

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian yang penting untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu usaha untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dan diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan pendidikan, akan terus mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Abad 21 disebut sebagai dunia pendidikan yang modern, di mana guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin canggih. Sehingga diperlukan banyak inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satunya mengembangkan media pembelajaran untuk proses belajar dan mengajar yang lebih baik. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad 21 ini, adalah media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi salah satunya media komik.

Komik merupakan salah satu media bacaan yang populer dan banyak diminati oleh kalangan masyarakat, baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Komik merupakan suatu media berisikan cerita-cerita yang divisualisasikan dalam

bentuk ilustrasi yang berguna untuk menyampaikan informasi.<sup>1</sup> Komik adalah jenis kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang terhubung erat dengan gambar dan dimaksudkan untuk memberikan hiburan kepada pembaca.<sup>2</sup> Komik biasanya diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Namun zaman sekarang, di mana teknologi berkembang dengan pesat, komik tidak hanya dikemas dalam bentuk media cetak saja, tetapi dapat dinikmati di berbagai macam media digital.

Pada zaman yang semakin canggih ini, media komik memiliki banyak kegunaan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Salah satunya sebagai media pembelajaran yang inovatif. Di mana pada mulanya, inovasi penggunaan komik hanya sebagai hiburan semata, namun sekarang dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan untuk dibaca bagi siswa. Hal tersebut karena minat baca anak mudah terutama anak usia sekolah terhadap komik cukup tinggi.<sup>3</sup> Mereka lebih menyukai membaca komik daripada buku pelajaran. Hal itu dikarenakan unsur-unsur yang termuat dalam komik disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan sehingga pemakaian komik sebagai media dalam pembelajaran dapat menciptakan motivasi belajar kepada siswa.

---

<sup>1</sup> Minarni, et. all. *Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik dengan 3D Page Flip pada Materi Ikatan Kimia*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 13, No 1 (2019), hal 2297

<sup>2</sup> Trista OS, et. all. *Pengembangan Komik Edukasi Detektif Sains Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia. vol 2, no 2, (2023), hal. 10

<sup>3</sup> Puji Handani, et. all. *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. vol 4 no. 2, (2020). hal. 398

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pemanfaatan komik sebagai media belajar siswa, diperoleh hasil akhir yang membuktikan bahwa penggunaan media komik memiliki pengaruh baik terhadap pembelajaran siswa yaitu mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media komik memberikan perasaan yang menyenangkan bagi siswa karena media pembelajaran yang menarik.<sup>4</sup> Penelitian lain menyatakan media komik memiliki desain yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa khususnya pada muatan IPA.<sup>5</sup>

Model *blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran abad ke-21 dengan sebagian tatap muka dan sebagian lagi tidak. Pengaplikasian model *blended learning* dapat diterapkan di berbagai situasi dan kondisi dikarenakan model ini sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya sehingga lebih fleksibel. Model ini merupakan model pembelajaran dengan sebagian tidak tatap muka dan sebagiannya lagi tatap muka bisa secara daring atau luring dan dapat diaplikasikan secara jarak jauh maupun tidak, sehingga ada variasi pembelajaran agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang konvensional. Kenney & Newcombe menyatakan pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan minat belajar, dengan komposisi 59% peserta didik mengalami

---

<sup>4</sup> Rizky Purwatresna S, et. all. Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia. vol 1, no. 2, (2022), hal. 104

<sup>5</sup> Sri Ayu CP, et. all. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. vol 5, no. 1, (2021), hal. 120

peningkatan minat belajar dan 75% dari peserta didik merasa pendekatan ini membantu mereka memahami materi lebih dalam.<sup>6</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian disebutkan bahwa *blended learning* mempunyai dampak yang lebih efektif daripada pembelajaran *online* ataupun pembelajaran tatap muka dari segi hasil belajar siswa<sup>7</sup>, sehingga *blended learning* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Serta penerapan model *blended learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>8</sup> Penelitian lain juga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat menciptakan proses pembelajaran secara *online* yang efektif dan terintegrasi antara guru dengan siswa, serta dapat menghilangkan rasa jenuh dan menarik perhatian siswa.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi di MA Kanjeng Sepuh, kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah guru mengajar dengan metode konvensional dan dengan memakai buku pegangan siswa seperti LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media pembelajaran. Selain itu metode mengajar yang konvensional dan media pembelajaran hanya menggunakan media cetak menjadikan siswa merasa bosan ketika belajar dan kurang termotivasi. Kemudian penyajian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan metode konvensional dapat

