

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang ideal yaitu proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa kreatif dan aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Selain itu, hal ini juga dapat didukung oleh model-model pembelajaran inovatif yang digunakan oleh guru (Lestari & Projosantoso, 2016). Adapun Lestari & Projosantoso (2016) mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan cara memilih pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang cocok, pengembangan kurikulum serta menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Buku pegangan yang berbentuk *text book* menjadi sulit dipahami ketika digunakan pada materi yang bersifat teoritis dan abstrak (Utariyanti *et al.*, 2015). Salah satu materi yang bersifat abstrak yaitu sistem ekskresi manusia, karena berhubungan dengan proses fisiologi dalam tubuh yang tidak dapat dilihat oleh indera manusia secara langsung. Menurut Utariyanti *et al* (2015), Sistem ekskresi manusia juga merupakan materi yang berisi tentang teori dan konsep yang berupa hafalan, sehingga ketika siswa diberikan buku pegangan berupa *text book* akan sangat membosankan bagi siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajak siswa dalam situasi belajar yang lebih menyenangkan. Media adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai perantara untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Saputro, 2017). Salah satu media

pembelajaran IPA yang dapat digunakan yaitu media *science comic*. Menurut Saputro (2017) media *science comic* merupakan media visual yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan materi dalam bentuk gambar dan tulisan.

Keunggulan menggunakan media komik dalam pembelajaran yaitu pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menyenangkan sehingga akan meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, komik juga mudah dipahami karena terbantu dengan gambar-gambar yang ada di dalamnya (Hendarto *et al.*, 2018). Komik disusun dengan gambar-gambar berwarna yang menarik minat siswa untuk membaca, serta bahasa yang digunakan ringan dan sesuai dengan percakapan sehari-hari sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa (Lestari & Projosantoso, 2016).

Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Science Comic* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia”.

B. Identifikasi Masalah

1. Buku pegangan siswa berbentuk *text book* sehingga cenderung membosankan dan sulit dipahami oleh siswa.
2. Siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran IPA karena bersifat teoritis dan abstrak.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia?
3. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia.
3. Untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis *science comic* pada materi sistem ekskresi manusia.

E. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Untuk menjadikan *science comic* sebagai media penyampaian pesan materi.
3. Untuk menjadikan *science comic* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis komik.
2. *Science comic* yang dikembangkan memuat materi kelas VIII KD 3.10 Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem ekskresi serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi.
3. *Science comic* yang dikembangkan dibatasi pada tema struktur dan fungsi sistem ekskresi manusia.
4. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).

G. Definisi Istilah

1. Media adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai perantara untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Saputro, 2017).
2. Komik adalah susunan dari beberapa gambar tidak bergerak yang dibentuk menjadi sebuah cerita untuk menyampaikan informasi pada pembaca, sehingga pembaca akan tertarik membaca komik (Lestari & Projosantoso, 2016).
3. Media komik merupakan media visual yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan materi dalam bentuk gambar dan tulisan, berfungsi untuk menarik minat belajar siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa (Saputro, 2017).