

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah ilmu yang mempelajari teori tentang alam dan kejadian yang ada di dalamnya (Asmoro & Mukti, 2019). Ilmu ini termasuk penting untuk dipelajari karena manusia termasuk bagian dari alam. Materi yang ada dalam IPA di jenjang SMP/MTs/Sederajat terdiri atas 3 macam yaitu biologi, fisika, dan kimia. Salah satu materi IPA yaitu Bumi dan Tata Surya dipelajari di kelas VII semester genap. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat memberikan kesan menyenangkan bagi siswa dengan lingkungan yang kondusif. Salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media yang layak, sehingga siswa dapat termotivasi untuk terus mempelajari IPA.

Motivasi yang dimiliki siswa akan membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, pencapaian belajar siswa juga akan tinggi (Pratama *et al.*, 2019; Rahman, 2021). Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri suatu individu untuk melakukan suatu hal agar dapat mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Menurut (Hamzah B. Uno, 2021), indikator motivasi belajar ada 6, yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan semangat secara sadar untuk mencapai

tujuannya. Jika motivasi siswa sudah terbentuk, maka siswa akan merasa nyaman ketika mengikuti pembelajaran (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Mengembangkan media pembelajaran adalah salah satu Langkah yang dapat digunakan untuk membantuk ssiwa dalam belajar agar termotivasi. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan membantu proses pembelajaran yang lebih baik tentang apa yang diajarkan (Mayasari *et al.*, 2021). Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lenxt (dalam Nafala, 2022) yaitu untuk memancing keinginan siswa agar dapat memiliki motivasi dan berkonsentrasi dalam mempelajari materi yang diajarkan, siswa dapat lebih nyaman dalam membaca teks bergambar, Siswa dapat dengan mudah mengerti dan mengingat materi yang dipelajari, dan memudahkan siswa yang kurang mampu untuk menerima pembelajaran dengan baik. Ada banyak jenis media yang bisa digunakan untuk memotivasi belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah media komik. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan buku komik di dalam kelas berhasil mengkomunikasikan ilmu pengetahuan jika dibandingkan dengan buku teks. Buku komik dapat membangkitkan rasa ingin tahu membaca siswa, karena memiliki isi yang sederhana, mudah dipahami, dan isi materi disampaikan dengan pembahasan kehidupan sehari-hari. Komik dapat digunakan sebagai media belajar yang lebih menyenangkan untuk digunakan (Tamam *et al.*, 2023). Menurut (Amin *et al.*, 2022) komik mampu memudahkan dalam menghidupkan ingatan karena adanya visual sehingga memudahkan dalam menggambarkan sesuatu.

Komik sains merupakan sebuah media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran dimana isinya merupakan informasi mengenai sains yang dikemas

dalam bentuk gambar dan percakapan yang menarik serta mudah dipahami dengan dilengkapi tokoh, latar tempat, balon baca serta kotak yang memisahkan antara adegan satu dengan yang lain yang disusun secara runtut. Komik juga dapat semakin hidup jika dilengkapi dengan warna. Penyajian yang sederhana dengan didominasi gambar, dapat lebih mudah disukai oleh berbagai kalangan. Komik dapat dibuat dalam bentuk cetak maupun dalam bentuk *digital*, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan cepat dalam belajar serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Cholisoh, 2021).

Menurut Riskiyah (2020), nilai-nilai keislaman merupakan suatu hal yang berhubungan dengan islam sebagai pedoman untuk melakukan suatu hal, baik nilai yang berasal dari Allah, maupun nilai yang berasal dari interaksi manusia sesuai dengan syariat. Dapat didefinisikan bahwa komik sains islami merupakan sebuah media yang memuat informasi mengenai sains yang dikemas dalam bentuk gambar dan percakapan yang menarik serta mudah dipahami yang bersifat islami dengan kandungan nilai-nilai yang berasal dari Allah. Nilai islami masuk dari bagian Al-Qur'an dan Hadist yang sesuai dengan sains. Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai-nilai keislaman ini dapat diintegrasikan ke dalam sains (Tamam *et al.*, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sari & Ratu (2021), media komik efektif dalam memotivasi belajar siswa dengan hasil skor gain motivasi belajar sebesar 1 dengan kriteria "*Gain tinggi*". Penelitian yang dilakukan oleh Utami *et al.*, (2022), menyatakan bahwa media komik memiliki presentase 86% dengan kategori yang sangat baik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Vasya Mardiah *et al.*, (2023), menyatakan bahwa pengadaan suplemen media komik islami belum ada dalam pembelajaran

