatakan memenuhi kriteria sangat baik serta layak digunakan sebagai sumber belajar. Maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Salah satu kelebihan komik diketahui bahwa anak yang membaca komik sama dengan membaca buku pelajaran dalam setiap tahun, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Menurut Daryanto (2016) Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus menerus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya sebagai materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran komik adalah materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang dikemas dengan menggunakan software *3D Page Flip*. Sehingga produk yang akan dihasilkan ini dalam bentuk *e-komik* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit menggunakan Software *3D Pageflip*.

Software *3D Pageflip Professional* merupakan program unggulan yang khusus digunakan untuk menampilkan suatu materi dalam bentuk majalah elektronik yang lebih menarik dari pada Ms. Powerpoint dan Program pengembangan lainnya. kelebihan *e-komik* yang dikemas dengan menggunakan software *3D Page Flip* ini bisa dilengkapi dengan audio, gambar, animasi bergerak dan video. Sehingga produk yang akan dihasilkan dalam bentuk *e-komik* tidak lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel-artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, handphone, *android*, *iphone*, *ipad* dan teknologi lainnya. Ini merupakan hal yang positif dalam penelitian ini, karena berdasarkan angket kebutuhan dan karakteristik siswa, diperoleh sekitar 100% siswa memiliki *smartphone*, *tablet* dan *gadget*. Lalu sekitar 85 % siswa menggunakannya lebih dari 2 jam sehari. Sehingga dengan menggunakan *e-komik* ini bukan hanya pembelajaran yang menjadi lebih menarik namun alangkah lebih baiknya siswa juga dapat belajar dirumah, dimanapun dan kapanpun sebelum materi diajarkan disekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran e-Komik Dengan Menggunakan 3D Page Flip Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X di SMAN 1 Muaro Jambi”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka masalah yang muncul adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *e-komik* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit di SMAN 1 Muaro Jambi ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap *e-komik* pada materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di SMAN 1 Muaro Jambi ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai ialah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *e-komik*. materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit untuk siswa SMA kelas X di SMAN 1 Muaro Jambi.
2. Mengetahui respon siswa terhadap *e-komik* pada materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit untuk siswa kelas X di SMAN 1 Muaro Jambi.

1.4 Batasan Pengembangan

Batasan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk komik kimia menggunakan *3D PageFlip Professional* sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan yaitu Komik materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit yang didalamnya berisi gambar dan teks. Diawal cerita dibuat beberapa masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari sehingga, siswa lebih mudah memahami konsep materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Selanjutnya menjelaskan tentang pengertian larutan elektrolit dan non elektrolit, zat yang termasuk larutan elektrolit dan non elektrolit,

menganalisis gejala hantaran arus listrik dalam berbagai larutan dan pertanyaan.

2. Kartun yang dipakai dalam pembuatan komik ini yaitu terdiri dari 4 tokoh. 3 tokoh yang berperan sebagai siswa SMA. Kemudian 1 tokoh berperan sebagai guru kimia SMA. 3 tokoh yang berperan sebagai siswa SMA ini, memiliki karakter sifat yang berbeda. Kemudian tokoh guru yang digunakan dalam komik ini juga memiliki karakter sifat yang ramah.
3. Komik yang dibuat mengarahkan siswa untuk meningkatkan minat serta ketertarikan membaca dengan menggunakan software *3D Pageflip*
4. Produk dapat dengan mudah dibaca oleh siswa karena produk yang telah dipublish tidak hanya dibuka melalui computer atau laptop, tetapi juga bisa dibuka melalui smartphone dengan terlebih dahulu mendownload software *3D Page Flip reader*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukannya, menambah pengetahuan baru tentang inovasi dalam media pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan minat baca, hasil belajar siswa dan menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena buku ajar yang kurang menarik .
3. Bagi sekolah media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa dan dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.

4. Bagi peneliti dapat meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *3D Page Flip Professional* dan Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

3. Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi operasional adalah:

1. Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna pikiran, pengetahuan, dan sebagainya (Asyhar, 2012).
2. Komik adalah suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Biasanya terdapat dimajalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku. Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan suatu cerita yang ditampilkan melalui gambar dan teks (Retnoningsih dan Suharsono, 2014)

Komik sebagai media pembelajaran yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membaca hingga selesai (Daryanto, 2016).

3. Software *3D Page Flip* adalah software pembuat E-Book atau digital book, E-Katalog, E-Brosur dengan halaman balik efek 3D dan berputar efek dalam beberapa menit.

