

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. IPA membantu mereka dalam menjaga keselamatan diri, orang lain, dan lingkungan, serta membuka wawasan untuk menemukan potensi-potensi yang tersembunyi dari alam, termasuk sumber daya yang dapat diperbaharui maupun yang tidak. IPA juga membantu manusia dalam pengambilan keputusan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi sehari-hari. Di jenjang SMP/MTs/Program Paket B, IPA menjadi mata pelajaran tersendiri, memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai topik dalam bidang ilmu fisika, kimia, biologi, serta bumi dan antariksa (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia, 2022)

Meskipun pelajaran IPA telah di atur oleh aturan MENDIKBUD namun kualitas pembelajaran masih kurang, ini dapat di nilai melalui skor PISA, “Untuk literasi sains, peringkat Indonesia di PISA 2022 naik 6 posisi dibanding sebelumnya (2023)”, meskipun dari segi peringkat Indonesia telah naik sebanyak 6 posisi tetapi skor literasi sains PISA Indonesia menurun “Untuk literasi sains, skor Indonesia turun 13 poin, hampir setara dengan rata-rata internasional yang turun 12 poin (2023)”. menurut penulis,

skor lebih memperlihatkan keadaan literasi sains siswa, sedangkan peringkat hanya untuk kompetisi antar negara.

Literasi menurut UNESCO “*Literacy is the ability to identify, understand, interpret, create, communicate and compute, using printed and written materials associated with varying contexts* (n.d.)”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan untuk memahami, teks tulisan dengan beragam konteks.

Permasalahan literasi sains di Indonesia yaitu terkait minat membaca yang kurang, hal itu dikarenakan media baca yang kurang dan seringkali sebagian guru terpaku pada satu buku, “Siswa juga ditanyakan perihal strategi yang paling sering digunakan guru saat pelajaran bahasa. Diketahui bahwa strategi yang paling sering digunakan guru adalah merangkum bab dalam buku (90,8%) yang diikuti dengan menjawab pertanyaan terkait bab buku (90,4%) dan mendiskusikannya dengan teman (87,6%). Strategi yang menurut siswa paling jarang digunakan guru adalah membandingkan isi buku yang dibaca (60%) (Nur’aini et al., 2021)”.

Dari pemaparan tersebut, kurangnya minat membaca siswa dikarenakan strategi kebanyakan di pakai guru hanya merangkum bab dari buku yang biasa guru gunakan saja, dan jarang membandingkan isi buku yang di baca siswa sehingga metakognisi dalam membaca siswa kurang. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran fisika yang dapat menarik minat dan metakognisi membaca siswa, sekaligus media yang dapat di terima di MTS N 7 Kuningan yaitu dengan penggunaan media buku komik.

“Komik, sebagai karya sastra yang menggabungkan gambar dan kata, memiliki nilai estetis dan dapat memberikan informasi serta hiburan kepada pembacanya (Ramliana, 2016)”. Selain itu, komik juga mencakup lebih dari satu bidang ilmu, karena terdiri dari gambar, cerita, dan bukan hanya fisika saja.

Penelitian sebelumnya yaitu mengenai “pengembangan media komik berbasis Android pada pokok bahasan gerak lurus untuk siswa SMP kelas VII (Anesia, 2018)”. Namun, dalam penelitian penulis akan lebih menekankan pada aspek visual, gaya, layout, dan estetika dalam komik, dalam penelitian, penulis juga merancang komik berupa buku karena tidak diperbolehkannya di sekolah MTS N 7 Kuningan untuk membawa ponsel.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik sebagai alat bantu pembelajaran materi fisika kelas 7 tentang gaya dan gerak melalui media buku komik, agar akses komik dapat diterima di MTs N 7 Kuningan. Dalam pengembangan komik ini, aspek-aspek seperti kejelasan visualisasi, narasi, dan kesesuaian dengan kurikulum akan diperhatikan secara cermat. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan dan inspirasi bagi pengajar dan murid dalam mengintegrasikan media komik sebagai alat pembelajaran alternatif yang baik dalam pengajaran fisika.

