

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu negara, menjadi alasan dari berbagai upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu dari pendidikan. Salah satunya adalah dengan menyempurnakan kurikulum pembelajaran yang menjadi dasar acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penyempurnaan kurikulum telah dilakukan pemerintah, kurikulum yang berlaku adalah kurikulum 2013 yang diterapkan sampai saat ini di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran saintifik, sehingga untuk menunjang pembelajaran saintifik diperlukan pola pengajaran yang mengarah pada *student center*. Melalui pola pengajaran yang *student center* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan segala kemampuan yang dimilikinya karena pola dalam pembelajaran ini menuntut siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 tentang tujuan Kurikulum 2013, yaitu bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Perbaikan kegiatan belajar mengajar harus diupayakan secara optimal agar mutu pendidikan dapat meningkat. Peningkatan ini mutlak dilakukan karena majunya pengetahuan dan teknologi berimplikasi pada meluasnya cakrawala berfikir manusia terdidik sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut UU No. 20

Tahun 2003 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. Oleh karena itu, pendidikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Salah satu mata pelajaran yang dapat menunjang kualitas SDM sesuai tujuan kurikulum 2013 dalam menghadapi era global ini adalah bidang pembelajaran IPA.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu ilmu sains yang dalam ruang lingkupnya mengkaji fenomena-fenomena alam yang berada pada alam semesta (Suparno, 2005). Sesuai dengan bahan kajiannya IPA merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting diantara ilmu-ilmu lain karena dapat menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta (Depdiknas, 2006). Bahan kajian IPA ada yang bersifat kasat mata (dapat diamati, dirasakan oleh panca indra), tetapi ada yang pula tidak kasat mata.

Pembelajaran konsep-konsep IPA memiliki ciri-ciri khusus, terutama menekankan pada keterkaitan antara makhluk hidup yang satu dengan makhluk hidup lainnya (Setiawati, 2014). Hubungan yang terjadi pada makhluk hidup adalah hubungan timbal balik yang melibatkan tatanan-tatanan kehidupannya. Hubungan timbal balik adalah hubungan antara makhluk hidup yang satu dengan yang lainnya saling ketergantungan. Ketergantungan dari makhluk

hidup untuk mempertahankan diri, dan dapat melangsungkan kehidupannya. Pada Permendikbud RI No. 58 Tahun 2014 dinyatakan bahwa IPA dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, melakukan penyelidikan, dan kumpulan pengetahuan.

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Nisa, 2014). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, seorang guru sebagai pendidik memiliki peran dan pengaruh sangat penting untuk siswa dalam membangun karakter siswa di sekolah dan harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, menyenangkan dan membuat siswa terkesan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat menyerap dan menerima ilmu yang mereka dapatkan sebagai bekal kehidupannya kelak. Khususnya dalam mata pelajaran IPA yang memiliki tujuan pembelajaran, salah satunya adalah untuk menghantarkan siswa menguasai konsep-konsep IPA dan menghubungkan konsep IPA tersebut dengan kehidupan sehari-hari (Saputri, 2015).

Kenyataannya hasil belajar IPA di lapangan berbeda dengan harapan yang diinginkan oleh pemerintah. Hal ini didukung dari fakta hasil survei yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran IPA dan kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei PISA (2015) yang melibatkan 540.000 peserta didik di 70 negara, menunjukkan bahwa performa peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Berturut-turut rata-rata skor pencapaian peserta didik Indonesia untuk IPA, membaca, dan mengintegrasikan berada di peringkat 62, 61, dan 63 dari 69 negara yang

dievaluasi *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) (OECD, 2016).

Begitu kompleksnya mata pelajaran yang diajarkan di SMP, menuntut guru untuk mampu menyampaikan materi dengan jelas dan menarik agar materi dapat dipahami secara optimal oleh siswa dan mendapat hasil belajar yang maksimal pula. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011) bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011).

Menurut Bandono (2009), media pembelajaran disusun dengan tujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa, membantu siswa dalam memperoleh alternatif media pembelajaran disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, serta memudahkan guru dalam melakukan suatu proses pembelajaran.

