

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPA siswa dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang dijumpai (Setyawan & Riadin, 2020). Pembelajaran IPA yang menarik akan memberikan kesan dan pengalaman secara langsung kepada siswa, sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa lebih luas (Okra & Novera, 2019). Pembelajaran IPA yang berkualitas akan membuat siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam mempelajari serta mengaplikasikan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran akan lebih maksimal apabila siswa lebih aktif dalam mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya (Sukarini & Manuaba, 2021). Namun pada kenyataannya pembelajaran IPA yang dilakukan saat ini masih cenderung berpusat pada guru dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi (Wahyudin *et al.*, 2020).

Hasil pra penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa di SMP Al Hikam Kemayoran, sebanyak 72,7% siswa menyatakan bahwa siswa menganggap mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit. Selain itu, pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini masih kurang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap aktivitas pembelajaran. Sebanyak 97% siswa belum pernah mendengar *science comic*, dikarenakan *science comic* masih belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil pra penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Astuti *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang tidak memiliki ketertarikan dalam membaca buku pelajaran, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Daeli *et al.* (2022) menyatakan bahwa peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Penelitian yang dilakukan oleh Kade *et al.* (2021) juga menyatakan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan pemilihan media pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim memerlukan suatu pengembangan media, hal ini dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang diberikan yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya yaitu komik. Komik merupakan suatu media yang dianggap sebagai sumber belajar yang penting. Komik dalam pembelajaran dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa, karena komik dapat menyampaikan pesan pembelajaran dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Putra & Milenia, 2021).

Subroto *et al.* (2020) menjelaskan bahwa anak usia sekolah banyak yang menyukai komik, dikarenakan siswa dapat mengidentifikasi karakter dalam komik dan dapat mengenal permasalahan yang terjadi. Siswa juga dapat belajar untuk menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi. Komik dapat digunakan untuk menyesuaikan antara fakta dan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Febriyanti *et al.*, 2022). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan

oleh Kasih *et al.* (2022) penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemahaman konsep siswa. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat digunakan di semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA. Komik dalam mata pelajaran IPA disebut dengan *science comic*.

Aulia *et al.* (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran *science comic* merupakan salah satu bahan ajar yang dapat menumbuhkan minat baca siswa, karena pada *science comic* ditampilkan gambar yang menarik dan bervariasi, siswa juga akan terlibat secara emosional sehingga siswa merasa tertarik untuk membaca. *Science comic* dapat dikemas dalam berbagai bentuk media, salah satunya melalui media *auvidi*. Menurut Yusmawati *et al.* (2020) media audio visual diam merupakan gabungan antara 2 unsur media yaitu unsur media visual dan media audio. Penggunaan media *auvidi* dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan ketertarikan siswa, karena media ini dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Prutanti *et al.*, 2022). Namun, media audio visual diam masih jarang digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana penunjang pengaplikasian media pembelajaran tersebut (Tanggur & Lawa, 2022).

Penggunaan *science comic* berbasis media *auvidi* pada penelitian ini menggunakan materi pemanasan global. Materi yang diberikan ke siswa harus mampu dipahami secara baik oleh siswa agar memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap materi yang diberikan (Meylani *et al.*, 2018). Materi pemanasan global dipilih karena isu pemanasan global adalah salah satu pembahasan yang penting untuk dipelajari oleh siswa karena berkaitan dengan perubahan lingkungan yang terjadi (Mufida & Qosyim, 2020). Menurut Septaria

(2019) dengan memasukkan materi pemanasan global dalam pembelajaran siswa akan dapat mendefinisikan serta menganalisis penyebab, dampak, dan cara menanggulangi terjadinya pemanasan global.

Komik sebagai media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan penelitian relevan oleh Sari & Gunansyah (2022) penggunaan *science comic* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, *science comic* juga mendapatkan respons yang positif dari siswa. Kebanyakan orang membaca komik hanya sebagai hiburan saja, akan tetapi seiring berjalannya waktu guru memanfaatkan popularitas komik sebagai media pembelajaran (Kusumasari *et al.*, 2021). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka perlu dilakukan suatu penelitian terkait pengembangan *science comic* berbasis *auvidi* pada materi pemanasan global sebagai upaya menjawab kebutuhan media dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *science comic* masih belum digunakan dalam pembelajaran IPA.
2. Media pembelajaran berbasis media *auvidi* masih jarang diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Materi pemanasan global merupakan materi yang sulit dipahami.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini apabila dilihat dari identifikasi masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan *science comic* berbasis media *auvidi* pada materi pemanasan global?
2. Bagaimana keterbacaan *science comic* berbasis media *auvidi* pada materi pemanasan global?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *science comic* berbasis media *auvidi* pada materi pemanasan global?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan *science comic* berbasis *auvidi* pada materi pemanasan global.
2. Mengetahui keterbacaan *science comic* berbasis *auvidi* pada materi pemanasan global.
3. Mengetahui respons siswa terhadap *science comic* berbasis *auvidi* pada materi pemanasan global.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran *science comic* adalah sebagai berikut.

1. Produk *science comic* berbasis media *auvidi* diharapkan dapat dijadikan alternatif media pada materi pemanasan global oleh guru.

2. Produk *science comic* berbasis media *auvidi* diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi.
3. Produk *science comic* berbasis media *auvidi* diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan bagi peneliti berikutnya.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *science comic* berbasis media *auvidi* yang di dalamnya memuat cerita IPA.
2. Materi yang digunakan dalam media yaitu materi pemanasan global.
3. *Science comic* ini merupakan media digital yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *handphone* dan laptop.
4. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan berbagai *software* seperti *corel draw X7* untuk membuat desain komik dan *adobe audition* untuk memberikan *dubbing*, dan menyatukan kedua unsur ke dalam aplikasi *capcut*.
5. Hasil akhir dari media pembelajaran ini yaitu *link YouToube*.
6. Model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang akan dijelaskan berkaitan dengan produk ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar antara guru dan siswa untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi belajar sehingga terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran (Fridayanti *et al.*, 2022).
2. *Science comic* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan minat baca siswa, karena pada *science comic* disusun dengan desain yang berwarna dengan gambar tokoh yang unik dan bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa (Efendi *et al.*, 2021).
3. Media audio visual diam (*auvidi*) merupakan jenis media audio visual yang tidak menampilkan visual yang bergerak akan tetapi ditambahkan dengan unsur audio yang digunakan untuk menambah kesan menarik (Prutanti *et al.*, 2022).
4. Pemanasan global adalah kondisi naiknya suhu rata-rata bumi yang disebabkan karena adanya efek rumah kaca yang berdampak terhadap kehidupan makhluk hidup di bumi (Sari, 2022).