---

<sup>6</sup> Handoko dan Waskito. *Blended Learning Konsep dan Penerapannya*. Padang: LPTIK Universitas Andalas. (2018), hal. 11

<sup>7</sup> Walib Abdullah, *Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran, Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, Vol 7, No 1 (2018), Hal 856

<sup>8</sup> Marsel Nande, et. all. *Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. vol 3, no. 1, (2021), hal.186

<sup>9</sup> Ganda Yoga S, et. all. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Mendukung Proses Pembelajaran Blended Learning*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. vol 7, no. 2, (2020), hal. 2020

mengakibatkan kegiatan belajar mengajar terasa monoton dan membosankan. Metode konvensional tersebut biasa dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi koloid, hal ini menurut guru lebih efisien baik dari segi persiapan maupun pelaksanaannya dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, dikarenakan materi koloid kebanyakan bersifat bacaan, maka siswa disuruh untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang memahami materi koloid. Pada kenyataannya pembelajaran yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah saja menjadikan suasana belajar pada siswa terasa jenuh, lesu dan kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>10</sup> Proses penyampaian materi dapat mempengaruhi pemahaman suatu materi pembelajaran, materi pembelajaran akan mudah dimengerti oleh siswa apabila penyampaiannya seru, ringkas, dan jelas. Salah satu cara untuk menyajikan materi secara ringkas, jelas dan menarik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dan strategi yang baik agar mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang tidak hanya menekankan siswa untuk memahami teori, fakta-fakta dan konsep namun juga berbasis pengetahuan.<sup>11</sup> Pada tingkatan SMA pembelajaran IPA dibagi menjadi beberapa mata pelajaran yang lebih spesifik, salah satunya termasuk mata pelajaran kimia di dalamnya. Mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang materi dan perubahannya, mata pelajaran ini memuat

---

<sup>10</sup> Ibid, hal. 10

<sup>11</sup> Kumala dalam Trista OS, et. all. *Pengembangan Komik Edukasi .....*, hal. 9

perhitungan dan konsep teoritis yang bersifat abstrak. Maka dari itu, pelajaran kimia dianggap mata pelajaran yang rumit dan membosankan. Salah satu materi kimia yang dirasa rumit dan memiliki nilai ketuntasan belajar yang cenderung rendah adalah materi koloid.<sup>12</sup> Hal tersebut dikarenakan materinya berisikan konsep-konsep teoritis dan membutuhkan pengamatan pada zat yang bersifat sub-mikroskopik, selain itu materi koloid bersifat adalah materi yang banyak mengandung hafalan. Sehingga siswa kurang tertarik dan kesulitan untuk mempelajarinya.

Materi koloid adalah materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dalam mempelajarinya siswa dituntut untuk dapat membedakan antara suspensi, larutan dan koloid. Koloid adalah suatu campuran yang terdiri dari dua atau lebih zat yang salah satunya tersuspensi dan ukuran partikel koloid lebih besar dari pada larutan tetapi lebih kecil dari pada suspensi, jika diamati secara langsung koloid seolah bersifat homogen tetapi kenyataannya koloid bersifat heterogen.<sup>13</sup> Sub bab yang terdapat dalam materi sistem koloid meliputi sistem dispersi, jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, dan penerapan koloid dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi koloid, siswa sulit memahami sistem dispersi yaitu terdapat fase terdispersi dan medium pendispersi yang menyatakan bahwa koloid bersifat heterogen. Siswa sering mengalami miskonsepsi pada materi koloid yaitu mengenai sifat heterogen koloid. Koloid jika diamati secara langsung seolah bersifat

---

<sup>12</sup> Rohaeni NE, et. all. *Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Tadris Kimiya, Vol 3, No 2 (2018), hal 136

<sup>13</sup> Hayati dalam Lia Pradilasari, et. all. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. Vol 7, no. 1, (2019), hal. 9

homogen, tetapi sebenarnya koloid bersifat heterogen yang hanya dapat diamati dengan mikroskop ultra.<sup>14</sup> Selain itu siswa juga sulit memahami sifat-sifat koloid yang mana pemahaman mengenai sifat-sifat koloid sangat penting karena konsep koloid banyak digunakan dalam kimia industri.

