

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2015). Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati), setiap orang telah mempunyai pengetahuan/pengalaman dalam dirinya, yang tertata dalam bentuk struktur kognitif (Ridwan, 2015). Dalam kegiatan belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Kedudukan media pembelajaran terdapat pada komponen metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran sebagai alat bantu menunjang penggunaan metode pembelajaran yang dipergunakan guru (Arsyad, 2015).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara garis besar, fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu sebagai alat bantu pembelajaran (*theacing aids*), dan sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*) (Gafur, 2012).

Materi koloid merupakan salah satu materi kimia pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Kompetensi dasar pada materi koloid adalah menganalisis peran koloid dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan sifatnya. Materi koloid tersusun atas sub-submateri diantaranya sistem koloid, sifat-sifat koloid, pembuatan koloid, dan peranan koloid dalam kehidupan.

Sistem Koloid adalah materi pelajaran yang bersifat teoritis dan hafalan, dan pada umumnya disampaikan guru dengan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan kebosanan pada siswa terhadap materi pelajaran sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar (Novilia dkk, 2016). Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus berusaha untuk mengatasinya dengan mengkondisikan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Untuk membuat kondisi pembelajaran lebih menarik dan materi yang disampaikan guru mudah dipahami siswa perlu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru (Marlinasari dkk, 2018).

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di SMAN 4 Kota Jambi, sekolah tersebut menggunakan kurikulum 13, dan keterlaksanaan kurikulum itu sendiri menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajarannya. Guru tersebut juga mengatakan bahwa minat siswa pada pelajaran kimia bisa dibilang kurang baik. Dalam proses pembelajaran kimia guru tersebut menggunakan metode ceramah, diskusi dan lain sebagainya, dan untuk materi sifat-sifat koloid guru menggunakan metode demonstrasi atau percobaan. Selain itu, dalam proses pembelajaran media yang sering digunakan guru terkadang

hanya menggunakan media-media yang pada umumnya sering digunakan seperti *powerpoint*, video, gambar, buku paket dan LKS. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta media yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu e-komik atau komik elektronik kimia yang dapat menyajikan tulisan yang disertai dengan gambar dan animasi sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pengembangan media e-komik memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media kertas. Media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan karena media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran (Irawati, 2016).

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks, namun dengan adanya perkembangan teknologi komik bisa menjadi media pembelajaran yang berbasis elektronik atau disebut dengan e-komik (Komik Elektronik) yang dapat dibaca menggunakan komputer. Kelebihan komik diantaranya: sifatnya konkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian; serta menjadi media yang menarik bagi yang membaca. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Raini, 2011).

Berdasarkan data yang didapat dari lembar angket kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas XII IPA III SMAN 4 Kota Jambi didapat 73,33% siswa mahir menggunakan komputer, siswa telah mengenal baik penggunaan dan fungsi komputer seiring dengan intensitas penggunaan yang lama. Dan untuk materi sistem koloid khususnya sifat koagulasi 60% siswa tidak menyukai materi tersebut. Dan sebagian besar siswa tersebut berpendapat bahwa guru saat mengajar hanya menggunakan media yang umum seperti *powerpoint*, video, gambar, buku paket dan LKS, sehingga mereka kurang tertarik belajar materi tersebut. Diperoleh 66,67% siswa berpendapat bahwa penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dan sebagian besar dari mereka yaitu 80% setuju apabila media e-komik digunakan dalam proses pembelajaran kimia.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fawaidah (2016) yang menyatakan bahwa media *chemic* layak bahkan masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi ikatan kimia di kelas X SMA. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “***Pengembangan e-Komik Materi Sifat-sifat Koloid Untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi***”

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran e-Komik pada materi sifat-sifat koloid yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media?

2. Bagaimana penilaian guru terhadap media e-Komik pada Materi Sifat-sifat Koloid untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media e-Komik yang dikembangkan pada materi Sifat-sifat Koloid di SMA Negeri 4 Kota Jambi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka peneliti 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 media komik kimia ini hanya mencakup materi Sistem Koloid yaitu sifat-sifat koloid yang sesuai dengan kurikulum di SMA Negeri 4 Kota Jambi yaitu Kurikulum 2013.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-Komik pada materi sifat-sifat koloid yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media.
2. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap media e-Komik pada materi Sifat-sifat Koloid untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui respon siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Jambi dalam penggunaan media e-Komik pada materi Sifat-sifat Koloid.

1.5 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media e-komik ini dilakukan dengan menggunakan model desain pengembangan Hannafin and Peck.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media ini adalah materi sifat-sifat koloid Kelas XI.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan indikator pada silabus serta kurikulum yang digunakan di SMAN 4 kota Jambi yakni Kurikulum 2013 untuk satu kali pertemuan.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran Materi Sifat-sifat Koloid di sekolah SMA Negeri 4 Kota Jambi.
5. Produk yang dihasilkan menarik siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi dalam proses pembelajaran Materi Sifat-sifat Koloid.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Guru
Membantu guru dalam proses pembelajaran pada materi sifat-sifat koloid.
2. Bagi Siswa
Mempermudah memahami konsep-konsep pada materi sifat-sifat koloid dan dijadikan sebagai sumber belajar mandiri.
3. Bagi Peneliti
Meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *3D Page Flip Professional* dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

1.7 Definisi Operasional

1. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.
2. Pengembangan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
4. *Software 3D Pageflip Professional* merupakan program yang digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk *e-book* dan majalah 3 Dimensi dan presentasi yang telah mampu mengedit, mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, menggabungkan video, gambar dan audio.
5. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.