

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja (Depdiknas (2006) dalam (Wulandari, 2015). IPA merupakan ilmu alam yang bersifat pasti, dimana dalam prosesnya dilakukan dengan secara ilmiah berdasarkan teori dan percobaan sebelumnya sehingga menghasilkan suatu produk yang berupa pengetahuan faktual, konseptual prosedural, dan metakognitif. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan dapat memahami IPA sebagai proses dan produk.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam bentuk kompetensi yang ditetapkan sebelumnya (Wisudawati, 2014). 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 tersebut berlangsung. Kesulitan dalam pembelajaran antara lain memuat hal-hal abstrak dalam pemahaman materi dan memerlukan kemampuan gambaran mental (Febriandika, 2016). Untuk itu, siswa memerlukan suatu hal yang dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran IPA, diantaranya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun denger. Karena dapat membantu proses komunikasi dalam pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Pembelajaran tanpa menggunakan media, komunikasi yang terjadi tidak maksimal dan proses pembelajaran juga akan berlangsung secara tidak optimal (Budiarti, 2013). Salah satu contoh media pembelajaran adalah komik.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Walunto dalam Ambaryani, 2017). Komik termasuk media pembelajaran yang kurang dan jarang dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Komik merupakan sebuah buku cerita bergambar. Salah satu komik yang populer dan banyak digemari oleh pembaca saat ini adalah komik *online* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun laptop. Contoh dari komik *online* adalah *webtoon*. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar dan cerita-cerita yang menarik. Dengan demikian, komik dapat digunakan untuk memancing minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Minat adalah dorongan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya untuk prestasi belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik (Rusmiati, 2017). Berdasarkan hal tersebut dapat

dikatakan minat merupakan dorongan yang berupa ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran dengan perasaan senang sehingga akan diperoleh prestasi belajar yang memuaskan. Namun, ada beberapa materi yang dianggap sulit oleh siswa tetapi sebenarnya menarik jika sudah dipelajari.

Salah satu materi pelajaran yang menarik dalam pembelajarn IPA adalah Tata Surya. Materi tata surya membahas tentang komponen penyusun tata surya, rotasi bumi, revolusi bumi dan revolusi bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi. Materi ini termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa karena siswa tidak bisa mengamati secara langsung atau bersifat abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan visualisasi gambar atau animasi untuk mempermudah siswa mempelajarinya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* pada Materi Tata Surya terhadap Minat Belajar Siswa”**. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, berupa komik *online* yang terbit berkala di *webtoon*.

B. Identifikasi Masalah

1. Usia anak-anak ataupun remaja yang lebih cenderung menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku pelajaran.
2. Materi Tata Surya termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa karena siswa tidak bisa mengamati secara langsung atau bersifat abstrak.
3. Penggunaan media komik yang masih kurang dikembangkan dalam pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media komik *webtoon* terhadap minat belajar siswa pada materi tata surya?
2. Bagaimana keterbacaan media komik *webtoon* pada materi tata surya?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media komik *webtoon* pada materi tata surya?
4. Bagaimana minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan media komik *webtoon* pada materi tata surya?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media komik *webtoon* pada materi tata surya.
2. Untuk mengetahui keterbacaan media komik *webtoon* pada materi tata surya.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media komik *webtoon* pada materi tata surya.
4. Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan media komik "*webtoon*" pada materi tata surya.

E. Manfaat Penelitian

1. Merangsang kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.
3. Membantu memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran IPA.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang berupa komik *webtoon*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan pada materi tata surya kelas VII kurikulum 2013.
3. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPA.
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu *ADDIE*.
5. Sekolah yang digunakan untuk penelitian adalah SMPN 2 Plandaan Jombang pada tahun pelajaran 2018/2019.

G. Definisi Istilah

1. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Aliyah, 2014).
2. *Webtoon* merupakan singkatan dari website kartun atau disebut juga sebagai *world wide web and cartoon* yang merupakan sebuah gambar yang memiliki cerita menarik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet (Sukmasari, 2017).
3. Minat belajar merupakan sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Olivia dalam Nurhasanah, 2016).