

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam yang merupakan kumpulan pengetahuan, strategi berpikir, dan penyelidikan yang menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif karena fisika mengarah pada terwujudnya kemampuan tertentu yang bermanfaat. Kenyataannya, dalam pemikiran siswa, fisika adalah pelajaran yang sulit, selalu terikat dengan rumus dan bilangan yang banyak, sehingga siswa tidak begitu tertarik dengan fisika dan merasa bosan (Danaswari et al., 2013). Proses pembelajaran fisika di kelas masih dalam bentuk buku teks untuk dibaca dan dihafalkan oleh siswa, dan informasi fisika dalam buku belum dipahami, dikembangkan dan diterapkan secara mendalam (Kurniawati et al., 2023).

Belajar merupakan suatu hal yang pokok dalam pendidikan. Belajar merupakan proses menuju kedewasaan seseorang mulai dari yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hendri & Kenedi, 2018). Pada lingkungan sekolah banyak terjadi proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar, hasil yang dicapai tidak selalu sama antara siswa satu dengan siswa yang lain karena proses belajar dipengaruhi beberapa faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal (Taufik et al., 2023).

Faktor internal meliputi kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi dan minat. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain itu ada faktor eksternal, faktor eksternal meliputi sistem pengajaran di sekolah dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah (Iqmal Fauriski et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar (Alim et al., 2022). Tapi pada masa ini bahan ajar yang masih digunakan berupa buku paket dan LKS sehingga kurang menarik minat siswa untuk membaca (Taufik et al., 2023). Guru juga berperan penting dalam membuat bahan ajar yang interaktif dan inovatif agar siswa dapat tertarik dalam membaca materi yang diberikan.

Bahan ajar dikelompokkan menjadi empat jenis antara lain bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, bahan ajar interaktif (Sriwahyuni et al., 2019). Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah komik. Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Kurniawati et al., 2023). Komik merupakan karya seni bergambar yang menggunakan karakter suatu tokoh dalam memerankan suatu cerita dengan bahasa yang menarik bertujuan untuk menghibur dan membantu kecerdasan bagi pembaca (Danaswari et al., 2013).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika dan siswa di SMP N 2 Dewantara, guru menyatakan bahwa siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPA fisika karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran fisika sulit dan banyak rumus, sehingga fisika dianggap pelajaran yang membosankan oleh siswa. Setiap pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar, dimana pembelajaran yang selalu menekankan hasil tanpa memperhatikan proses yang menyebabkan pembelajaran fisika terkesan monoton. Pembelajaran yang monoton mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah terutama pada materi Gaya.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah sebagian siswa kesulitan dalam memahami materi yang ada dalam buku paket yang berisi banyak materi dan rumit untuk dipahami siswa tanpa bantuan dari guru. Selain itu, sebagian siswa senang membaca novel dan komik karena didalamnya ada terdapat teks dan gambar yang mudah dipahami. Permasalahan-permasalahan di atas, menjadikan siswa kurang minat dalam pembelajaran IPA fisika dan kurang tertarik dengan media

pembelajaran yang ada, karena minat baca siswa kurang maka berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Salah satu penyebab kurang menariknya bahan ajar fisika untuk siswa SMP adalah faktor kejenuhan dari bahan ajar yang digunakan. Oleh karena itu bahan ajar perlu mempunyai bentuk sajian yang ringan dan menarik minat baca siswa sehingga membuat hasil belajar mereka memuaskan (Kurniawati et al., 2023). Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, dibutuhkan inovasi dalam pembuatan bahan ajar, salah satunya yaitu dengan membuat bahan ajar dalam bentuk komik. Media komik digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dalam membaca materi yang terdapat dalam bahan ajar karena media pembelajaran dalam bentuk media komik ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang ringan untuk dimengerti, selain itu materi dapat diserap dengan cepat (Ulfah & Okyranida, 2021).

Salah satu solusi dari permasalahan pembelajaran fisika siswa adalah dengan mengembangkan bahan ajar modul berbentuk komik, karena modul berbentuk komik ini dikemas dengan gambar-gambar yang menarik serta bahasa yang santun dan sederhana, sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Azizul et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mulyanis et al., (2023) tentang Pengembangan Media *Science Comic* berbantuan Pixton terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Tekanan Zat di SMP Negeri 1 Kuala didapatkan hasil bahwa pengembangan media *science comic* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufik et al., (2023) berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta didapatkan hasil bahwa media komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA materi gaya layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar, khususnya pelajaran fisika.
- b. Kurang minat siswa dalam membaca buku paket.
- c. Minimnya penerapan media pembelajaran fisika, sehingga memerlukan media yang baru.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

- a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 2 Dewantara.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk media komik.
- c. Materi yang diambil adalah materi gaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kelayakan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara?
- b. Bagaimana kepraktisan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara?
- c. Bagaimana keefektifan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kelayakan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara.

- c. Untuk mengetahui keefektifan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah bahan ajar berbentuk media komik. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan pada media komik ini antara lain:

- a. Produk komik yang berukuran A5.
- b. Media komik yang digunakan, yaitu tentang cerita dalam bentuk kartun.
- c. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, petunjuk penggunaan, dan cerita komik.
- d. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper*.
- e. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

1.7 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis
 - 1) Memberikan wawasan mengenai manfaat penggunaan media komik fisika pada materi gaya.
 - 2) Adanya media baru yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Peneliti: Pengembangan media komik fisika dalam pembelajaran dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan lebih luas.
 - 2) Bagi guru: Penelitian ini bermanfaat sebagai sebuah referensi dan acuan bagi guru dalam menerapkan suatu media pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif.
 - 3) Bagi peserta didik: peserta didik dapat mengaplikasikan media komik fisika dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Bagi Sekolah: Sekolah bisa memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan guru mengenai penerapan media yang baik dalam proses belajar mengajar di kelas.

1.8 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa komik fisika yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.
- b. Siswa terbiasa menggunakan buku yang dipinjamkan di perpustakaan untuk mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran.