

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mengkaji tentang berbagai gejala alam di lingkungan sekitar. Kajian tersebut melingkupi aspek sangat luas, mulai dari objek dan fenomena yang bersifat konkret hingga bersifat abstrak. Proses menggali atau memahami konsep IPA dilakukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada siswa agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memiliki sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran IPA sehingga berdampak pada hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2012). Hakikat hasil belajar merupakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran baik berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Hasil Literasi Sains tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 69 dari 74 Negara (Kastberg, 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA masih sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi lapangan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar IPA sehingga hasil belajar siswa relatif rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah KKM (kurang dari 70) dan masih banyak siswa yang harus mengikuti remedial setelah mengikuti ujian.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal siswa. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa seperti minat belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari lingkungan sekitar siswa (Djamarah, 2010). Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh penting terhadap hasil belajar siswa adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu mempersiapkan media pembelajaran dengan tepat.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi baik berupa manusia, benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Arsyad, 2014). Media pembelajaran sangat penting sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan suatu materi yang akan disampaikan oleh komunikator pada komunikan. Media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di kelas, secara umum sudah dilengkapi dengan berbagai media pembelajaran seperti buku pelajaran, alat peraga charta dan torso serta alat praktikum. Penggunaan media tersebut kurang memberikan dampak yang nyata pada pemahaman siswa. Media berupa buku pelajaran lebih banyak berupa *textbook*, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap pemahaman siswa. Penggunaan alat peraga cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat langsung dan

hanya memperhatikan demonstrasi guru saja. Selain itu, tidak semua materi IPA dapat diajarkan melalui praktikum. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkrit, menarik perhatian, mengaktifkan indera siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan realita. Salah satu contoh jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan yaitu media pembelajaran berbasis komik.

Menurut McCloud komik merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif (Waluyanto, 2015). Materi pelajaran yang tersaji dalam komik diharapkan lebih mudah dipahami oleh siswa. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik lebih mudah dipahami sehingga dapat membangkitkan minat membaca siswa.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media komik Sains dapat mengubah siswa yang pasif menjadi lebih aktif dan menumbuhkan perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa (Septy, 2015). Komik terbukti bermanfaat sebagai media pembelajaran serta membantu siswa dalam proses belajar. Komik dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Media berbasis komik, diharapkan membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang padat dan cenderung teoritis seperti pada materi Sistem Tata Surya.

Sistem Tata Surya merupakan salah satu kajian dalam bidang IPA. Materi Sistem Tata Surya merupakan salah satu cabang IPA yakni pada bidang Fisika. Materi sistem tata surya pada kurikulum 2013, mempelajari tentang Sistem Tata

Surya, anggota Sistem Tata Surya, planet dan karakteristik planet, struktur bumi dan fenomena yang terjadi pada sistem tata surya seperti gerhana bulan dan gerhana matahari. Materi Sistem Tata Surya cenderung bersifat teoritis dan abstrak, materi terlalu padat serta banyak istilah-istilah seperti nama-nama planet dan satelit, serta fenomena-fenomena yang perlu diketahui oleh siswa. Selain itu, materi Sistem Tata Surya sulit diajarkan melalui kegiatan praktikum.

Salah satu cara tepat dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya yaitu menggunakan media yang dapat memvisualisasikan materi pelajaran agar siswa dapat lebih memahami materi tersebut. Media visual sendiri sangat beragam, seperti media komik yang dianggap paling sesuai karena banyak diminati, mempermudah pemahaman materi serta cocok untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik pada Materi Sistem Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam pembelajaran IPA akibat materi IPA terlalu teoritis, padat dan cenderung bersifat abstrak.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA relatif rendah berdasarkan hasil literasi Sains.
3. Buku pegangan siswa cenderung berbentuk *textbook*, dan sulit dipahami.

4. Minat belajar siswa rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA berbasis komik terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diberi media pembelajaran IPA berbasis komik?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis komik?
4. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis komik menurut siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA berbasis komik terhadap hasil belajar siswa.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi media pembelajaran IPA berbasis komik.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis komik.
4. Mengetahui keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis komik menurut siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan, terutama dalam mengembangkan khazanah ilmu tentang peningkatan minat membaca siswa dan motivasi belajar siswa.
2. Dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran.
3. Membuktikan bahwa media komik dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan berupa materi pelajaran.
4. Membuktikan bahwa komik dapat dijadikan bahan bacaan yang mudah dipahami oleh siswa.

F. Spesifikasi Penelitian

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran, maka penelitian dispesifikan pada permasalahan pengembangan media pembelajaran berbasis komik, dengan rincian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media berbasis komik
2. Penelitian hanya terbatas pada konsep sistem Tata Surya SMP.
3. Metode pengembangan media berbasis komik yakni 4D hanya sampai pada tahap define, design, develop tanpa adanya tahapan dissesminate.
4. Uji kelayakan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi oleh guru IPA.
5. Hasil belajar meliputi hasil belajar kognitif siswa.
6. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Bangkalan kelas VII tahun pelajaran 2016/2017.

7. Model pembelajaran yang digunakan untuk uji coba yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi, dapat berupa manusia, benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Arsyad, 2014).
2. Komik merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif (Waluyanto, 2015).
3. Media pembelajaran komik merupakan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan rangkaian materi dalam urutan logis dan bermakna dengan menggunakan bahasa yang memadukan antara gambar dan kata-kata (Waluyanto, 2015).
4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2012).