

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut BSNP (2010) Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, telah terbukti dengan semakin menyempit dan meleburnya faktor “ ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan oleh umat manusia (Daryanto dan Karim, 2017).

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (Daryanto, 2017)

Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara informasi dari pengirim informasi (guru) kepada penerima informasi (pelajar) (Sadiman, 2014). Selain itu, media juga dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely dalam Asyhar (2012), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi

yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Gagne dalam Asyhar (2012) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Terkait dengan hal itu, Asyhar (2012) menyatakan: "Media merupakan komponen yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat komunikasi antara komunikator dan komunikan". Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, membaca, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut Asyhar mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa.

Menurut Scott McCloud (2002), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Selain itu Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2013).

Media Web Adalah jenis komik yang media penyampaiannya melalui internet dan situs web. Sekarang ini, dengan bantuan media internet yang makin berkembang, mem-publishing sesuatu termasuk komik bisa menjadi sangat mudah dan murah penulis komik web mempublikasikan komiknya lewat situs sosial media seperti *Facebook*, *Tumblr*, *Instagram*, atau menggunakan situs penerbit komik gratis seperti *webtoons.com* atau *ngomik.com* (Jati, 2017).

Webtoon hanya dipublikasikan melalui media internet dan tidak dicetak. *Webtoon* lebih menonjolkan gambar atau hasil visual dengan sedikit kata-kata. Hal lain yang menarik adalah *webtoon* dapat disertai musik. *Webtoon* di aplikasi *LINE webtoon* ada yang diupdate setiap hari, ada juga yang diupdate setiap minggu pada hari tertentu sebuah website yang bernama *babypeach Story* (2015).

Materi kimia adalah salah satu belajar kimia, berupa teori, konsep, prinsip dan hukum dari proses sikap ilmiah seringkali tidak efektif diajarkan dengan menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan verbalistik. Untuk itu diperlukan alat bantu berupa media. Media pembelajaran tersebut dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Menurut Riyana dalam Asyhar (2012) disebutkan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara bersama guru mata pelajaran kimia kelas XISMA Negeri 6 Kota Jambi, beliau mengatakan

bahwa di SMA Negeri 6 Kota Jambi telah menggunakan kurikulum 2013 yang telah direvisi. Beliau juga mengatakan bahwa sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 6 masih kurang, contohnya saja laboratorium kimia yang tidak dapat digunakan karena keterbatasan ruangan yang ada. Beliau juga mengatakan Minat belajar siswa terhadap pembelajaran kimia masih kurang, masih sangat perlu untuk dimotivasi lagi agar minat siswa bertambah dengan penggunaan media atau dengan menggunakan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran, selain itu diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dan permasalahan terhadap tinggi rendahnya minat siswa dalam pembelajaran kimia dalam proses pembelajaran, untuk kendala sarana yaitu untuk penggunaan media IT dalam pembelajaran kurang dimanfaatkan secara maksimal contohnya saja karena keterbatasan media infokus yang masih sangat kurang. seluruh siswa dan pengajar telah menguasai penggunaan teknologi dan informasi berupa laptop dan smartphone. Siswa telah mengenal baik penggunaan dan fungsi laptop dan smartphone seiring dengan intensitas penggunaan yang lama berdasarkan angket karakteristik siswa 83% siswa menjawab sering menggunakan *smartphone* lebih dari 2 jam. Namun, kebanyakan siswa menggunakan laptop dan smartphone hanya untuk keperluan sosial media, bermain game, dan mendengarkan musik. Sedangkan hanya dalam jumlah kecil yang menggunakan laptop dan Smartphone untuk keperluan proses pembelajaran sesuai dengan hasil angket karakteristik siswa bahwa 88% siswa sering menggunakan *smartphone* dan laptop untuk game, film, video dan musik sedangkan hanya 67% siswa yang menggunakan *smartphone* dan laptop untuk belajar atau E-book. Selain itu, siswa pada umumnya memiliki hobi membaca komik sebagai salah satu sarana hiburan baik

itu komik cetak ataupun komik online. Berdasarkan angket karakteristik siswa 88% siswa berpendapat bahwa komik *webtoon* merupakan media yang menarik. Hal ini dikarenakan komik *webtoon* dapat memberi motivasi dan menarik perhatian ketika dibaca. Selain itu, komik mudah di ingat, karena didalamnya terdapat konflik yang dapat di ilustrasikan.

Dalam proses pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL). Hal ini terkadang membuat siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran hanya sedikit, tidak menyeluruh selain itu siswa juga merasa bosan jika hanya menggunakan satu model pembelajaran yang dilakukan setiap pertemuannya, ini mengakibatkan motivasi siswa rendah dalam proses pembelajaran kimia . Dalam proses pembelajaran, guru terkadang hanya menggunakan media-media yang pada umumnya sering digunakan seperti alat peraga eksperimen, power point, video, dan internet. Tetap perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif dan inovatif agar proses pembelajaran berjalan lebih baik kedepannya.