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya capaian prestasi belajar Indonesia adalah kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran. Rendahnya kemampuan guru dalam membuat sebuah media

untuk membantu siswa memahami konsep berimplikasi terhadap rendahnya prestasi belajar siswa (Idris, 2008). Prestasi belajar yang rendah mengindikasikan proses pembelajaran di kelas belum efektif dan pemahaman konsep siswa masih rendah terhadap materi. Tidak jarang siswa merasa sulit untuk menyerap konsep yang diajarkan guru di kelas, bahkan hal tersebut dapat menurunkan antusiasme belajar peserta didik. Kesulitan siswa dalam menyerap konsep dan materi mengindikasikan siswa membutuhkan cara yang berbeda dalam proses belajar. Gaya belajar setiap siswa sangat beragam, hal tersebut menuntut guru harus mampu menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar.

Pertama, penggunaan media merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media belajar dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik (Musfiqon, 2012: 178- 179). Menurut Hamalik pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Tetapi, media pembelajaran yang biasa digunakan susah untuk dipahami karena di dalam media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh teks dan uraian materi yang panjang dan minimnya gambar-gambar yang mendukung uraian materi pada media pembelajaran. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2010: 129).

Kedua, kurangnya media pembelajaran/media yang mampu menunjang proses pembelajaran lebih efektif. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang membantu atau menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Miftah (2013) “pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak mencamkan apa yang dipelajarinya, lebih baik, dan meningkatkan penampilan (performance) siswa dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi”. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran secara umum dalam proses pembelajaran adalah buku pegangan peserta didik dan guru. Buku pegangan tersebut diberikan oleh pemerintah dan menjadi acuan sumber pembelajaran di sekolah. Buku pegangan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan lebih menekankan pada kegiatan aktivitas peserta didik, namun untuk cakupan materi masih sedikit untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Hal ini menjadikan media pembelajaran tidak mampu memberikan peserta didik kecukupan materi dan aktivitas yang setara untuk menambah wawasan peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menemukan permasalahan serupa, dapat disimpulkan bahwa buku yang digunakan di sekolah, masih kurang untuk membuat peserta didik belajar secara mandiri karena kurang menariknya media pembelajaran dari segi tampilan dan isi media pembelajaran yang digunakan. Peserta didik dalam belajar masih harus didampingi oleh guru sebagai pemberi petunjuk/arahan dan tambahan materi pembelajaran, sementara itu guru memiliki keterbatasan waktu dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memperluas materi

pembelajaran sehingga peserta didik masih sulit dalam memahami materi pembelajaran.

Ketiga, buku pelajaran yang digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar oleh siswa belum sepenuhnya bersifat kontekstual, sehingga siswa menjadi merasa bosan serta kurang memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi yang sulit dibayangkan proses kerjanya. Nurhadi (2003:4) menyatakan bahwa melalui pembelajaran kontekstual, menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Komalasari (2014:7) mendefinisikan pembelajaran kontekstual sebagai pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara. Sementara itu, Johnson (2002:24) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna.

Keempat, faktor lain yang mempengaruhi rendahnya suatu pendidikan dalam hasil belajar adalah budaya, pendidikan merupakan proses pembudayaan dan pendidikan juga dipandang sebagai alat untuk perubahan budaya. Proses pembelajaran di sekolah merupakan pembudayaan yang formal (proses alkulturasi). Proses alkulturasi bukan semata-mata transmisi budaya dan adopsi budaya tetapi juga perubahan budaya, sebagaimana diketahui pendidikan menyebabkan terjadinya perubahan dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, politik dan agama. Disisi lain pendidikan merupakan salah satu alat untuk konverensi budaya transmisi, adopsi dan pelestarian budaya. (Daryanto,

2012). Budaya lokal yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah budaya atau kebiasaan yang terdapat di sekitar lingkungan peserta didik yang mana cukup mudah ditemui dan peserta didik dapat mengalkulturasi kebudayaan tersebut dan mengetahui perubahan budaya dari berbagai sisi dan mampu mengadopsi dan melestarikan budaya lokal sekitar. (Daryanto, 2012).

