

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Cara hidup dan perspektif manusia telah berkembang karena kemajuan teknologi yang cepat. Baik negara maju maupun berkembang telah memanfaatkan kemajuan teknologi ini. Saat ini, kemajuan teknologi telah mencapai tahap yang rumit. Salah satu contohnya yakni munculnya inovasi teknologi sebelum berkembang menjadi inovasi teknologi dan komunikasi. Menurut Rahmatullah, Komunikasi dan teknologi informasi sangat penting di Indonesia untuk pendidikan (Aeni & Yusupa, 2018). Pendidikan yakni pilar utama yang mendorong kemajuan suatu negara. Lembaga pendidikan seperti sekolah harus memberikan pendidikan berkualitas tinggi kepada siswa mereka jika mereka ingin generasi muda yang terdidik, terampil, dan berakhlak mulia.. (Fauziah, 2021).

Fisika, subbidang ilmu alam (IPA), yakni topik menarik yang membutuhkan lebih banyak pemahaman daripada hafalan. Fisika termasuk dari ilmu alam, dimana siswa mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Namun, fisika sering dianggap sulit dan tidak menarik bagi siswa (Charli et al., 2018). Ternyata, hal ini membuat tugas fisika sehari-hari menjadi lebih sulit bagi siswa (Saputro et al., 2019). Suhu dan kalor yakni mata pelajaran fisika di sekolah menengah atas (SMA) kelas XI selama semester genap. Hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa hasil belajar fisika tentang materi suhu dan kalor di kelas XI kurang maksimal. Ini ditunjukkan oleh banyaknya nilai siswa yang tuntas pada tahap evaluasi sebesar 48% dan banyaknya nilai siswa yang tidak tuntas sebesar 52%. Nilai kriteria ketuntasan minimal (kkm) untuk pelajaran fisika yakni 70. Guru masih mengajar dengan cara ceramah. Siswa hanya bisa duduk mendengarkan, mencatat serta mengingat, sehingga tidak ada proses belajar yang aktif. Selain itu, penggunaan media yang tidak efektif karena banyaknya perangkat dan waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan pembelajaran, membuat siswa lelah, dan membuat suhu dan panas sulit dipahami, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Usaha guru

salah satunya yakni wajib dapat menghadirkan kondisi belajar terasa menggembirakan agar siswa tetap dinamis dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut, bisa diketahui bahwa solusi yang tepat untuk menaikkan Hasil belajar siswa yakni menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat. Salah satu model pembelajaran secara aktif yakni model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran penemuan mengoptimalkan kemampuan siswa untuk memperoleh dan menemukan sesuatu (benda, orang, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Dalam model ini, siswa berpartisipasi aktif dalam pengalaman yang berkembang dengan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah untuk menemukan konsep penting. Sesuai dengan Hasil penelitian yang disebutkan dalam "Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik MAN Bondowoso", yang menemukan bahwa model pembelajaran *discovery* memiliki pengaruh yang besar terhadap Hasil belajar fisika siswa di MAN Bondowoso. Hasil belajar untuk kelas eksperimen sebanyak 75,63 sedangkan hasil belajar untuk kelas kontrol sebanyak 54,22 (Putri et al., 2017).

Media juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Karena itu, selain memilih model pembelajaran yang sesuai, penentuan penggunaan media juga harus dipertimbangkan. Penggunaan media membantu kegiatan belajar fisika menjadi lebih baik dan bervariasi. Komik termasuk jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan. Jenis animasi yang mengungkap karakter dan memainkan cerita yang terkait erat dengan gambar disebut komedi. Hampir semua orang tahu komik, mulai anak-anak hingga dewasa. Komik populer bagi anak-anak, bahkan mereka lebih suka buku komik daripada buku pelajaran. Sejak lama, komik juga digunakan untuk mengajar fisika. Hasil penelitian oleh Mulyati (Mulyati et al., 2021) diperoleh kesimpulan bahwa komik digital fisika bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran fisika, dan perpaduan antara visual dan kisah dalam komik ini dapat mengintegrasikan pesan pembelajaran, terdapat juga penelitian dimana menyebutkan bahwa pemanfaatan komik tervisualisasi memiliki variasi penggambaran yang unik dapat mendorong siswa memahami dan mempelajari materi IPA lebih dalam karena dapat membuat gambar yang

kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui cerita yang kuat. (Fauziah & Kuswanto, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih baik. Dalam penelitian oleh Ma'rifatul Ula tentang seberapa efektif pembelajaran discovery dengan media komik pada materi garis dan sudut, ditemukan yakni (1) 7 dari 8 kegiatan siswa dilakukan dalam lama waktu yang sesuai, (2) pendidik berhasil mengatur pembelajaran dengan baik, dan (3) 80% dari seluruh pisiswa mencapai KKM (Ula et al., 2019).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian agar terciptanya proses suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Komik Fisika Pada Materi Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi ruang lingkup penelitian ini yakni:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi suhu dan kalor.
2. Penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih kurang beragam.
3. Siswa sulit memahami maateri suhu dan kaalor.

1.3. Ruang Lingkup

Ruanng lingkup masalah dibatasi dengan mmenggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik fisika padaa pembelajaran fisika. Pokok bahasan akan dibatasi pada materi fisika kelas XI yakni materi suhu dan kalor serta penelitiaan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

1.4. Batasan Masalah

Karena tidak mungkin penelitian dapat mengungkap semua masalah, penelitian harus difokuskan pada satu masalah agar menghasilkan hasil yang bermanfaat. Masalah akan dibatasi oleh hal-hal berikut::

1. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *discovery learning*.
2. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan pada materi suhu dan kalor.
3. Hasil belajar siswa yang diukur hanya pada ranah kognitif dan didapat secara individu dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik fisika pada materi suhu dan kalor?
2. Apakaah ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik fisika terhadap hasil belajar pada materi suhu dan kalor?

1.6. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik fisika tentang materi suhu dan kalor.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik fisika berdampak pada hasil belajar tentang materi suhu dan kalor.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, peneliti uraikan dalam dua bagian yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

a. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penemuan awal atau sebagai sumber penelitian yang cocok bagi para peneliti berikutnya..

b. Manfaat secara praktis

Manfaat praktis penelitian ini terdiri atas empat bagian, diantaranya yaitu:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model *discovery learning* dalam pembelajaran fisika dengan menekankan siswa untuk dapat aktif dan mampu memberikan informasi sesama siswa
2. Bagi sekolah, memberikan informasi yang baik dalam perbaikan sistem pengajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa
3. Bagi siswa, mendukung kegiatan belajar dan mendorong dalam penggunaan teknologi.