

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengkomunikasikan, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah menciptakan kondisi lingkungan untuk belajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku tersebut terkait dengan pengembangan bahan pengajaran (Rusman,2017: 1). Kegiatan belajar mengajar harus dirancang sebaik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu siswa, guru dan sumber belajar. Menurut Zein (2016: 280) kemampuan membuat persiapan mengajar merupakan langkah awal yang harus dimiliki oleh seorang guru, dan sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam. Masalah yang sering muncul adalah guru yang kurang kreatif dan variasi sumber belajar yang kurang optimal. Salah satu mata pelajaran yang menuntut kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu fisika.

Fisika merupakan mata pelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga sedikit banyak siswa sudah mengenal dan mengalami, namun demikian pada kenyataannya di lapangan sebagian besar siswa belum menyadari bahwa hal tersebut merupakan aplikasi ilmu fisika. Ini terjadi karena siswa kebanyakan disugahi dengan materi pembelajaran yang tertulis di dalam buku dengan bahasa yang cukup rumit dan susah dipahami oleh siswa. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku fisika. Menurut Yulindari (2014) Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif, satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Sedangkan menurut Sudjana dan Rival (2001: 7) Fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa

Berdasarkan data yang didapat saat melaksanakan observasi awal, pengamatan dan wawancara di SMAN 1 Muaro Jambi, didapatkan bahwa sumber belajar yang digunakan kebanyakan berupa buku pegangan guru dan siswa. Cara guru menyampaikan materi pembelajaran juga lebih sering dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku fisika.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan Nugrahani (2007: 43) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis virtual merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembelajaran yang sulit diterima tanpa perantara media. Siswa akan lebih tertarik dengan bahan ajar yang memiliki gambar sebagai ilustrasi guna mengembangkan daya imajinasi mereka. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat dilakukan dengan menggunakan komik pendidikan. Menurut Wahyuningsih (2011) Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar seperti komik dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali.

Media komik dalam pembelajaran fisika merupakan media pembelajaran yang dapat berupa cetak dan *online* dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran fisika khususnya pada pokok bahasan momentum dan impuls. Menurut Arroio, dkk (2003) Peran komik dalam pendidikan semakin diperhatikan karena mempunyai kemampuan dalam menceritakan, menyampaikan pesan, serta meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Menurut Kemendikbud

(2013) Buku komik merupakan media yang mendukung implementasi kurikulum 2013 dimana salah satu bentuk dari pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bertujuan membangun potensi siswa agar menjadi manusia yang mandiri.

Komik yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan komik fisika yang bertemakan cerita rakyat Jambi. Cerita rakyat merupakan salah satu kearifan lokal yang patut untuk kita jaga eksistensinya. Selain mendapat ilmu pengetahuan tentang fisika terutama pada pokok bahasan momentum dan impuls, siswa juga bisa lebih mengetahui cerita rakyat Jambi, serta sejarah-sejarah tentang kebudayaan yang ada di Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan komik berorientasi kearifan lokal yang dilakukan oleh Pramadi dkk (2013) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep fisika antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal dan tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa media komik sangat membantu dalam proses pembelajaran fisika.

Komik momentum dan impuls berbasis cerita rakyat Panglima Syawal dibuat menggunakan aplikasi *ibis paint x*. Aplikasi *ibis paint x* adalah sebuah aplikasi yang dapat di unduh di *smartphone* secara gratis dan digunakan untuk menggambar secara *online* ataupun *offline*. Di dalam aplikasi *ibis paint x ini* terdapat berbagai macam fitur khusus untuk menggambar, salah satunya adalah untuk menggambar sebuah komik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba memberikan alternatif dengan membuat suatu komik fisika yang bertemakan cerita rakyat sehingga dapat menyajikan pembelajaran fisika lebih menarik agar siswa lebih tertarik dalam

memahami materi momentum dan impuls dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Komik Momentum dan Impuls Berbasis Cerita Rakyat Panglima Syawal Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan komik momentum dan impuls berbasis cerita rakyat Panglima Syawal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* ?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap komik momentum dan impuls berbasis cerita rakyat Panglima Syawal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai media penunjang pembelajaran?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan bagaimana pengembangan komik momentum dan impuls berbasis cerita rakyat Panglima Syawal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.
2. Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap komik momentum dan impuls berbasis cerita rakyat Panglima Syawal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai media penunjang pembelajaran.

## 1.4 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk bahan ajar media pembelajaran berbasis komik adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran komik fisika yang bertemakan cerita rakyat dengan pokok bahasan momentum dan impuls.
2. Komik sebagai suplemen pembelajaran fisika untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif.
3. Komik disusun dengan *colour full* menggunakan *Ibis Paint X* sehingga menarik minat siswa untuk belajar.
4. Komik berupa media cetak dan *online*.
5. Komik berukuran A5.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1. Dibutuhkannya sebuah media mandiri bagi siswa yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan konsep fisika momentum dan impuls.
2. Agar dapat memudahkan siswa atau peserta didik dalam memahami konsep momentum dan impuls melalui pembelajaran mandiri.
3. Diperlukannya inisiatif guru–guru fisika dalam membuat media pembelajaran fisika yang kreatif dan inovatif.
4. Agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat Jambi.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan komik fisika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Penggunaan komik fisika dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cerita rakyat Jambi
3. Penggunaan komik fisika dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi momentum dan impuls.
4. Penggunaan komik fisika dapat dijadikan media pembelajaran mandiri siswa.

Agar penelitian lebih terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Terdapat kesulitan dalam pemilihan cerita rakyat yang sesuai dengan pokok bahasan fisika yang diambil dan adanya kesulitan dalam mengkaitkan materi fisika dengan alur cerita yang ada dalam cerita rakyat.
2. Pengujian komik fisika hanya meliputi uji coba kelayakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan persepsi siswa. Sedangkan pengaruh komik fisika terhadap hasil belajar siswa tidak diujikan.

### **1.7 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari kesalahan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini maka perlu penjelasan tentang istilah-istilah tersebut.

Beberapa istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Penelitian Pengembangan**

Menurut Gall, Gall & Borg (2003) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan

tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

## 2. Media

Menurut Mahnun (2012: 27) media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

## 3. Komik

Menurut Soedarso (2015: 497) komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar.

## 4. Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap daerah yang memiliki kultur yang beraneka ragam, mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa.

## 5. Momentum dan impuls

Momentum dan impuls merupakan suatu keadaan fisika yang terjadi pada sebuah benda yang bergerak. Momentum sendiri merupakan hubungan antara massa benda dan kecepatan gerakannya, sedangkan impuls sendiri berhubungan dengan gaya dan lama waktu dalam bergerak.