

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk generasi penerus bangsa sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam perkembangannya, dunia pendidikan membutuhkan adanya inovasi-inovasi baru dalam hal media dan strategi pembelajaran untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas yaitu mata pelajaran kimia.

Menurut Nufitria, dkk (2012) ilmu kimia merupakan salah satu cabang ilmu yang mencakup kajian-kajian tentang struktur dan komposisi materi, perubahan yang dapat dialami materi dan fenomena-fenomena lain yang menyertai perubahan materi. Laju reaksi merupakan materi dalam mata pelajaran kimia yang dipelajari di kelas XI semester ganjil. Dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.2 siswa dituntut untuk mampu menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dan menentukan laju reaksi berdasarkan data hasil percobaan. Dari KD tersebut tergambarlah bahwa materi laju reaksi ada yang bersifat abstrak. Pembelajaran laju reaksi yang bersifat abstrak biasanya dilakukan dengan pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar. Melalui gambar-gambar guru dapat melatih siswa untuk membangun suatu konsep, membaca suatu grafik persamaan misalnya siswa dapat menghubungkan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dengan

teori tumbukan. Walaupun materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi bersifat abstrak, siswa tetap dituntut untuk memahami materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi.

Oleh karena itu untuk mempermudah proses pembelajaran kimia diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran, media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk memfasilitasi proses pelajaran peserta didik. Menurut Asyhar (2012) melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Ditinjau dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kimia kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi, 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, *televise*, objek tiga dimensi, remakan, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku cetak dan sajian lisan (Daryanto, 2016). Dari beberapa kelompok media tersebut yang sering digunakan oleh guru adalah buku cetak. Penggunaan buku cetak sebagai bahan ajar berarti menuntut siswa untuk membaca. Tetapi minat baca masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak masih sangat rendah. Data dari united nations educational, scientific, and cultionural 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). Dari pernyataan tersebut bisa dikatakan siswa masih kurang tertarik untuk membaca buku bacaan seperti buku pelajaran yang dipakai oleh guru sebagai

bahan ajar pembelajaran. Namun siswa pada umumnya memiliki hobi membaca komik sebagai salah satu sarana hiburan baik itu komik cetak ataupun komik *online*. Banyaknya siswa yang memiliki hobi membaca komik dikarenakan, komik dapat memberikan motivasi dan menarik perhatian ketika dibaca. Selain itu, komik mudah diingat karena didalamnya terdapat konflik yang dapat ilustasikan.

Berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa dikelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi, 95% siswa menyatakan bahwa lebih mudah mengingat membaca komik dibandingkan buku pelajaran. Menurut Angkoso dan Kosasih (2007) kelebihan komik yaitu menggunakan bahasa sehari-hari sehingga siswa dapat lebih cepat memahami isi dari komik penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Menurut Sugihartati (2010) kalangan remaja salah satu jenis bacaan yang belakangan ini tengah *booming* adalah komik grafis dan novel-novel fiksi populer. Di berbagai toko dan kios buku komik grafis dan novel fiksi sangat laris. Diperkirakan dalam tiga tahun terakhir jumlah penerbitan dan penjualan komik grafis meningkat 200-400%. Dari kutipan tersebut siswa yang masih mengalami pertumbuhan lebih banyak menyukai buku bacaan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan.

Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam

suatu alur cerita yang membuat informasi menjadi lebih mudah diserap. Teks dan gambar membuat komik menjadi lebih mudah dimengerti, sedangkan alur pembuatannya menjadi lebih mudah diikuti dan diingat (Wuluyanto, 2005). Sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali.

Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah (Waluyanto, 2005). Jika pelajaran disajikan dalam bentuk komik maka siswa diharapkan dapat tertarik untuk membaca pelajaran tersebut.

Media komik biasanya dikembangkan dalam bentuk cetakan (buku) akan tetapi semakin berkembangnya teknologi komik juga bisa dikembangkan dalam bentuk digital atau komik digital. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Lamb dan Johnson, 2009). Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam *website*, *webcomic*, *online comics*, atau *internet comic* (Yunus, dkk., 2010). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/pesan melalui media elektronik.

