

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekedar memberi hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Peserta didik diharapkan bukan sekedar menghafal, mengerti, dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Salah satu yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan adalah teknologi. Teknologi merupakan alat penunjang proses perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan bantuan teknologi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan lebih menarik.

Kimia merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada saat Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang baru dikenal oleh siswa Sekolah Menengah Atas, sehingga tidak sedikit siswa yang tidak menyukai kimia dan mereka beranggapan kimia merupakan mata pelajaran yang sulit karena harus berhadapan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Disamping itu pembelajaran yang masih bersifat konstruktivisme dan monoton dapat menciptakan

proses pembelajaran tidak menarik perhatian siswa. Guru perlu menciptakan sarana yang dapat membantu menyampaikan materi untuk tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk media.

Secara umum, guru sering menggunakan media *Power Point* tetapi tidak semua guru menggunakan *Power Point*. Banyak faktor yang mempengaruhi seorang guru tidak menggunakan media *Power Point* tersebut, salah satunya karena tidak tersedianya proyektor. Ketersediaan media di suatu sekolah yang kurang memadai sebenarnya dapat disiasati dengan mengembangkan media jenis lainnya yang sesuai. Variasi media yang digunakan sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut. Menurut Daryanto (2013), kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional.

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan secara jelas bagaimana media memengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Menurut Adekola (2010), Ode (2014), dan Gonzales dan Young (2014), dalam buku Yaumi (2018),

menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antar penggunaan media dengan peningkatan hasil belajar. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terciptanya belajar dan mengawasi secara aktif. Secara perinci, Asyhar (2011), menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yakni meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, kebutuhan pasar, visi pendidikan global.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa/pelajar). Sebagai membawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi dapat juga digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih menarik (Sadiman, dkk, 2014).

Penyampaian melalui media yang menarik, akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Sudjana dan Rivai (2011), mengemukakan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat. Penyajian materi yang kreatif menyebabkan siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2014), jika makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan ringkas dan kesannya akan tahan lama pada ingatan.

Pada penelitian Jati (2017), mengatakan komik memiliki 2 cara penyampaian yang berbeda, yaitu dengan media cetak atau media web. Media cetak merupakan media tradisional yang paling umum ditemui. Media Web merupakan media penyampaiannya melalui internet dan situs web. Penulis komik web

mempublikasikan komiknya melalui situs sosial media seperti *Instagram*, *Tumblr*, atau menggunakan situs khusus penerbit komik gratis seperti *webtoons.com*.

Dari kedua media penyampaian tersebut, media web merupakan media penyampaian yang sangat mudah dan murah. Menurut hasil penelitian Medina (2016), terkait dengan perubahan pola hidup masyarakat akibat dari adanya perkembangan media, salah satunya perubahan pola membaca komik yang pada mulanya komik hanya bisa didapatkan di toko buku terdekat, kini sudah dapat diakses secara *mobile* dalam bentuk sebuah perangkat aplikasi yang berasal dari Korea Selatan dan dinamakan *Webtoon*. Menurut artikel yang dikutip dari The Daily Oktagon (2017), dalam situsnya <https://daily.oktagon.co.id/remaja-indonesia-suka-baca-webtoon-kenapa-ya/> “*Webtoon* disukai generasi milenial, dengan alasan kalangan muda lebih senang membaca melalui gadget mereka, termasuk membaca komik. Harga komik cetak yang semakin meningkat dan tidak praktis menjadi salah satu alasan mereka beralih ke media digital.”

Lesmono (2018), juga mengembangkan komik untuk Siswa Menengah Atas pada pelajaran fisika dengan judul “The Instructional-Based Andro-Web Comics on Work and Energy Topic for Senior High School Students”. Dalam jurnalnya dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran, hampir setengah dari jumlah siswa malas membawa buku yang berat; atau mereka hanya menaruhnya dalam tas tanpa membaca buku tersebut semenjak buku tersebut kurang menarik. Adapun media ini juga bisa menjadi pilihan alternatif untuk guru dan siswa untuk belajar yang lebih efektif, efisien, dan praktis.

