

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi di alam semesta. IPA merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari karena sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa dapat mengenal dan menjaga lingkungan sekitar melalui pelajaran IPA. Pembelajaran yang terpadu akan membantu siswa untuk memperoleh keutuhan pengetahuan IPA dan kebulatan pandangan tentang kehidupan, dunia nyata, dan fenomena alam semesta. Pelajaran IPA memerlukan bahan ajar sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dikelas.

Bahan ajar yang sekarang digunakan lebih banyak berupa *text book* bersifat informatif sehingga membuat siswa jenuh dan kurang minat membaca. Variasi ilustrasi yang kurang dalam bahan ajar menyebabkan kesulitan siswa dalam mempelajari pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian Wahyuningsih (2012) minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar rendah. Kerumitan bahan ajar yang disajikan membuat siswa kurang tertarik membaca buku pelajaran. Siswa cenderung tertarik untuk membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibandingkan dengan membaca buku pelajaran karena komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur yang memudahkan untuk diingat kembali.

Guru perlu mencari atau merancang bahan ajar yang inovatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk membaca dan

mempelajari bahan ajar. Upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa terhadap bahan ajar akan berdampak pada pemahaman siswa yaitu penggunaan bahan ajar berbentuk media komik dengan tampilan menarik, memiliki alur runtut dan mudah dipahami sehingga siswa tertarik untuk membaca.

Nugraha (2013) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar berbentuk media komik merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk komik dengan gambar-gambar tentang materi pelajaran. Sudjana (2013) menyatakan bahwa komik sebagai bahan ajar memiliki keunggulan tersendiri bagi para pengguna yaitu siswa. Komik dengan gambar yang menarik dan menggunakan bahasa sehari-hari dapat mengembangkan perbendaharaan kata-kata, meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa.

Materi ekosistem memerlukan hafalan untuk memahami materi tersebut. Materi ekosistem juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi ekosistem disajikan dalam bahan ajar berbentuk media komik diharapkan dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk menghafal dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa karena berupa gambar dan percakapan yang mudah diingat. Siswa akan lebih mudah memahami komponen ekosistem, satuan-satuan ekosistem dan pola interaksi antara makhluk hidup yang disajikan dalam bentuk komik.

Bahan ajar berbentuk media komik diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran IPA dan penerapan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari sehingga layak untuk digunakan serta mendapat respon baik dari siswa. Hal tersebut

diperkuat dengan penelitian Purwanto (2013) menunjukkan kelayakan media komik IPA Terpadu tema pencemaran air dikembangkan melalui kelayakan teoritis dan empiris. Media komik layak digunakan karena mendapatkan skor tinggi pada kelayakan teoritis dan empiris. Kelayakan teoritis adalah hasil validasi dosen dan guru IPA sedangkan kelayakan empiris adalah hasil respon siswa. berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu :

1. Vaiasi ilustrasi yang kurang dalam bahan ajar menyebabkan siswa kesulitan mempelajari pelajaran IPA.
2. Kerumitan bahan ajar yang disajikan membuat siswa kurang tertarik membaca bahan ajar.
3. Bahan ajar siswa berupa buku teks atau modul yang bersifat informatif dapat membuat siswa jenuh.
4. Siswa cenderung tertarik untuk membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibandingkan dengan membaca buku pelajaran.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian adalah :

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem?

2. Bagaimana keterbacaan bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem?
3. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian adalah :

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbentuk mediakomik pada materi Ekosistem.
2. Mengetahui keterbacaan bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem.
3. Mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk media komik pada materi Ekosistem.

E. Manfaat pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, manfaat dari penelitian adalah :

1. Menghasilkan bahan ajar yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
2. Memotivasi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

F. Spesifikasi produk

Berdasarkan rumusan masalah, spesifikasi produk dalam penelitian adalah:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk media komik.
2. Materi yang dikembangkan dibatasi pada materi pokok Ekosistem.

3. Metode pengembangan yang digunakan yaitu 4D tetapi tahap *Dessiminate* tidak digunakan.
4. Uji kelayakan meliputi validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan guru SMP.
5. Uji coba bahan ajar berbentuk media komik dilaksanakan pada 10 siswa kelas VIIC di SMPN 3 Bangkalan tahun ajaran 2016-2017.

G. Definisi operasional

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. (Nugraha, dkk, 2013).
2. Komik adalah bentuk seni dengan menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar menyenangkan. (Nugraha, dkk, 2013).