sehingga perlu adanya pengembangan komik islami karena implementasi menggunakan suplemen tersebut cukup membantu dalam pembelajaran. Media komik dapat digunakan sebagai media komunikasi visual yang sangat mudah untuk dapat mengarahkan peserta didik dengan baik serta membantu siswa untuk melakukan diskusi antara siswa satu dengan yang lain (Ntobuo *et al.*, 2018 dalam Tamam *et al.*, 2023). Adanya dua media Bahasa yaitu visual dan verbal, dapat membuatnya lebih bermakna. Bahasa visual menggunakan gambar, kemudian Bahasa verbal menggunakan dialog yang dituliskan pada masing-masing panel (Wijianti, 2021).

Pengadaan media yang digunakan di SMP Al-Hikam Burneh tergolong kurang, karena hanya mengandalkan buku pembelajaran, dimana di dalamnya memiliki banyak bacaan dan sedikit gambar. Terdapat beberapa video berupa *barcode* yang bisa di *scan* menggunakan telepon genggam, namun karena sekolah ini berbasis pesantren, sehingga siswa tidak diperkenankan untuk membawa telepon genggam, yang mengakibatkan siswa tidak dapat mengakses video tersebut. Hal ini juga mengakibatkan banyak siswa yang bosan hingga tertidur di kelas dan berakhir tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi. Siswa juga terkadang tidak memiliki motivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan alasan kesulitan ketika memahami isi materi yang disampaikan sehingga tidak bisa untuk menyelesaikan tugas dari guru.

Pembelajaran IPA salah satunya materi Bumi dan Tata Surya memiliki materi yang banyak yang memerlukan pemahaman dan ingatan yang baik, sehingga siswa mengalami banyak kesulitan dalam mempelajarinya (Fajjriyah *et al.*, 2024) Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perbedaan antara Gerhana

Bulan dengan Gerhanana Matahari. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa pada materi rotasi dan revolusi bumi yang hampir mirip juga membuat siswa kesulitan dalam membedakannya. Selain itu, siswa mengalami kesulitan mempelajari materi Bumi dan Tata Surya karena menurut mereka materi yang dipelajari merupakan benda-benda langit yang letaknya sangat jauh sehingga siswa kesulitan untuk membayangkan bagaimana bentuk dari benda-benda langit tersebut (Salamah *et al.*, 2023). Oleh sebab itu dibutuhkan visualisasi untuk memudahkan siswa memahami materi Bumi dan Tata Surya. Materi Bumi dan Tata Surya yang pernah dipelajari siswa dan siswi di SMP Al-Hikam Burneh juga masih belum maksimal.

Hal ini dapat dibuktikan dari respons siswa di SMP Al-Hikam Burneh. Terdapat 61,90% siswa mengalami kesulitan saat mempelajari materi bumi dan tata surya. Kemudian hanya 26,19% siswa yang merasa senang saat mengikuti pembelajaran materi bumi dan tata surya. Menurut siswa di SMP Al-Hikam Burneh, 100% membutuhkan media pembelajaran dengan banyak gambar dan memiliki warna untuk bisa mempelajari materi Bumi dan Tata Surya. Hasil wawancara yang dilakukan ke guru SMP Al-Hikam Burneh menyatakan bahwa siswa di SMP Al-Hikam Burneh kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai materi karena sekolah tersebut berbasis pesantren, yang memiliki peraturan dalam pembatasan fasilitas seperti telepon genggam. Pesantren adalah sebuah lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat penyebaran agama islam, yang mengaitkan antara sistem sosial pesantren dan sistem sosial sekolah atau formal yang memiliki keunggulan masing-masing (Fachrudin, 2021; Riskiyah, 2020). Dalam kesehariannya, siswa tidak diperkenankan untuk membawa telepon pintar maupun laptop. Penggunaan

laboratorium komputer di sekolah juga kurang ditekankan karena keterbatasan jumlah komputer.

Media cetak komik sains islami cocok untuk memotivasi belajar siswa di sekolah berbasis pesantren. Menurut Riskiyah (2020), nilai-nilai keislaman merupakan suatu hal yang berhubungan dengan islam sebagai pedoman untuk melakukan suatu hal, baik nilai yang berasal dari Allah, maupun nilai yang berasal dari interaksi manusia sesuai dengan syariat. Berdasarkan respons siswa SMP Al-Hikam Burneh, semua siswa 100% membutuhkan media pembelajaran agar dapat digunakan dalam mempelajari materi bumi dan tata surya dan setuju untuk menggunakan media komik sebagai suplemen dalam pembelajaran bumi dan tata surya.