Melihat permasalahan di atas, penggunaan media komik dalam pembelajaran dengan model *blended learning* menjadi inovasi yang sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran materi koloid di kelas. Media komik yang dibuat dapat dibaca di manapun dan kapanpun, karena media komik ini tersajikan dalam bentuk digital dengan akses internet, sehingga dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan model pembelajaran *blended learning* yaitu proses pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi dalam penyampaian materi belajar. Pada penerapan *blended learning* guru biasanya menggunakan teknologi komputer atau smartphone yang mendukung dan sudah terhubung dengan akses internet.<sup>15</sup> Penggunaan media komik dengan model *blended learning* pada pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Penerapan model *blended learning* memiliki kelebihan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari *blended learning* yaitu kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di kelas maupun di luar kelas dengan memanfaatkan teknologi untuk menambah materi pelajaran dan soal-soal yang diberikan di kelas maupun melalui *online* yang dikelola dan dikontrol sedemikian

---

<sup>14</sup> Dwi Kurnia H, et. all. *Pengembangan Kerangka Kerja TPACK Pada Materi Koloid.....* Jurnal Edu Sains. Vol 3, no. 1, (2014), hal. 54

<sup>15</sup> Lukman, et. all. *Pemilihan Metode dan Media Pembelajaran dalam Blended Learning.* Jurnal Ilmiah Promis. vol 1 no. 2. (2020), hal. 87

rupa oleh guru supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung.<sup>16</sup> Maka dari itu pembelajaran tidak terkesan monoton dan dikarenakan pula perkembangan teknologi yang pesat ini, guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menarik siswa mengikuti proses pembelajaran.

Di sisi lain, media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang dapat bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya. Adapun beberapa kelebihan komik di antaranya adalah memiliki desain berupa kumpulan gambar bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata dapat memperkuat konteks dan isi cerita di dalamnya.<sup>17</sup> Selain itu, komik dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar dikarenakan komponen utama dalam komik terdiri atas ilustrasi bergambar yang memiliki nuansa visualisasi menarik dan terkesan tidak membosankan bagi siswa. Serta adanya ilustrasi yang bergambar tersebut dapat memudahkan siswa ketika memahami materi pembelajaran.

Penyampaian materi koloid menggunakan media komik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa dan guru. Ilustrasi-ilustrasi gambar yang tersaji di dalam komik dengan informasi materi koloid yang termuat di dalamnya, diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi bagi siswa sehingga termotivasi ketika belajar. Materi koloid memiliki banyak kaitan dalam kehidupan sehari-hari dengan contoh-contoh yang nyata dan sering ditemukan di

---

<sup>16</sup> Deklara NW, et. all. *Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 dengan Blended Learning*. JKTP. vol 1, no. 1, (2018), hal. 15

<sup>17</sup> Pramudya G, et. all. *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Kronik : Journal of History Education and Historiography. vol 6, no. 1, (2022), hal. 40

sekitar. Hal tersebut sesuai dengan komik yang mana biasanya berisikan ilustrasi kehidupan sehari-hari dengan cerita yang unik di dalamnya. Maka dari itu, media komik dapat dibuat sesuai dengan muatan isi materi dan bahasa yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran.<sup>18</sup>

Pemilihan MA Kanjeng Sepuh sebagai lokasi penelitian karena kebutuhan fasilitas teknologi sekolah yang sudah terpenuhi. Namun diperlukan inovasi untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan komik digital dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya. Maka dari itu, peneliti memilih MA Kanjeng Sepuh sebagai tempat untuk mengenalkan media pembelajaran komik digital kepada siswa. Tujuan peneliti adalah membuat media belajar yang dapat menjadikan pembelajaran efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dari itu, dibutuhkan adanya inovasi baru dalam pembelajaran pada materi koloid. Inovasi pada media pembelajaran merupakan salah hal yang penting agar mencapai hasil belajar dan efisiensi dalam pembelajaran. Selain itu, inovasi pada media pembelajaran dapat mendorong kemandirian belajar dan memberikan pengaruh yang baik serta dapat meningkatkan daya ingat siswa. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran dikarenakan komik dapat diterapkan pada berbagai unsur mata pelajaran yang ada di sekolah, seperti halnya pembelajaran materi koloid pada mata pelajaran kimia.

