

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA dapat dikatakan sebagai suatu poses penemuan (Yatno,2015:829). Melalui mata pelajaran IPA, siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, tidak hanya konsep, prinsip, maupun secara teoritis. Dengan adanya pembelajaran IPA dapat melatih siswa untuk menemukan suatu konsep yang dipelajari dengan caranya sendiri.

Pembelajaran IPA pada jenjang SMP masih kurang dihubungkan dengan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sampai saat ini siswa SMP masih menganggap mata pelajaran IPA berisi banyak rumus yang harus diingat. Terlebih pada materi hukum newton yang berisi beberapa rumus yang harus diingat sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan karena penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru masih kurang optimal.

Bahan ajar merupakan salah satu cara untuk membentuk komunikasi yang efektif (Fatimah,2014:148). Bahan ajar memiliki peranan cukup besar sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Adanya bahan ajar dapat membuat siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Namun, pada kondisi yang terjadi di

lapangan, bahan ajar pada mata pelajaran IPA tingkat SMP masih kurang dimanfaatkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru adalah mengembangkan bahan ajar penunjang yang sudah ada seperti buku ajar berbentuk *textbook*, menjadi buku ajar bergambar sehingga dapat menarik minat siswa untuk membaca dan mempelajarinya, misalnya dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik.

Menurut Tatalovic komik adalah salah satu bahan ajar yang potensial dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA (Fatimah, 2014:146). Bahan ajar berbasis komik dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang efektif untuk digunakan pada saat pemaparan materi, terlebih pada mata pelajaran IPA tingkat SMP. Namun pada kenyataan di lapangan, bahan ajar berbasis komik kurang dimanfaatkan. Melalui bahan ajar berbasis komik dapat menarik minat siswa dalam membaca dan mempelajari materi ajar sehingga dapat menambah wawasan siswa, dan membuat siswa lebih aktif di kelas. Komik yang digunakan sebagai bahan ajar tersebut dapat dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi, antara lain: *coreldraw*, *photoshop*, *comic life*, dan komik kreator.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara langsung dengan guru IPA SMP yang menyatakan bahwa siswa akan lebih aktif ketika ditunjang dengan penggunaan bahan ajar yang bervariasi. Selain itu, yang menjadi permasalahan umum adalah penggunaan bahan ajar penunjang pembelajaran seperti buku ajar siswa masih berbentuk *textbook*. Hal tersebut membuat siswa malas membaca buku pelajaran dan menjadi lebih senang membaca buku bergambar (komik), sehingga pengetahuan siswa dalam menguasai materi menjadi kurang optimal.

Permasalahan tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang atau dapat dikatakan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). Solusi yang dianggap sesuai dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya bahan ajar yang lebih bervariasi, karena bahan ajar yang sudah ada kurang menarik minat siswa dalam membaca dan mempelajari materi ajar. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan mengubah bahan ajar yang konvensional atau bahan ajar berbentuk *textbook* menjadi bahan ajar bergambar (komik). Yatno (2015) menyebutkan bahwa komik IPA terpadu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal, terbukti dengan 100% siswa tuntas belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan ajar IPA Berbasis Komik Pada Materi Hukum Newton”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan variasi bahan ajar yang masih kurang diterapkan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar
2. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang masih kurang optimal.
3. Minat membaca siswa yang masih kurang dan siswa lebih suka membaca buku bergambar (komik) daripada buku pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana uji kelayakan pengembangan bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton?
3. Bagaimana keterbacaan dari bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tersebut antara lain :

1. Mengetahui uji kelayakan dari pengembangan bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton
2. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton
3. Mengetahui keterbacaan dari bahan ajar IPA berbasis komik pada materi hukum newton.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menjadikan alternatif sumber belajar bagi siswa, sehingga dapat memperoleh pembelajaran yang optimal dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik.
2. Membantu siswa dalam menemukan konsep pembelajaran melalui bahan ajar berbasis komik
3. Hasil penelitian dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian sejenis dengan menggunakan bahan ajar yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang digunakan sebagai penelitian, antara lain:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis komik
2. Materi yang digunakan adalah Hukum Newton pada KD 5.2
3. Model pengembangan bahan ajar yang digunakan adalah *ADDIE*
4. Uji kelayakan bahan ajar oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan guru IPA.
5. Bahan ajar berbasis komik diujicobakan untuk 10 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Blega, tahun ajaran 2017/2018.

G. Definisi Operasional

1. Bahan ajar merupakan sumber belajar utama yang digunakan dalam pembelajaran IPA dan dapat berbentuk teks tertulis seperti buku, majalah, brosur, surat kabar, poster dan informasi lepas, atau berupa lingkungan

sekitar seperti lingkungan alam dan lingkungan sosial sehari-hari (Hotimah, 2008:36).

2. Komik didefinisikan sebagai serangkaian gambar yang terdapat dalam kotak dan berisi serangkaian materi berbentuk narasi (Buchori, 2015 : 373)