Salah satu cara untuk mengemas agar pembelajaran IPA agar menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal sebagai proses pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran dan lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dalam bentuk komik. Alasan lain dipilihnya pengembangan komik, karena komik memiliki kelebihan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Menurut Utariyanti, et al (2015) kelebihan komik yaitu sebagai berikut a) Komik mampu menambah perbendaharaan kata pembaca, b) Hal-hal yang awalnya bersifat abstrak bisa dipahami dengan lebih mudah dengan visualisasi komik, c) Minat belajar dan membaca siswa semakin meningkat (Sudjana dan Rivai, 1997), d) Sifat komik yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa (Novianti, 2010).

Pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang *fundamental* bagi pendidikan sebagai ekspresi dari komunikasi suatu gagasan dan pengembangan pengetahuan. Menurut Widyastuti (2021), “antara budaya dan pendidikan terdapat hubungan yang sangat erat, kebudayaan adalah bagian dari pendidikan. Budaya dalam pendidikan bangsa merupakan inti dari suatu

proses. Semakin tinggi kebudayaan makin tinggi pula pendidikan atau cara mendidiknya. Pendidikan yang terlepas dari kebudayaan akan menyebabkan alienasi dari subjek yang didik dan seterusnya kemungkinan matinya kebudayaan itu sendiri. Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip dan kaidah-kaidah budaya itu akan menyebabkan peserta didik tercabut dari akar budayanya. Maka seluruh lapisan baik orang tua, guru maupun pemerintah berperan dalam mengajarkan kebudayaan melalui pendidikan”. Salah satu contoh budaya lokal yang dapat diintegrasikan dengan topik bahasan klasifikasi makhluk hidup adalah dalam pembuatan Penjor dan di Bali. Dari sisi budaya lokal pembuatan Penjor merupakan salah satu sarana upacara yadnya yang berfungsi sebagai simbol dari naga Basukih, dimana Basukih berarti kesejahteraan dan kemakmuran. Dalam proses pembuatannya menggunakan bahan-bahan alam seperti padi, kelapa, buah pisang, bambu, daun aren yang setiap bahannya memiliki filosofi tersendiri. Sehingga siswa dapat mengetahui bahwa budaya lokal yang ada disekitar lingkungannya memiliki keterkaitan dengan materi IPA yang dipelajari khususnya klasifikasi tumbuhan. Sesuai juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Silvi (2018) media komik berbasis budaya lokal memiliki tingkat kevalidan sangat valid dari aspek kelayakan kegrafikan dan kevalidan pembelajaran sangat valid dari aspek kelayakan isi, penyajian dan bahasa. Media komik berbasis budaya lokal sangat praktis dari segi kemudahan dan keterbatasan guru dalam proses pembelajaran. Media komik juga sangat menarik bagi peserta didik dilihat materi, bahasa dan ilustrasi gambar (Susanti, Silvi 2018)

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran IPA Berbasis Komik Dengan Mengintegrasikan Budaya Lokal Pada Materi Klasifikasi Tumbuhan”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang berdasarkan latar belakang sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan guru dalam membuat sebuah media untuk membantu siswa memahami konsep berimplikasi terhadap rendahnya prestasi belajar siswa.
2. Buku pegangan hanya mengacu pada kurikulum yang berlaku dan lebih menekankan pada kegiatan aktivitas peserta didik, namun untuk cakupan materi masih sedikit untuk dijadikan sebagai sumber belajar sehingga tidak mampu memberikan peserta didik kecukupan materi dan aktivitas yang setara untuk menambah wawasan peserta didik.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang bersifat kontekstual mengaitkan materi IPA dengan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa.
4. Antusiasme siswa mengikuti pembelajaran sangat rendah karena media pembelajaran yang digunakan terlalu banyak uraian materi dan Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki siswa.
5. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih berpusat kepada guru sehingga pembelajaran hanya sebatas transfer ilmu dari guru ke siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pada penelitian ini memfokuskan permasalahan pada poin nomor tiga yaitu “Media pembelajaran yang ada saat ini kurang menarik” dan kurang bersifat kontekstual mengaitkan materi IPA dengan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa tambahan. Solusi untuk pemecahan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar baru dan mengatasi permasalahan-permasalahan lain yang telah diidentifikasi sebelumnya, seperti meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sambil mengenal budaya baik mandiri maupun berkelompok, menambah bahan ajar baru yang dapat diterapkan guru dalam metode pembelajaran yang dikreasikannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah karakteristik media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan yang dikembangkan dalam penelitian ini?

