

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia di Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan kebijakan baru berupa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 68, 69, 70 Tahun 2013 tentang pemberlakuan Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan setiap guru harus dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Perkembangan TIK semakin pesat. Sehingga saat ini banyak produk TIK yang telah dihasilkan oleh para ilmuwan dan perusahaan dunia, seperti *personal komputer* (PC), Laptop, *Handphone* dan lain sebagainya. Perkembangan TIK dapat menjadi pembaharuan dalam bidang pendidikan. Hal ini didukung dengan berkembangnya bahan-bahan pembelajaran yang sebelumnya berbentuk fisik seperti kertas, buku, atau alat diubah dalam bentuk data yang dapat dibaca oleh perangkat TIK. Ketika TIK berkembang sangat pesat, peserta didik belajar dimana, kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Dalam kondisi semacam ini, guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Sebagai desainer, guru berperan merancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman itu

dapat berupa pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengalaman langsung merupakan proses belajar yang mengalami secara langsung. Namun pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk memberikan pengalaman belajar tersebut, guru memerlukan alat bantu atau media.

Media merupakan komponen yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyhar, 2012). Mata pelajaran kimia yang bersifat abstrak dan kompleks akan lebih baik diajarkan jika dibantu oleh media. Media pembelajaran tersebut dapat membantu pendidik memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik. Dimana pembelajaran menggunakan media memiliki beberapa manfaat yaitu, membangkitkan motivasi, minat, dan meningkatkan pemahaman, serta menyajikan materi dengan menarik dan memudahkan penafsiran materi dan mendapatkan informasi. Menurut Riyana dalam Asyhar (2012) disebutkan bahwa melalui media suatu proses belajar atau pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 6 Kota Jambi, beliau mengatakan bahwa minat belajar peserta didik baik namun masih terdapat sebagian peserta didik yang berminat dalam belajar. Hal ini diduga dapat disebabkan oleh minat baca peserta didik yang kurang dan penyajian materi yang kurang menarik, sehingga pendidik menggunakan media berupa *PowerPoint* (PPT). Respon peserta didik setelah menggunakan PPT cukup positif tetapi pada ketuntasan peserta didik tersebut hanya 65% yang tuntas. Sebagian peserta didik senang pada materi gas mulia dan ada juga yang menganggap sulit materi tersebut. Kesulitan pada materi ini dikarenakan memiliki banyak konten berupa teori dan bukan perhitungan yang membuat peserta didik untuk menghafal

sedangkan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam hal menghafal. gas mulia adalah salah satu materi kimia yang diajarkan di SMA dan berisikan konsep-konsep yang bersifat abstrak (Hasil wawancara terlampir).

Berdasarkan hasil wawancara guru tersebut, maka perlu dicari alternatif strategi yang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran kimia, sehingga mereka senang dan dapat mengingat materi gas mulia dalam jangka panjang. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak peserta didik lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar (Waluyanto, 2005).

Melihat dari perkembangan teknologi di zaman sekarang, seluruh peserta didik dan pengajar telah menguasai penggunaan teknologi dan informasi baik itu berupa laptop atau *handphone*. Apalagi di era sekarang, dimana *smartphone* yang membuat banyak orang kecanduan dan juga tidak bisa terlepas gadget. Hal ini juga dialami oleh peserta didik, dapat dibuktikan pada hasil angket kebutuhan peserta didik yang menyatakan bahwa mereka menggunakan *smartphone* disetiap kesempatan. Dan kebanyakan peserta didik ini menggunakan *smarthphone* hanya untuk keperluan sosial media yang tidak berkenaan dengan pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik lebih menyukai membaca buku bergambar serta mengenal bahkan menggunakan aplikasi *webtoon*. *Webtoon*

sendiri adalah salah satu aplikasi/web yang digunakan untuk membaca komik secara *online*. Dengan aplikasi *webtoon* ini tidak memerlukan biaya yang cukup besar untuk membaca komik. *Webtoon* adalah sebuah animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara *online*.

Kesenangan peserta didik yang selalu menggunakan *smartphone* disetiap kesempatan dan mengenal dengan baik aplikasi *webtoon* ini, dimanfaatkan penulis dengan mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *webtoon*. Daripada peserta didik menggunakan *smartphone* hanya untuk keperluan sosial media lalu menggunakan aplikasi *webtoon* untuk membaca sebagai hiburan saja. Jauh lebih baik penggunaan *smartphone* dan aplikasi *webtoon* digunakan sebagai sarana untuk belajar.

Menurut penelitian Fawaidah dan Sukarmin (2016) menunjukkan bahwa media *Chemic* yang dikembangkan layak digunakan, dibuktikan dengan data hasil validasi yang ditinjau dari kriteria isi, bahasa dan penyajian memperoleh kategori sangat layak. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Putri dan Novita (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi stokiometri dengan persentase peningkatan hasil belajar.

Dari uraian diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Webtoon* pada Materi Gas Mulia Kelas XII MIA di SMA Negeri 6 Kota Jambi”**.

1.1 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *webtoon* pada materi gas mulia kelas XII SMA Negeri 6 Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran komik berbasis *webtoon* pada materi gas mulia kelas yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media ?
3. Bagaimana penilaian guru mata pelajaran kimia dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik kimia berbasis *webtoon* pada materi gas mulia yang dikembangkan di kelas XII MIA SMAN 6 Kota Jambi ?

1.2 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *webtoon* pada materi gas mulia kelas XII SMA Negeri 6 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui kelayakan kelayakan produk media pembelajaran komik berbasis *webtoon* pada materi gas mulia kelas yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui penilaian guru mata pelajaran kimia dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik kimia berbasis *webtoon* pada materi gas mulia yang dikembangkan di kelas XII MIA SMAN 6 Kota Jambi.

1.3 Batas Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terinci, maka ruang linngkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah kimia unsur pada golongan gas mulia.
2. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk komik kimia berbasis *webtoon* pada pokok bahasan gas mulia adalah :

1. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah.
2. Produk yang dihasilkan yaitu komik kimia yang didalamnya berisikan sampul/cover, KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, cerita, soal.
3. Produk yang dihasilkan menarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukannya.
 - b. Menambah pengetahuan semangat baru tentang inovasi dalam media pembelajaran.
 - c. Membantu guru dan menyampaikan konsep-konsep pada materi gas mulia.
2. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena proses pembelajaran yang menonton dan buku ajar yang kurang menarik.
3. Bagi sekolah
 - a. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran peserta didik.

4. Bagi peneliti
 - a. Meningkatkan kreatifitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *webtoon*.
 - b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.