

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Belajar adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari bersikap buruk menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan, namun bagaimana melibatkan siswa secara aktif membuat atau merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi diri siswa (Ertikanto, 2016). Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sudjana dan Rivai, 2017).

Dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif karena siswa kurang memahami konsep materi yang disampaikan. Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Sikap siswa yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan minat atau motivasi dalam belajar siswa menjadi rendah. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran jika media pembelajaran dan sarana pembelajaran kurang mendukung, maka dari itu penggunaan media pembelajaran harus tepat, menarik dan bervariasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan semangat belajar, menjadikan interaksi lebih langsung antara siswa dengan

lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Sadiman, dkk, 2014).

Keberhasilan penyampaian materi dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Oleh sebab itu, seorang guru harus mempunyai profesionalitas dan kreativitas dalam mendesain suatu media pembelajaran yang layak digunakan. Dalam masalah ini dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang motivasi belajar siswa, juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2014). Media adalah segala alat fisik seperti buku, film, kaset, film bingkai yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar (Briggs dalam Sadiman, 2014).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, kemudian materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Media pembelajaran menjadikan metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak selalu komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar siswa mengalami perbedaan yang

berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2017). Media pembelajaran dengan rancangan yang baik dan benar diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mengakomodasi karakter siswa SMP. Siswa akan belajar secara aktif, kolaboratif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan dalam melaksanakan pembelajaran (Arini dkk, 2017).

Agar dapat menarik perhatian siswa dan memunculkan motivasi siswa untuk belajar salah satu caranya dengan menyajikan suatu media pembelajaran dalam kemasan yang menarik dan atraktif. Salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain sebagainya. Komik dinilai cocok sebagai media pembelajaran IPA karena siswa dapat belajar memadukan unsur kata-kata dengan gambar ataupun pola grafis tertentu, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi pelajaran. Komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar (Sudjana dan Rivai, 2017). Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII didapatkan hasil bahwa media pembelajan berbasis komik telah layak digunakan dalam pembelajaran (Utariyanti, dkk, 2015).

Pokok bahasan sistem peredaran darah manusia merupakan salah satu pokok bahasan yang tergolong kompleks dan membutuhkan pemahaman konsep yang menyeluruh juga banyak istilah biologi yang perlu diingat. Hal ini yang menjadi alasan mengapa materi sistem peredaran darah manusia diangkat sebagai materi penelitian. Pemahaman konsep dipandang sangat penting, karena pemahaman konsep salah satu syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Maka dari itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencapai pemahaman konsep. Kemudian dirancang sebuah komik IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia, agar siswa dapat memahami konsep materi dengan baik sehingga nantinya tercipta pembelajaran mengenai konsep sistem peredaran darah manusia yang bermakna.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang bisa memahami konsep materi yang diajarkan sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bisa merangsang minat belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia?
2. Bagaimanakah keterbacaan media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia?

3. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia.
2. Mengetahui keterbacaan media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia.

E. Manfaat Penelitian

1. Didapatkan media pembelajaran komik IPA materi sistem peredaran darah manusia yang sudah layak digunakan.
2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem peredaran darah manusia dengan mudah dan menarik.
3. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang sistem peredaran darah manusia.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Produk berupa buku komik IPA yang membahas tentang sistem peredaran darah manusia.
2. Penelitian pengembangan media ini menggunakan desain *ADDIE*

G. Definisi istilah

1. Media adalah segala alat fisik seperti buku, film, kaset, film bingkai yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar (Briggs dalam Sadiman, 2014).
2. Komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar (Sudjana dan Rivai, 2017).