3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan?
4. Bagaimanakah tingkat keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis karakteristik media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan.
2. Menganalisis validitas media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan
4. Menganalisis tingkat keterbacaan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan.

2. Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan ini, budaya lokal dapat diidentifikasi sebagai strategi pencipta lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran.
3. Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan ini media pembelajaran direfleksikan ke dalam komik yang mengajak siswa mempelajari hubungan antara budaya lokal dengan klasifikasi tumbuhan.
4. Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan ini cerita yang dibuat tidak hanya mengacu pada materi klasifikasi tumbuhan tetapi juga dikombinasikan dengan fenomena kehidupan sehari-hari dan budaya lokal yang ada disekitar siswa sehingga besar kemungkinan pemahaman dan daya ingat siswa bertahan lama.
5. Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan ini di dalamnya berisi dialog atau percakapan antar tokoh yang membahas tentang materi pelajaran IPA khususnya klasifikasi tumbuhan dan terdapat praktikum serta uji kompetensi.
6. Produk media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan terdapat uraian materi klasifikasi tumbuhan yang dikombinasikan dengan fenomena yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

7. Adapun Media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan ini dikemas dalam bentuk buku (*hard copy*).
8. Adapun komponen yang ada dalam media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan adalah sebagai berikut.
 - a. Halaman depan/cover
 - b. Kata pengantar
 - c. Daftar isi
 - d. Daftar gambar
 - e. Kompetensi dasar dan indicator
 - f. Peta konsep
 - g. Topik materi
 - h. Rangkuman materi
 - i. Uji kompetensi, dan
 - j. Daftar pustaka

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik dirasa penting karena mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, selain itu media pembelajaran yang digunakan sebelumnya susah untuk dipahami dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran IPA. Oleh karena itu diperlukan adanya stimulus dalam pembelajaran, salah satunya dengan menghubungkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari.

Budaya lokal erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, khususnya pada acara keagamaan yaitu pada pembuatan Penjor dan Gebogan. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal sebagai alternatif pilihan sumber dalam media pembelajaran IPA.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan

Penelitian ini memiliki asumsi sebagai berikut.

1. Siswa SMP umumnya senang melihat media pembelajaran berbasis gambar. Kemampuan ini merupakan modal utama agar media pembelajaran ini bisa efektif digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi klasifikasi tumbuhan merupakan sumber informasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki batasan pengembangan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Komik yang ada pada media pembelajaran ini merupakan beberapa fenomena yang berkaitan dengan materi klasifikasi tumbuhan.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran untuk pembelajaran IPA SMP dalam bentuk *hard copy* (buku).
3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 3 tahap saja.

Penelitian ini hanya sampai uji validitas, uji kepraktisan, dan keterbacaan produk (*Analysis, Design, Development*).

1.9 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki istilah yang digunakan, yaitu Media pembelajaran IPA berbasis komik dengan mengintegrasikan budaya lokal. Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar diatas untuk, mencapai tujuan pembelajaran tertentu (M.Miftah, 2008). Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Jadi, media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* dalam menunjang pembelajaran (Sadiman, dkk, 1996: 5). Mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2002: 64). Budaya lokal adalah semua ide, aktivitas dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat dilokasi tertentu (Ismail, 2011). Dari definisi diatas media pembelajran IPA berbasis komik adalah media pembelajaran yang berisikan materi yang berasal dari beberapa sumber relevan sesuai dengan buku siswa dan berisi materi IPA yang telah dikaitkan dengan suatu mengintegrasikan dan bentuk penyajiannya dibantu dengan gambar yang memiliki alur cerita atau komik.