Melihat pada kondisi, sarana dan prasarana di SMA Negeri 6 Kota Jambi maka penulis bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik *webtoon* berdasarkan angket karakteristik siswa 88% siswa setuju jika diadakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik *webtoon* sehingga bisa menguasai materi termokimia. Selain itu, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran dan penyampaian materi, sekaligus dapat memotivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun materi pelajaran yang peneliti pilih yaitu Termokimia berdasarkan hasil wawancara bersama guru kimia di SMA Negeri 6 Kota Jambi sangat perlu dilakukan pengembangan media pada materi termokimia. Masih banyak siswa yang kurang memahami konsep materi termokimia apabila materi yang disampaikan hanya dijelaskan begitu saja tanpa menggunakan media berdasarkan angket kebutuhan siswa 54% materi termokimia merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami . Untuk itu sangat dibutuhkan media yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi Termokimia.

Pengembangan media komik *webtoon* ini sangat cocok untuk meningkatkan pemahaman, minat membaca ,dan motivasi siswa terhadap materi. *Webtoon* Adalah salah satu program media penyampaian komik yang dapat dimanfaatkan untuk dikolaborasi dengan komik secara online .

Didalam dunia pendidikan telah banyak dilakukan penelitian tentang pengembangan media yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa menjadi lebih baik. Adapun penelitian pengembangan media dalam penelitian ini mengacu dari beberapa penelitian yang relevan antara lain Penelitian pertama yang dilakukan oleh Fawaidah dan Sukarmin (2016), yang telah mengembangkan media *chemic* pada materi ikatan kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *chemic* yang dikembangkan layak digunakan , dibuktikan dengan data hasil validasi yang ditinjau dari kriteria, isi, bahasa,dan penyajian.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Novita (2014), yang telah megembangkan LKS komik pada materi stokiometri hasil penelitian menunjukan bahwa LKS komik validasi konstruksi dengan kriteria sangat baik ,

LKS komik yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa dan LKS komik yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi stokiometri dengan peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Jati (2017), yang telah merancang media komik *webtoon* pada mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan komik web yang bisa digunakan sebagai media edukasi menarik dengan berbasis internet yang dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui *smartphone* atau komputer. Dengan media komik web ini menjadi salah satu media edukasi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah dan ikut menerapkan salah satu tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* Materi Termokimia Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi Kota Jambi “.**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur mengembangkan media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi ?
2. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi ?

3. Bagaimana responsiswa terhadap penggunaan media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.
2. Pengembangan komik ini menggunakan aplikasi *webtoon* yang dikembangkan dengan model pengembangan Alessi dan Trolip.
3. Materi pada pengembangan komik *webtoon* ini yaitu energi dan kalor, sistem dan lingkungan serta reaksi eksoterm dan reaksi endoterm.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur mengembangkan media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.

3. Untuk mengetahui bagaimana responsiswa terhadap media pembelajaran Komik *Webtoon* pada materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk komik pada pokok bahasan ikatan kimia adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran komik *Webtoon* yaitu dengan menggunakan model desain pengembangan Alessi dan Trolip.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media adalah materi Termokimia di Kelas XI MIA SMA Negeri 6 Kota Jambi.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan indikator pada silabus serta kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 6 Kota Jambi.
4. Komik *webtoon* ini dapat digunakan pada *Smartphone Android* dan *Laptop*.
5. Produk komik dihasilkan berupa komik *webtoon* yang bisa di publish melalui aplikasi penyampain komik yaitu *webtoonsehingga* mempermudah penyebaran dan penggunaan produk komik.
6. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah, sebagai pengayaan ataupun dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa :
 - a. Membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, menumbuhkan rasa semangat yang kurang dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui daya ingat yang diperoleh.

- b. Membuat siswa paham tentang materi Termokimia
 - c. Membuat siswa mampu menjawab soal-soal tentang materi Termokimia.
2. Bagi guru :
- Sebagai masukan tentang inovasi dalam media pembelajaran dan membantudalam menyampaikan konsep-konsep pada materi Termokimia
3. Bagi Sekolah :
- a. Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti :
- a. Meningkatkan kreativitas dalam proses pengembangan media pembelajaran.
 - b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran dan ilmu pengetahuan.

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman istilah, maka perlu diberikan definisi oprasional dari istilah-istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah konsep atau rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar dengan tujuan yang hendak dicapai.

3. Komik adalah bentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan cerita secara berurut yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.
4. *Webtoon* adalah komik yang didistribusikan lewat jaringan internet, *webtoon* merupakan komik khas yang berasal dari korea selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna.
5. Termokimia adalah cabang kimia yang berhubungan dengan hubungan timbal balik panas dengan reaksi kimia atau dengan perubahan keadaan fisika. Secara umum, termokimia ialah penerapan termodinamika untuk kimia.

