

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pembelajaran untuk mengetahui tentang alam melalui pengumpulan data dari observasi dan eksperimen. Chiappetta dalam Lestari (2016) menjelaskan bahwa alam sebagai objek kajian IPA dikaji melalui observasi dan eksperimen yang menghasilkan data, bukti, serta kesimpulan hingga menjadi suatu pengetahuan untuk diaplikasikan dalam masyarakat. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya mengetahui teori tetapi juga harus memahami konsep. Sesuai tuntutan kurikulum 2013, IPA diganti menjadi IPA terpadu. Pembelajaran IPA terpadu membahas suatu konsep atau tema dari berbagai aspek dalam bidang kajian IPA. Rosidi (2015) menegaskan bahwa IPA terpadu merupakan gabungan dari beberapa ilmu antara lain Fisika, Biologi, dan Kimia.

Pembelajaran IPA di sekolah masih kurang optimal, karena pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa merasa jenuh. Sadiman dalam Hastuti (2014) menegaskan bahwa permasalahan di sekolah pada pembelajaran IPA lebih terpusat pada guru daripada ke siswa (*teacher centered*) padahal sumber belajar tidak hanya terpaku pada guru. Pembelajaran IPA dapat dikatakan ilmu yang sulit dipahami oleh siswa karena pemanfaatan media kurang digunakan dalam pembelajaran. Imamah (2012) menegaskan bahwa hasil belajar siswa kurang maksimal karena sulit bagi siswa untuk memahami konsep IPA secara teoritis apabila tanpa menggunakan media, melihat secara langsung ataupun mengamati.

Kegiatan pembelajaran di sekolah membutuhkan strategi yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fatimah (2014) menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antar komponen belajar. Salah satu cara membentuk komunikasi efektif dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media audio-visual.

Media audio-visual dalam penelitian menggunakan media audio-visual diam yang dapat mengeluarkan suara serta gambar diam dan dikemas dalam bentuk komik. Lestari (2016) menjelaskan bahwa komik merupakan jenis media dengan kumpulan gambar yang menceritakan peristiwa tertentu. Siswa akan lebih senang belajar jika menggunakan media seperti komik. Komik memiliki aspek yang berpengaruh dalam menarik perhatian siswa dalam belajar, karena menceritakan karakter yang berbeda dan mudah diingat. Komik yang digunakan dalam penelitian berupa *science comic*. *Science comic* adalah cerita bergambar berisi pengetahuan tentang materi IPA yang diceritakan menggunakan bahasa sehari-hari.

Pengembangan *science comic* sebagai media pembelajaran akan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Siswa akan lebih senang belajar dan lebih mudah memahami materi. Espada dalam Fatimah (2014) menegaskan bahwa pemanfaatan *science comic* dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. *Science comic* dapat

memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat isi dari cerita sebagaimana sebuah tampilan video.

Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dapat diaplikasikan pada media komik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajriah (2016) bahwa pengembangan komik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan memperoleh persentase respon siswa sebesar 88,95 % yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan disajikan dalam bentuk media pembelajaran berupa komik berbasis audio-visual diam. Komik berbasis audio-visual diam diharapkan dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang mendasari dilakukan penelitian tentang “Pengembangan *Science Comic* Berbasis Media Audiovisual pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Siswa merasa jenuh ketika belajar IPA, karena pembelajaran terpusat pada guru.
2. Siswa sulit dalam memahami pembelajaran IPA, karena pemanfaatan media kurang digunakan dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
2. Bagaimana keterbacaan produk *science comic* auvidi (audio-visual diam) sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana respon siswa terhadap produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan media sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
2. Mengetahui keterbacaan produk *science comic* auvidi (audio-visual diam) sebagai media pembelajaran.
3. Mengetahui respon siswa terhadap produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) dapat dijadikan sebagai alternatif media pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan bagi guru.
2. Produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipelajari bagi siswa.
3. Memberikan pengetahuan kepada guru, siswa dan pihak sekolah tentang pengembangan *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam).

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk *science comic* berbasis media auvidi (audio-visual diam) yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan berupa media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *Sparkol*.
2. Media berupa *Science Comic* disajikan dalam bentuk media audio-visual diam dengan gambar diam dan suara serta memuat cerita tentang IPA
3. Materi yang digunakan dalam media adalah materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan.
4. Suara digunakan untuk menambah kesan hidup pada media interaktif.
5. Media dikemas dalam bentuk *Video Scribe* agar dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri di luar jam belajar sekolah.

6. Metode pengembangan media pembelajaran yang di gunakan adalah model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implemenatasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
7. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi dan Guru IPA MTs.
8. *Science Comic* berbasis media audio-visual diam diujicobakan untuk siswa kelas VII semester genap di MTs Negeri Bangkalan tahun ajaran 2017/2018.

G. Definisi Istilah

1. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan (Suranto dalam Purwono, 2014).
2. *Science comic* adalah rangkaian cerita bergambar berisi pengetahuan berupa materi pelajaran sains yang disusun dengan bahasa sehari-hari dan menarik (Yulianti, 2016).
3. Audio-visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara (Bahri dalam Purwono, 2014).