Permasalahan yang sering terjadi secara umum, guru sering menggunakan media *Power Point* dan kurang dapat memotivasi siswa maka perlu dikembangkan

media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, misalnya dalam bentuk komik. Seiring berkembangnya zaman, diketahui generasi milenial ini lebih senang membaca melalui gadget, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik yang disampaikan melalui *webtoon.com*.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran kimia SMA Negeri 6 Kota Jambi, dikatakan bahwa pada pelajaran kimia siswa kurang tertarik dan perlu motivasi lagi. Dalam wawancara tersebut juga dikatakan bahwa guru jarang menggunakan media, jikapun menggunakan media yang di pakai adalah *Power Point*. Pada saat menggunakan *Power Point* tersebut siswa merespon biasa saja, karena media yang digunakan juga sudah sering digunakan oleh guru mata pelajaran lain.

Penyebaran angket juga dilakukan untuk menelusuri lebih lanjut. Angket disebarakan kepada 20 siswa kelas XI MIA 3 di SMA Negeri 6 Kota Jambi. Hasil analisis angket tersebut didapatkan 75% siswa menyetujui pernyataan bahwa materi hidrokarbon merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami. 85% siswa juga menyetujui pernyataan perlunya media komik *webtoon* pada materi hidrokarbon. Pada angket tersebut sarana dan prasarana yang dimiliki siswa untuk mendukung pembelajaran menggunakan media komik *webtoon* pada materi hidrokarbon telah dimiliki, dapat dilihat hasil analisis angket tersebut 100% siswa setuju dengan pernyataan kepemilikan *smartphone* dan 80% sering menggunakan *smartphone* di sekolah. 100% siswa menyatakan setuju dengan kepemilikan komputer/laptop, namun hanya 20% siswa yang sering menggunakan komputer/laptop di sekolah. Dari hasil tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media yang memiliki fleksibilitas untuk dapat dibuka melalui *smartphone* maupun komputer atau laptop.

Pemakaian media komik dalam kegiatan pembelajaran teruji efektif dapat merangsang motivasi belajar siswa. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi dalam belajar dapat membuahkan hasil belajar yang baik. Hasil penelitian Putri dan Novita (2014), menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada materi stoikiometri dengan media pembelajaran lks komik mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase 89,29% serta mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 85,71%. Fawaidah dan Sukarmin (2016), juga menunjukkan hal yang sama dalam hasil penelitian yang dilakukan pada SMA kelas X materi ikatan kimia dengan media pembelajaran komik mendapatkan hasil ketuntasan belajar siswa persentase 91,67%. Ini membuktikan dari penelitian sebelumnya bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran pada materi kimia sudah efektif dan layak.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dikembangkan media komik melalui web untuk memotivasi siswa dalam mempelajari salah satu materi kimia yaitu hidrokarbon. Penelitian tersebut diberi judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi**”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun batasan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran komik *webtoon* pada materi hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi?
2. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran komik *webtoon* pada materu hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi?

3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik *webtoon* pada materi hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran komik *webtoon* pada materi hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran komik *webtoon* pada materi hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik *webtoon* pada materi hidrokarbon di kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.

1.4 Batasan Pengembangan

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran komik menggunakan *Webtoon* ini dikembangkan dengan model pengembangan Alessi dan Trollip
2. Penelitian ini hanya sebatas tahap uji coba kelompok kecil. Yang akan diuji cobakan kepada 10 orang siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* dengan menggunakan model desain pengembangan Alessi dan Trollip.

2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media adalah materi hidrokarbon kelas XI MIA di SMA Negeri 6 Kota Jambi.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan indikator pada silabus.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran disekolah
5. Produk yang dihasilkan menarik siswa dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukannya.
 - b. Menambah pengetahuan baru tentang inovasi dalam media pembelajaran.
 - c. Membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep pada materi hidrokarbon.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b. Menumbuhkan semangat belajar
3. Bagi sekolah
 - a. Media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti
 - a. Meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran komik webtoon.
 - b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya

1.7 Pentingnya Pengembangan

1. Memberikan suasana belajar yang menarik bagi siswa kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.
2. Sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.8 Defenisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Komik adalah karya seni yang menggunakan susunan beberapa gambar hingga membentuk suatu cerita.
3. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.
4. *Webtoon* adalah aplikasi untuk mengakses komik secara *online*