

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seorang dapat belajar. Pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam pribadi individu menuju ke hal yang lebih baik. Menurut Thobroni (2011: 41) pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan perubahan yang dilakukan secara sadar dan serangkaian kegiatan antara guru dan siswa atau hubungan timbal balik yang berlangsung pada saat proses pembelajaran menuju ke hal yang lebih baik lagi terhadap seorang individu. Sasaran pembelajaran adalah mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan (Susanti 2015: 249).

Seiring dengan perkembangan zaman, semua bidang dalam segala aspek kehidupan pun ikut berkembang salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Penyajian mata pelajaran sains menuntut seorang pengajar harus memiliki strategi belajar mengajar yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga sajian yang dangkal dan tidak mempunyai arti bagi siswa. Ketepatan guru dalam memvariasikan strategi belajar mengajar pada penyampaian materi, akan dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar

mengajar, sehingga apa yang didapat siswa bukanlah suatu kegiatan sia-sia atau yang tidak mempunyai arti bagi mereka (Enawaty 2010: 24).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai (Tafonao, 2018: 103).

Ilmu kimia adalah salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang secara khusus mempelajari komposisi, struktur, susunan, sifat dan perubahan materi, serta energy yang menyertai perubahan materi tersebut (Sari, 2014: 2). 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: 95). 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).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di MAS Syamsudduha, 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 masih kurang baik. Dalam proses pembelajaran kimia guru tersebut menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan untuk materi sifat-sifat koloid guru juga hanya menggunakan metode ceramah. Secara umum kondisi pembelajaran kimia di MAS syamsudduha terlihat bahwa peserta didik tidak antusias dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa menurun hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai ulangan materi koloid dengan rata-rata 56,5 pada tahun 2020. Nilai ulangan ini dapat dilihat pada lampiran 1. Selain itu, dalam proses pembelajaran media yang sering digunakan guru terkadang hanyalah media pada umumnya digunakan seperti buku paket, video, LKS.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu siswa MAS Syamsudduha, dapat diidentifikasi beberapa masalah, salah satunya siswa masih kurang minat dalam belajar pelajaran kimia, karena menurut mereka pelajaran kimia adalah pelajaran yang sulit dimengerti. Siswa juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan guru juga menggunakan media pembelajaran pada umumnya contohnya video, namun menurut siswa media video tersebut kurang efektif karena mereka hanya dapat

menyaksikan video pada labtop guru tanpa adanya sambungan keproyektor. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran kimia diperlukan media pendukung yang bisa digunakan siswa secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik kimia yang menyajikan tulisan yang disertai dengan gambar dan animasi sehingga membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi.

Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi. (Indriasih dkk, 2020: 155). Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap, teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat (Maharsi dalam Irawati 2016: 32).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan *Software Comic Strip Maker* pada Materi Koloid”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, beberapa masalah dapat diidentifikasi yaitu :

1. Minat siswa dalam belajar kimia kurang baik

2. Metode pembelajaran yang digunakan pada materi koloid berupa metode ceramah
3. Media yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi pelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

1. Media yang digunakan berupa komik
2. Materi yang disajikan hanya materi koloid
3. Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru kimia dan siswa kelas XI IPA 4 MAS Syasuddhuha dengan jumlah 20 siswa
4. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kualitas komik tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik menggunakan *software comic strip maker* pada materi koloid?
2. Bagaimana respon siswa terkait media pembelajaran komik menggunakan *software comic strip maker* pada materi koloid?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diambil tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik menggunakan *software comic strip maker* pada materi koloid.
2. Untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran komik menggunakan *software comic strip maker* pada materi koloid.

1.6. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu komik pada materi laju reaksi, adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik berukuran A5 14,8 cm x 21,0 cm
2. Media komik sebagai salah satu sumber belajar mandiri siswa
3. Media komik yang disajikan untuk membantu siswa mengingatkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari hari

1.7. Manfaat Pengembangan

Dengan adanya tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain, antara lain:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dijadikan sebagai masukan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah yang nantinya akan berpengaruh terhadap kualitas sekolah.

2. Bagi Guru

Dapat member acuan bagi guru, khususnya guru kimia untuk menentukan media yang tepat untuk memaparkan materi koloid.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena buku pelajaran yang kurang menarik.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreativitas dan pengetahuan tentang media pembelajaran komik menggunakan *software comic strip maker* pada materi koloid.

1.8. Asumsi Pengembangan

1. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan.
2. Pengujian produk dibuat hanya sebatas penilaian kualitas produk saja
3. Produk yang dikembangkan tidak di uji cobakan terhadap pengaruh hasil belajar peserta didik.

1.9 Definisi Operasional

Untuk membuat pembaca mengerti tentang penelitian ini, maka definisi operasional yaitu:

1. Pengembangan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).
2. Motivasi Belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar atau semangat belajar siswa yang dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang lebih baik, dorongan tersebut baik berupa dalam diri individu (intrinsik) atau dari luar diri individu (ekstrinsik).
3. Media pembelajaran komik merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (komik pembelajaran)
4. Sistem koloid adalah suatu bentuk campuran (sistem dispersi) dua atau lebih zat yang bersifat heterogen namun memiliki ukuran partikel terdispersi yang cukup besar (1-1000 nm), sehingga mengalami efek tyndall.