---

<sup>18</sup> Pramudya G, et. all. *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Kronik : Journal of History Education and Historiography. vol 6, no. 1, (2022), hal. 40

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Kimia Berbasis *Blended Learning* Pada Materi Koloid”.

## **Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Siswa kurang termotivasi untuk belajar karena merasa jenuh.
- b. Siswa menganggap pembelajaran kimia pada materi koloid merupakan pelajaran yang sulit dan tidak mudah dipahami karena materi bersifat hafalan dan abstrak.
- c. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam setiap pelajaran mata pelajaran kimia.
- d. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sederhana berupa buku pegangan siswa seperti modul dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga kurang menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Maka masalah yang dibatasi dalam skripsi ini adalah:

- a. Penelitian terbatas pada pengembangan media komik berbasis *Blended Learning*.
- b. Sasaran penelitian terbatas pada respon siswa terhadap media pembelajaran komik.

- c. Pengembangan media dilakukan pada mata pelajaran kimia terbatas pada materi koloid.
- d. Subjek yang diuji coba terbatas yaitu kelas XI IPA MA Kanjeng Sepuh.
- e. Uji coba media pembelajaran terbatas pada kelompok kecil yaitu kelas XI IPA MA Kanjeng Sepuh.

## **2. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana pengembangan media komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid ?
- b. Bagaimana kevalidan pengembangan media komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid?

## **Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan :

1. Mengetahui pengembangan komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid
2. Mengetahui kevalidan pengembangan komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid
3. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid

### **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media komik untuk desain pembelajaran *blended learning* sebagai berikut:

1. Jenis produk yang dikembangkan adalah komik kimia yang dapat diakses menggunakan bantuan *smartphone* dan komputer atau perangkat digital lainnya secara *online*.
2. Komik yang dikembangkan dapat diakses di aplikasi yang bernama *webtoon* secara *web* ataupun *mobile*.
3. Media komik dapat diakses secara *offline* dengan mendownload komik secara *offline* di aplikasi *webtoon*.
4. Pengembangan komik kimia ini akan menyajikan materi pembelajaran koloid submakroskopik dan submikroskopik.
5. Pengembangan media komik kimia ini dikembangkan untuk desain pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi.
6. Menyajikan materi koloid, kegunaan koloid dalam kehidupan sehari-hari, dan soal latihan.
7. Produk berisi gambar-gambar yang disajikan dalam bentuk cerita bersambung sesuai sub-bab yang dipelajari
8. Dalam media pembelajaran komik ini terdapat capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran tiap sub-bab, peta konsep, pengenalan tokoh komik,

materi koloid yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar, soal latihan tiap sub-bab, soal latihan keseluruhan.

9. Media pembelajaran komik ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas isi dan tampilan media.

### **Kegunaan Penelitian dan Pengembangan**

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis dengan dibuatnya media komik ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi koloid yang diajarkan di SMA/MA sederajat.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak, antara lain:

- a. Siswa

Dengan adanya pengembangan komik kimia ini dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi koloid dan memberikan pemikiran pada siswa bahwa pelajaran kimia itu menyenangkan dan menarik dipelajari.

- b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan media belajar bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa terutama materi koloid dan model *blended learning* sebagai salah satu model pembelajaran bagi guru yang dapat diterapkan pada proses

pembelajaran kimia dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang strategi dan media pembelajaran yang bagus dan menarik terhadap materi kimia serta dapat dijadikan rekomendasi dalam pengembangan media ajar untuk kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah MA Kanjeng Sepuh.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam pengembangan komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid, serta dapat menambah wawasan mengenai model *blended learning*.

### **Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media ajar kimia dengan materi koloid ini mampu membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran kimia dan mampu memahami konsep yang bersifat abstrak.
2. Siswa dapat belajar secara mandiri
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.

4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layaknya produk untuk digunakan di dalam proses belajar mengajar.

Produk media komik ini akan tercapai secara optimal apabila masalah yang dikaji dibatasi pada:

1. Produk yang dihasilkan berupa media komik kimia berbasis *blended learning* pada materi koloid.
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media komik berisikan ilustrasi-ilustrasi tentang materi koloid adalah *Ibis Paint X dan Webtoon*
3. Uji coba dilakukan dalam kelas kecil.
4. Penilaian terhadap kevalidan media komik kimia berbasis *blended learning* berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli media, siswa, dan guru.