Dengan demikian, penulis bermaksud melakukan tugas akhir dengan judul: **“PENGENALAN MATERI IPA KELAS 7 BAGIAN GAYA DAN GERAK MELALUI MEDIA KOMIK”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat membaca siswa terhadap bidang sains.
2. Belum ada media alternatif untuk meningkatkan minat membaca siswa terhadap sains di MTs Negeri 7 Kuningan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan menjadi poin penting dalam perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana perancangan komik materi IPA kelas 7 bagian gaya dan gerak relevan bagi siswa, supaya menarik minat membaca ?
2. Bagaimana perancangan media komik materi IPA kelas 7 bagian gaya dan gerak dapat diterima oleh siswa MTs Negeri 7 Kuningan?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Membuat komik IPA dengan materi gaya dan gerak kelas 7.
2. membuat komik yang dapat diterima di MTs Negeri 7 Kuningan.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Agar penelitian lebih terarah penulis merumuskan batasan lingkup perancangan:

1. Penelitian terbatas pada materi IPA kelas 7 bagian gaya dan gerak
2. Tempat penelitian hanya di MTs Negeri 7 Kuningan
3. Komik bergaya semi kartun

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu :

a. Bagi Akademisi

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan para pembaca, serta dapat menambah rujukan untuk referensi pembaca yang ingin melakukan perancangan mengenai Pembuatan Media Komik pelajaran

b. Bagi Lembaga

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi MTs Negeri 7 Kuningan yang dapat dijadikan pertimbangan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat terhadap sains meningkat.

c. Bagi Penulis

Diharapkan hasil perancangan ini, secara umum dapat meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang sejenis.
- b. Memberikan ide baru dan inspiratif terhadap media yang dibuat untuk komik pembelajaran yang lain.

1.7 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah metode Kualitatif. penelitian kualitatif menurut moleong adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Meleong, 1989). dalam penelitian penulis, metode ini di gunakan bertujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subyek terkait pembelajaran IPA yang diteliti.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu : Observasi, Kuisisioner, Wawancara dan Studi Literatur.

1. Observasi

Observasi adalah tindakan mengamati secara langsung dan mencatat dengan sistematis mengenai peristiwa yang akan diteliti sebagaimana yang dikemukakan oleh Gordon E Mills dalam Herdiansyah yang mengatakan bahwa, Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut (Herdiansyah, 2015). dalam penelitian ini penulis melakukan observasi mengenai kegiatan mengajar IPA di MTs Negeri 7 Kuningan.

2. Kuisisioner

Menurut Sugiyono, kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian penulis mengumpulkan data dengan kuisisioner kepada siswa yang telah diberikan komik hasil rancangan penulis, dan dalam kuisisioner tersebut penulis menilai motivasi siswa terkait meningkatnya minat sains.

3. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013). Untuk pengumpulan data dengan cara wawancara, penulis Bertukar informasi dengan guru IPA MTs Negeri 7 Kuningan mengenai kesesuaian komik terhadap budaya dan lingkungan MTs Negeri 7 Kuningan.

4. Studi Literatur

Menurut Zed Studi Literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008). Proses studi literatur penulis bertujuan untuk melihat permasalahan, melihat solusi yang berguna, dan referensi baik cerita maupun visual agar menjadi patokan dalam membuat komik.

1.7.2 Metode Analisis Data

Menurut Boyatzis, analisis data tematik adalah cara pandang yang mampu melihat sesuatu (yang tidak dapat di lihat oleh orang lain) dari data, terkait suatu fenomena tertentu, berdasarkan tema tema yang muncul dari informasi umum (Boyatzis, 2006).

Ada 6 fase dalam analisis tematik ini menurut Braun dan Clarke : *familiarize yourself with the data, create your initial codes, collate*

codes with supporting data, group codes into themes, review and revise themes, write your narrative (Braun & Clarke, 2006).