Media komik sains islami diharapkan memudahkan siswa untuk memahami materi Bumi dan Tata Surya, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA. Selain itu dengan diimplementasikan ke sekolah berbasis pesantren ini, diharapkan dapat membantu siswa selain memotivasi belajar, siswa juga tetap bisa mendapatkan ilmu keagamaan sehingga dapat membentuk karakter dan akhlak mulia yang mengakui kebesaran dan keesaan Allah SWT. Hal ini yang mendasari dilakukannya penelitian berjudul “Pengembangan Komik Sains Islami Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pesantren Pada Materi Bumi dan Tata Surya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi Bumi dan Tata Surya.

2. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media terbatas yang di dalamnya memiliki banyak teks dan sedikit gambar.
3. Media yang digunakan masih kurang efektif terhadap motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan komik sains islami pada materi Bumi dan Tata Surya?
2. Bagaiman motivasi belajar siswa setelah menggunakan komik sains islami pada materi Bumi dan Tata Surya?
3. Bagaiman respons siswa terhadap komik sains islami pada materi Bumi dan Tata Surya?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan komik sains islami pada materi Bumi dan Tata Surya.
2. Mengetahui motivasi belajar mata pelajaran IPA siswa SMP pada materi Bumi dan Tata Surya.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media berbentuk komik sains islami.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Membantu siswa untuk bisa memahami materi Bumi dan Tata Surya dengan mudah.

2. Membantu siswa agar termotivasi dalam belajar.
3. Alternatif dalam penggunaan media pembelajaran pada materi Bumi dan Tata Surya untuk membantu guru menyampaikan materi Bumi dan Tata Surya dengan mudah dan menarik.
4. Menambah inovasi untuk membuat suplemen media yang lebih menarik sehingga bisa diterapkan dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan ini sebagai berikut.

1. Produk yang akan dikembangkan merupakan suplemen media mata pelajaran IPA.
2. Komik sains islami didesain menggunakan aplikasi *medibang paint* dan *canva*
3. Materi yang dibahas yaitu Bumi dan Tata Surya dan disajikan dengan cara mengaitkan pada nilai-nilai keislaman dan kandungan dalam al-quran.
4. Media bersifat cetak ukuran A5
5. Bagian-bagian pada komik sains antara lain :
 - a. Daftar isi
 - b. Capaian pembelajaran
 - c. Tujuan pembelajaran
 - d. Pengenalan tokoh komik
 - e. Panduan penggunaan komik
 - f. Isi komik
 - g. Daftar Pustaka
 - h. Biografi pengarang

G. Definisi Istilah

1. Komik Sains Islami

Komik sains merupakan sebuah media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran dimana isinya merupakan informasi mengenai sains yang dikemas dalam bentuk gambar dan percakapan yang menarik serta mudah dipahami dengan dilengkapi tokoh, latar tempat, balon baca serta kotak yang memisahkan antara adegan satu dengan yang lain yang disusun secara runtut. Komik juga dapat semakin hidup jika dilengkapi dengan warna. Penyajian yang sederhana dengan didominasi gambar, dapat lebih mudah disukai oleh berbagai kalangan (Cholisoh, 2021). Menurut Riskiyah (2020), nilai-nilai keislaman merupakan suatu hal yang berhubungan dengan islam sebagai pedoman untuk melakukan suatu hal, baik nilai yang berasal dari Allah, maupun nilai yang berasal dari interaksi manusia sesuai dengan syariat. Perkembangan kognitif dan karakter siswa membutuhkan integrasi antara sains dan agama (Suparjo *et al.*, 2021 dalam Tamam *et al.*, 2023). Dapat didefinisikan bahwa komik sains islami merupakan sebuah media yang memuat informasi mengenai sains yang dikemas dalam bentuk gambar dan percakapan yang menarik serta mudah dipahami yang bersifat islami dengan kandungan nilai-nilai yang berasal dari Allah.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dikenal dengan suatu usaha untuk meningkatkan semangat dalam diri seseorang dan mencapai tujuan dan hasil yang ditentukan. Ada faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang menjadi lebih baik. (Febrita & Ulfah, 2019; Magdalena *et al.*, 2021). Menurut Uno (2014) dalam

Nasrah & Muafiah Nur, (2021), indikator motivasi belajar ada 6 yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.