Pengembangan media *e-komik* ini didukung oleh penelitian sebelumnya. Fawaidah dan Sukarni (2016) mengembangkan media *chemic* pada pokok bahasan

ikatan kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *chemic* yang telah dikembangkan sudah sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dngan data hasil validasi yang ditinjau dari kriteria isi memperoleh persentase 83,30 bahasa memperoleh persentase 84,00 dan penyajian memperoleh persentase 86,70 termasuk dalam kategori sangat layak. Dan aspek kepraktisan media *chemic* ditinjau berdasarkan dari kriteria isi memperoleh persentase 97,90 bahasa memperoleh persentase 96,60 dan pnyajian memperoleh persentase 97,20 termasuk dalam katerogi sangat layak.

Yuliana, dkk (2017) mengenai pengembangan media *comics* digital pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank. Hasilnya menunjukkan bahwa media *comics* digital yang dikembangkan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan data hasil validasi yang ditinjau dari kriteria isi memperoleh persentase 81,33, isi memperoleh persentase 100 dan bahasa memperoleh persentase 82,71 termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagaimana hasil penelitian para ahli. Hal ini juga didukung pula oleh data hasil uji coba yang menunjukkan respon positif dari siswa yang menggunakan media *comics* digital akutansi.

Media komik dapat dikembangkan menjadi media *e-komik*, sehingga lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel-artikel seperti majalah pada umumnya. Melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media eletronik seperti komputer/laptop/*handphone*/android/ipohe/ipad dan teknologi lainnya. Dari data hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa 90% siswa sudah memiliki komputer/laptop berdasarkan kondisi tersebut maka

dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam pengembangan *e-komik* yang baik digunakan.

Software 3D Page Flip Professional merupakan program unggulan yang khusus digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk majalah elektronik yang bisa dilengkapi dengan *audio*, gambar, animasi bergerak, *video* dan salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk dikolaborasi dengan komik yang akan menjadikan komik lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin mengembangkan *e-komik* yang memungkinkan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi kimia khususnya materi laju reaksi. Media *e-komik* yang akan digunakan oleh guru sebagai media tambahan dan sebagai sumber belajar mandiri untuk siswa. Media *e-komik* ini dibuat dengan *software 3D Page Flip*.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *e-komik* Menggunakan *Software 3D Page Flip* pada Materi Laju Reaksi untuk Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi**”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Mengembangkan media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* pada materi laju reaksi.
2. Bagaimana penilaian guru terhadap media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* pada materi laju reaksi.

3. Bagaimana respon siswa terhadap media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* pada materi laju reaksi.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai ialah:

1. Untuk menghasilkan media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip*
2. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* pada materi laju reaksi.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* pada materi laju reaksi.

1.4 Batasan Pengembangan

Batasan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *e-komik* menggunakan *software 3D Page Flip* ini hanya mencakup KD 3.1 dan KD 3.2 pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2016.
2. Pada fase pelaksanaan pengembangan ujia coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil (sebanyak 10 orang siswa kelas XI MIPA 1 Muaro Jambi)

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk *e-komik* menggunakan *software 3D Page Flip* sbagi berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-komik* menggunakan *Software 3D Page Flip* yaitu dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media *e-komik* adalah materi laju reaksi kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

3. Materi yang akan dibuat disesuaikan dengan KI,KD dan indikator pada silabus.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukannya.
 - b. Menambahkan pengetahuan baru tentang inovasi media pembelajaran
 - c. Membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep pada materi laju reaksi.
2. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa
 - b. Menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena buku pelajaran yang kurang menarik.
3. Bagi sekolah
 - a. Media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti
 - a. Meningkatkan kreativitas dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *softwar 3D Page Flip*.
 - b. Memberikan konstribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

1.7 Defenis Istilah

adapun beberapa defenisi istilah adalah

1. Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna pikiran, pengetahuan dan sebagainya (Asyhar, 2012)
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah memahami materi yang disampaikan (Asyhar, 2012)
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.
4. Komik sebagai media pembelajaran yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang visualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk membaca hingga selesai (Daryanto, 2016).