

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pengetahuan yang didapatkan melalui pengumpulan data berupa eksperimen disertai pengamatan untuk memperoleh penjelasan tentang sebuah fenomena sehingga dapat dipercaya (Indriati, 2012). Berdasarkan uraian tersebut IPA merupakan ilmu pengetahuan diperoleh berdasarkan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di alam. IPA tidak hanya berupa fakta, prinsip maupun teori melainkan terdapat hipotesa untuk menguji kebenaran. Pada Pembelajaran IPA terdapat hipotesa dari suatu masalah melalui penyelidikan yang menuntut siswa untuk memperoleh solusi dalam permasalahan tersebut tanpa terlepas dari bimbingan guru ketika pembelajaran berlangsung. Namun, pembelajaran IPA yang baik tidak selalu berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa membangun pengetahuan dan pemahaman secara mandiri untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPA yaitu kesulitan siswa saat menerima, merespon, dan mengembangkan materi ketika disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kesulitan dalam pembelajaran antara lain memuat hal-hal abstrak dalam pemahaman materi dan memerlukan kemampuan gambaran mental (Febriandika, 2016). Terlebih lagi pembelajaran IPA merupakan gabungan dari beberapa ilmu seperti Kimia, Biologi, dan Fisika yang identik dengan ceramah sehingga guru berperan aktif dan siswa menjadi pasif (Astuti, 2013). Pembelajaran IPA tidak

terlepas dari penggunaan media pembelajaran seperti bahan ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun, bahan ajar yang dikemas kurang menarik. Hal tersebut terlihat dalam penyajian materi pembelajaran yang terlalu banyak dan kurang sistematis. Selain itu, dalam bahan ajar cenderung berisi teks tidak disertai tampilan gambar yang menarik membuat siswa bosan membaca bahkan mengakibatkan minat belajar dalam diri siswa rendah.

Bahan ajar merupakan alat pembelajaran digunakan oleh guru berisi materi dan dikemas secara sistematis agar menciptakan suasana pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar (Ifdhal, 2013). Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Bahan ajar digunakan untuk membantu guru dan siswa sehingga guru tidak perlu terlalu banyak dalam menyampaikan materi. Penggunaan bahan ajar dapat menggantikan peran guru dalam mendukung pembelajaran secara individual sehingga membantu siswa untuk terlibat aktif dan memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan serta minat yang dimiliki. Keberhasilan proses pembelajaran selain didukung dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru maupun siswa juga ditentukan oleh keingintahuan dan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan sehingga dapat menimbulkan perubahan pada seseorang dalam kegiatan pembelajaran (Muldayanti, 2013). Minat ditandai dengan ketertarikan terhadap objek akibat dorongan dalam diri seseorang. Secara konseptual, minat berperan penting dalam menentukan arah, pola, dan dimensi berpikir siswa dalam

melakukan segala aktivitas termasuk dalam belajar (Susanto, 2013). Siswa akan tertarik untuk belajar apabila guru dapat mengkondisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mengetahui keinginan siswa dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Upaya meningkatkan minat belajar siswa dibutuhkan inovasi dalam pembuatan bahan ajar, yaitu dengan membuat bahan ajar berbentuk komik.

Media komik termasuk media grafis. Komik merupakan suatu gambar yang mencerminkan karakter, memerankan suatu cerita dihubungkan dengan balon kata, serta dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Buchori, 2015). Media komik adalah salah satu media yang menarik perhatian pembaca, aksi tokoh dibuat lebih hidup dengan penggunaan warna sehingga gambar terlihat jelas. Cerita yang disajikan dalam komik juga sangat imajinatif. Membaca bacaan bergambar seperti komik tidak hanya disukai oleh kalangan anak-anak melainkan orang dewasa, karena menghibur seperti bermain tetapi terdapat keseriusan untuk memperoleh isi bacaan. Komik dapat dipergunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran (Utariyanti, 2015). Penggunaan komik yang berupa gambar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga akan mempengaruhi minat belajar siswa.

Bahan ajar berbentuk komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Menurut Johana dalam Wardani (2012) sebanyak 96,2 % siswa menilai bahwa komik mudah dipelajari, gambar disajikan menarik serta pesan yang disampaikan menambah pengetahuan. Penggunaan bahan ajar berbasis komik memudahkan siswa agar memperoleh pengalaman nyata terhadap interaksi dengan lingkungan

sekitar dalam pembelajaran IPA terutama materi cahaya. Karakteristik cahaya dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti pembentukan bayangan. Maka dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik sebagai perangkat sekaligus media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dan siswa serta meningkatkan minat belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Minat belajar siswa terhadap IPA rendah.
2. Pembelajaran berpusat pada guru.
3. Penyajian materi pembelajaran yang terlalu banyak dan kurang sistematis.
4. Tampilan gambar dalam bahan ajar kurang menarik membuat siswa bosan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" terhadap minat belajar siswa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?
3. Bagaimana keterbacaan bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?
4. Bagaimana minat belajar siswa terhadap bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" terhadap minat belajar siswa?
2. Mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?
3. Mengetahui keterbacaan bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?
4. Mengetahui minat belajar siswa terhadap bahan ajar berbasis komik "*The Light of Life*" materi cahaya?

E. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan minat belajar siswa.
2. Membantu memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar tidak berpusat pada guru.
3. Menyajikan materi yang sistematis dan mudah dipahami.
4. Menyajikan materi yang menarik agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

1. Perangkat pembelajaran berupa bahan ajar berbasis komik.
2. Bahan ajar yang dikembangkan pada materi cahaya.
3. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D hanya pada sampai tahap *define, design, develop* tanpa *disseminate*.

4. Model pembelajaran yang digunakan adalah STAD (*Student Teams Achivement Division*).
5. Uji coba bahan ajar dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kamal kelas VIII B.
6. Indikator minat belajar yang digunakan yaitu : ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan siswa.
7. Uji kelayakan bahan ajar meliputi ahli bahan ajar, ahli materi, dan guru IPA SMP.

G. Definisi Istilah

1. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan memiliki hubungan sebab akibat (Wisudawati, 2014).
2. Bahan ajar adalah materi ajar yang digunakan sebagai bahan atau sumber dalam pembelajaran (Danaswari, 2013).
3. Komik merupakan media unik terdiri dari teks, balon kata, dan gambar dalam bentuk yang didesain secara kreatif (Wardani, 2012).
4. Minat adalah ketertarikan dan kesenangan yang tinggi terhadap sesuatu tanpa paksaan (Syah, 2012).