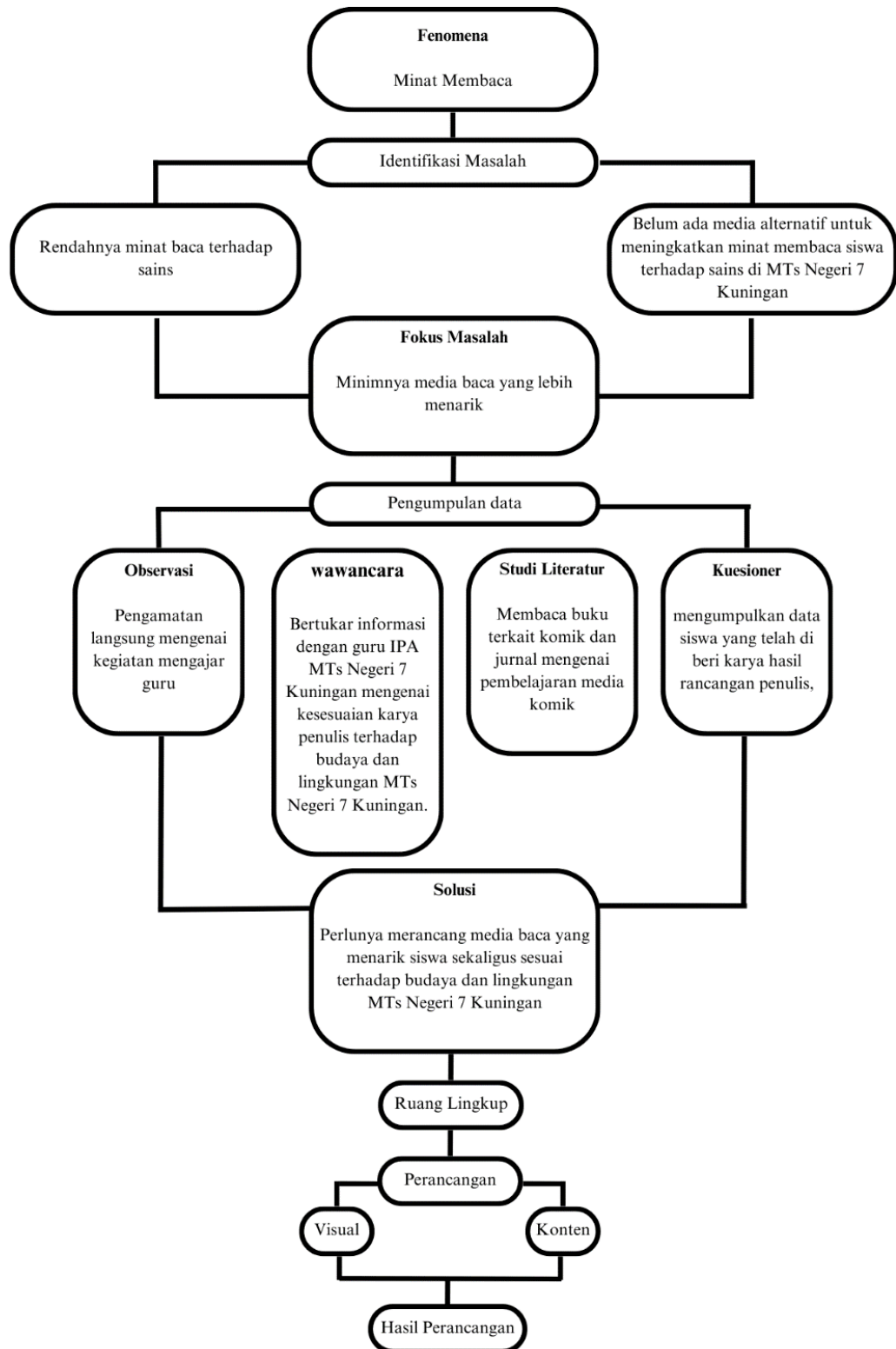
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah penulis menggunakan desain proses yang terdiri dari: *Identify the Problem, Do Research, Develop Possible Solution, Choose One Solution, Design and Construct Prototype, Communicate Result, Evaluate and Redesign* (Pearson Education, 2017).

1. Identifikasi Masalah : penulis mencari informasi tentang masalah umum dan khusus dalam pendidikan dan di MTs Negeri 7 Kuningan.
2. Riset : Penulis mengkaji masalah yang sudah ditemukan, lalu mencari data untuk penyelesaian masalah yang tepat pada MTs Negeri 7 Kuningan.
3. Membuat Solusi yang Memungkinkan: dari Identifikasi masalah tersebut penulis membuat solusi yang di dukung riset dan keadaan secara menyeluruh baik keadaan MTs Negeri 7 Kuningan ataupun Penulis.
4. Pilih solusi terbaik: Penulis memilih solusi terbaik dari solusi yang sudah di buat.
5. Merancang : Penulis merancang produk yang sudah di temukan solusi terbaiknya.

6. Komunikasikan Hasil : Setelah Penulis membuat rancangan yang sesuai, Penulis mempertanyakan hasilnya apakah sudah tepat dengan mengkomunikasikan pihak terkait.
7. Evaluasi dan Desain Ulang: Rancangan yang kurang tepat di perbaiki setelah di evaluasi.

1.7.4 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

BAB II LANDASAN TEORETIS

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

BAB V PENUTUP