

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu usaha untuk mendewasakan manusia sekaligus untuk memperbaiki nasib peradaban manusia melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Baik buruknya suatu masyarakat, suatu bangsa atau negara ditentukan oleh bagaimana pendidikan yang dijalani oleh masyarakat ataupun bangsa itu sendiri.

Listiyani dan Widayati (2012:81-82) mengungkapkan bahwa “Pendidikan merupakan ujung tombak suatu negara yang menginginkan sebuah masyarakat yang memiliki pemikiran, sikap serta tindakan yang mampu mendukung gerak negara tersebut ke arah yang lebih baik”. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar itu sendiri, dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik.

Menurut Syah, 2010 (dalam Mediawati, 2011), belajar merupakan tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran memerlukan kreativitas guru. Seorang guru merupakan kunci sukses dalam peningkatan mutu pendidikan karena guru dapat mengarahkan, mengatur, bertanggung jawab dan dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk berkreasi.

Proses pembelajaran yang telah terjadi selama ini yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan metode atau media pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan siswa di dalam kelas. Selain itu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran diantaranya kurangnya pemahaman siswa, salah tafsir, perhatian tidak berpusat atau kurang keseriusan dalam menerima materi, dan mengambang. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan secara optimal.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Satyasa, 2007 (dalam Listiyani & Widayati, 2012) bahwa keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran atau belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sebab komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu seperti media karena media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Menurut Latuheru, 1988 (dalam Haryalesmana, 2008) bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran apa saja, termasuk mata pelajaran geografi. Geografi mempelajari gambaran tentang permukaan bumi serta mempelajari tentang persamaan dan perbedaan fenomena-fenomena yang terjadi di permukaan bumi. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran geografi yaitu struktur lapisan kulit bumi. Materi struktur lapisan kulit bumi sangatlah kurang tepat bila materi tersebut dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah atau tatap muka secara langsung. Penggunaan media powerpoint, grafik, buku teks atau media lainnya yang sering digunakan oleh guru pada saat mengajar dapat menimbulkan kebosanan siswa, sehingga siswa tidak serius dalam merespon atau menerima pelajaran. Hal tersebut juga terjadi jika guru menjelaskan hanya menerangkan dari kumpulan kalimat yang ada pada buku atau monoton pada buku atau guru menyajikan materi hanya berisi tulisan dan teori panjang lebar dari sebuah buku.

Terkadang siswa merasa jenuh dengan tampilan dan isi buku yang hampir seluruhnya sama sehingga pengalaman belajar yang didapatkan siswa sangat tidak variatif dan merasa belum memahami pesan yang disampaikan oleh guru, tentunya hal inilah yang menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya materi struktur lapisan kulit bumi akibatnya hasil belajar siswa pun menurun. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya perbaikan dalam sistem pembelajaran di kelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah media komik. Komik sebagai media pembelajaran bukanlah sebuah inovasi baru, hanya saja penggunaan dan manfaatnya mungkin kurang dapat dirasakan karena kita tidak memahami definisi komik sebenarnya. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam menerima pelajaran, sebab di dalam komik berisi ilustrasi dan animasi sehingga materi yang diajarkan lebih menarik dan diminati peserta didik.

Selain itu penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang di pelajarnya. Boneef (1988), berpendapat bahwa pembaca utama komik adalah anak muda berusia 15 sampai 25 tahun, dengan otomatis komik dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di jenjang sekolah menengah atas tepatnya di kelas X, karena peserta didik di kelas X itu berusia 15 sampai dengan 17 tahun.

Dalam penelitian pendidikan yang dilakukan Johana, 2007 (dalam Wardani, 2012) membuktikan bahwa komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil penelitian 96,2% siswa menilai bahwa komik mudah dipelajari, karena kata-katanya mudah dimengerti, gambarnya menarik serta isinya dapat menambah pengetahuan tentang materi. Siswa juga menyarankan agar komik dibuat dalam jumlah banyak baik dari segi seri maupun dari segi isinya sedangkan untuk efisiensi yang berkaitan dengan waktu yang diperlukan untuk membaca

komik, hasil penelitian menunjukkan bahwa 98,89% siswa memerlukan waktu kurang lebih 10 menit. Menurut Radjah, 2007 (dalam Wardani, 2010) komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu seharusnya pengajar memanfaatkan media komik sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul "*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi (Penelitian di SMA Negeri I Kabila, Gorontalo)*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yaitu :

1. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran, khususnya pada penggunaan media komik pembelajaran.
3. Kurangnya penguasaan guru tentang media komik pembelajaran dalam menyajikan materi geografi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana pengembangan media komik pada mata pelajaran Geografi SMA kelas X materi struktur lapisan kulit bumi?"

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik pada mata pelajaran geografi SMA kelas X materi struktur lapisan kulit bumi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu :

a. Siswa

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi khususnya materi struktur lapisan kulit bumi.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi khususnya materi struktur lapisan kulit bumi.

b. Guru

1. Guru mata pelajaran geografi dapat mengembangkan dan menerapkan media komik pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar pada materi yang sesuai.
2. Dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

c. Sekolah

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga mampu bersaing dengan sekolah yang lain.
2. Dapat memberikan cara dalam upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berfikir siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Peneliti

1. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan pembelajaran geografi sehingga dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru.
2. Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.