

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses dalam pembangunan manusia untuk mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi segala permasalahan yang timbul pada diri manusia itu sendiri. Menurut Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003).

Proses pendidikan selalu mengalami suatu penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas atau kuantitas pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa atau peserta didik. Langkah ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Fisika telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar secara umum dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, dan tingkat menengah secara khusus dalam mata pelajaran fisika. Dalam membelajarkan fisika, guru memegang peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru fisika disamping menjelaskan konsep, prinsip, dan teori juga harus mengajarkan fisika dengan menciptakan kondisi yang baik agar keterlibatan siswa secara aktif dapat berlangsung.

Kegiatan belajar mengajar pada umumnya hanya mengandalkan guru dan buku sebagai sumber belajar. Tetapi buku-buku pelajaran yang ada saat ini justru merupakan buku yang verbalistis. Sehingga membuat siswa jenuh karena kalimat-kalimat yang digunakan kaku dan tidak komunikatif. Pengembangan bahan ajar merupakan sebuah kreatifitas guru untuk membantu siswa dalam memahami dan menyerap informasi dalam pelajaran, mengingat bahwa karakteristik siswa dalam kelas yang heterogen. Pengembangan bahan ajar juga dapat digunakan untuk menghilangkan kesan negatif sebuah mata pelajaran, seperti pelajaran fisika.

Fisika adalah cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang sifat materi dan energi serta fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta.

Fisika merupakan cabang ilmu pengetahuan alam yang menarik untuk dipelajari. Namun, berdasarkan hasil observasi, pelajaran fisika masih merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Hal ini disebabkan karena penyajian pembelajaran fisika yang monoton dan kurang menyenangkan. Persepsi siswa yang menganggap fisika hanya berupa rumus

atau persamaan, membuat fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti. Sesungguhnya fisika itu humanis, menyenangkan. Karena menyenangkan, semestinya fisika disampaikan secara menyenangkan.

Komik pembelajaran merupakan salah alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk lebih dapat memahami suatu materi. Kemampuan komik untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak siswa untuk melalang buana kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media komik pembelajaran.

Komik merupakan salah satu media yang menarik untuk membelajarkan ilmu pengetahuan alam kepada siswa khususnya pada mata pelajaran fisika. Media ini merupakan media yang menyenangkan. Anak-anak, sebagaimana orang dewasa juga menyukai komik. Oleh karena itu, jika media yang menyenangkan ini dipakai dalam proses pembelajaran, ia akan membawa suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang sukses.

Komik pembelajaran adalah salah satu media yang cocok dengan karakteristik remaja usia SMP. Masa remaja adalah masa transisi, perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia

12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Dilihat dari perkembangan kognitifnya, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide tersebut. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru. Seorang remaja tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual, serta pengalaman yang benar-benar terjadi, mereka dapat berpikir dengan fleksibel dan kompleks. Seorang remaja mampu menemukan alternatif jawaban atau penjelasan tentang suatu hal.

Komik pembelajaran merupakan media berbasis cetak, sehingga dapat digunakan di berbagai sekolah dengan kondisi yang berbeda-beda. Komik pembelajaran yang bersifat edukatif dapat menyampaikan unsur pesan dengan jelas dan komunikatif. Penggambaran cerita yang didasarkan pada pengalaman sehari-hari, membuat siswa dapat dengan mudah mengikuti alur ceritanya. Hal ini membuat siswa lebih kreatif dalam melakukan sebuah pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijabarkan, telah dibuat pengembangan komik pembelajaran fisika berbasis desain grafis materi gerak pada siswa SMP yang dapat menyajikan pembelajaran fisika lebih menarik agar siswa dapat lebih tertarik dan memahami pembelajaran fisika dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis yang sesuai sebagai suplemen materi gerak pada siswa SMP?
2. Apakah Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis Materi Gerak pada Siswa SMP yang dikembangkan menarik dan efektif sebagai sumber belajar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan karakteristik Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis yang sesuai sebagai suplemen materi gerak pada siswa SMP.
2. Mengetahui kemenarikan dan keefektifan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini diantaranya:

1. Memberikan alternatif pemecahan masalah dalam keterbatasan buku mengaitkan pembelajaran fisika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tersedianya media pembelajaran yang bervariasi bagi guru dan siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan efektif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran fisika.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu.
2. Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan komik pembelajaran fisika berbasis desain grafis materi gerak pada siswa SMP sesuai dengan standar isi dalam BSNP yang berisi cerita kontekstual, latihan soal, dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita
4. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin
5. Materi pokok yang disajikan dalam komik pembelajaran ini adalah materi gerak mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas VII sesuai dengan standar isi BSNP