### **Penegasan Istilah**

Pada pembahasan permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Definisi Konseptual

##### *a. Blended Learning*

*Blended learning* merupakan model pembelajaran campuran atau penggabungan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*), pembelajaran daring *online* dan pembelajaran *offline*. Pada pembelajaran *offline* siswa

tetap dapat memanfaatkan rangkaian pembelajaran tersebut meskipun tidak terhubung dengan internet yaitu melalui program aplikasi.<sup>19</sup> Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar menarik dan tidak monoton.

#### b. Media Komik

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga penerima dapat lebih mudah memahami maksud dari pesan tersebut. Pada sisi lain, komik merupakan kartun yang menunjukkan suatu karakter tokoh dalam memerankan suatu cerita dengan urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.<sup>20</sup> Tujuan dari penggunaan media komik dalam pembelajaran adalah agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### c. Materi Koloid

Materi koloid merupakan materi dalam pelajaran kimia yang membahas mengenai campuran antara dua zat yang punya perbedaan fase dengan partikel terdispersinya tersebar merata dalam fase pendispersi. Materi koloid ini termasuk materi yang banyak hafalannya seperti jenis-jenis koloid dan sifat – sifat koloid. Materi sistem koloid erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi ini sangat penting untuk dipelajari dan dipahami.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Walib Abdullah. *Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam, Vol 7, No 1 (2018), Hal 856

<sup>20</sup> Nurul Hidayah R, et. all. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Negeri Katon Pesawaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 4, No 1 (2017), Hal 37

<sup>21</sup> Rohaeni NE, et. all. *Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media.....*, Hal 135 – 144

## 2. Definisi Operasional

- a. Media komik merupakan produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan. Komik dikemas dalam bentuk digital dan di unggah di sebuah aplikasi sehingga dapat diakses secara *online* melalui *gadget*.
- b. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada penggunaan media komik pada materi koloid. Proses penerapan model *blended learning* meliputi proses perancangan pembelajaran (*learning design*), penyediaan konten/media pembelajaran (*content production*), dan penyampaian konten/media pembelajaran (*content delivery*). Media komik dengan menggunakan model *blended learning* yang telah dikembangkan dilakukan dengan cara memadukan pembelajaran di kelas dengan penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan laptop yang diakses dengan jaringan internet. Pada model ini, guru mengintegrasikan pembelajaran antara kelas tatap muka dan kelas *online*, akan tetapi kelas *online* tidak dialokasikan untuk mengganti pertemuan tatap muka. Maka dari itu, kelas *online* digunakan sebagai alternatif untuk menyalurkan materi pelajaran, tugas, dan aktivitas lainnya, sehingga pada kelas tatap muka, siswa memiliki waktu yang lebih banyak untuk melakukan diskusi dan presentasi. Selain itu, siswa juga diberi pengalaman belajar secara mandiri dengan pemantauan dan bimbingan dari guru.

- c. Materi kimia yang dibelajarkan pada materi koloid meliputi sistem koloid, jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, cara pembuatan koloid, serta aplikasi koloid dalam kehidupan sehari-hari.

### **Sistematika Pembahasan**

- 1) Bagian awal

Bagian yang terdapat dalam bagian awal antara lain yaitu halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, daftar lampiran dan abstrak.

- 2) Bagian inti

Sistematika sebuah skripsi ini lebih sistematis bila disusun dengan sistematis sesuai dengan kaidah yang baik, maka penulis mencantumkan sistematis penulisan dalam skripsi ini, pada bagian ini terdapat lima bab:

Bab I pendahuluan. Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, kegunaan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah dan sistematis pembahasan.

Bab II landasan teori. Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan objek penelitian, yang terdiri dari: deskripsi teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

Bab III metode penelitian yang membahas tentang bagaimana metode yang dilakukan mulai dari rancangan penelitian, variabel, populasi,

sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian sampai teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari penyajian data hasil penelitian dan pengembangan, dan keterkaitan analisis penelitian dengan penelitian terdahulu.

Bab V Penutup. Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan hasil penelitian, saran dan kata penutup. Bagian akhir skripsi akan memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

### 3) Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan biografi penulis.