

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya hingga mampu menghadapi setiap perubahan dan tantangan dalam kehidupan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia, agar menjadi manusia yang senantiasa memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, mandiri, terampil, kreatif, produktif, dan memiliki jiwa patriotik.

Pendidikan merupakan suatu proses untuk menaikkan harkat dan martabat manusia. Oleh karena itu, semenjak negara ini terbebas dari penjajahan sampai saat ini secara bertahap program-program dibidang pendidikan selalu ditinjau kembali agar mampu mengimbangi laju pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat memicu terwujudnya tujuan pembangunan nasional.

Permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia sekarang ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan usaha peningkatan mutu manajemen pendidikan sekolah.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan bertanggung jawab atas keberhasilan dibidang pendidikan. Untuk keberhasilan pendidikan itu perlu adanya keharmonisan dan kerjasama antar komponen yang ada didalamnya. Komponen yang dimaksud adalah guru, siswa, bahan atau materi, model dan metode pembelajaran, juga alat ataupun media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan atau proses pembelajaran.

Kegiatan belajar-mengajar di sekolah dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah

keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang telah mereka dapatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang diwujudkan dengan prestasi dan hasil belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif. Suwono (dalam Pamuji 2014:1), mengemukakan bahwa untuk memenuhi tuntutan tersebut, tugas yang diemban oleh guru atau pengajar adalah mampu menciptakan secara inovatif dan kreatif alat-alat teknologi untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang menarik, sebagian besar guru atau pengajar sering mengalami kendala. Kendala tersebut disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik serta kesulitan dalam menemukan media yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan sehingga penggunaan media dalam setiap proses pembelajaran cenderung tidak bervariasi.

Proses pembelajaran yang kurang menarik menimbulkan dampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Minat dan motivasi besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila proses pembelajaran tidak menarik maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga hal inilah yang pada akhirnya juga membawa dampak pada menurunnya kualitas belajar.

Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran perlu diperhatikan. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta kualitas hasil belajar siswa. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga media elektronik seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya.

Salah satu media yang belum begitu banyak dikembangkan adalah media komik. Media komik sangat sesuai dengan kondisi peserta didik di masa kini yang sering mengalami hal-hal seperti yang dijelaskan di atas, karena komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami,

oleh karena itu komik dapat menjadi media yang informatif dan edukatif. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Mediawati (dalam Zain, 2013:3), mengemukakan bahwa media komik dapat menarik semangat siswa dalam belajar, membangkitkan motivasi belajar dan membelajarkan siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar sehingga siswa dapat mengingat sesuatu lebih lama . Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Komik dirancang untuk kebutuhan bahan ajar yang menarik tidak hanya berisi materi namun juga berisi informasi tambahan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Madrasah Aliyah Negeri Limboto, merupakan salah satu sekolah di Provinsi Gorontalo yang menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini adalah kurikulum yang lebih menekankan adanya kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru diharapkan sedapat mungkin untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik guna memperoleh respon positif dari siswa.

Berdasarkan pengamatan dan konsultasi dengan salah seorang tenaga pengajar di Madrasah Aliyah Negeri Limboto, disimpulkan bahwa belum nampak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam proses pengajaran. Sebagian besar penyajian materi masih mengandalkan buku-buku paket pelajaran, dimana peserta didik diminta untuk dapat memahami materi dengan cara membaca dan mencerna isi buku tersebut.

Selain itu, para guru juga merasa kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi-materi yang akan diajarkan. Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik sehingga mereka sering menggunakan alternatif media dengan memanfaatkan buku paket sebagai media pembelajaran yang ujungnya berdampak pada

menurunnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar yang dilaksanakan.

Buku pelajaran sekarang sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis. Hal inilah yang memicu menurunnya minat baca siswa terhadap buku pelajaran. Menurut Wahyuningsih (dalam Pamuji 2014:2), pada buku teks sudah ada variasi penambahan ilustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa.

Berbeda dengan buku pelajaran, buku komik merupakan buku yang didominasi oleh gambar kartun dimana perwatakan yang sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Sehingga siswa cenderung tertarik membaca komik dari pada buku pelajaran.

Tingginya minat siswa untuk membaca komik dibandingkan membaca buku pelajaran membawa dampak pada terabaikannya buku-buku pelajaran. Buku pelajaran yang seharusnya dibaca dan dipelajari karena memuat berbagai ilmu yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan justru dianggap tidak penting. Akibatnya para siswa justru lebih mengenal karakter tokoh yang mereka baca dalam komik serta alur cerita yang ada didalamnya dari pada memahami materi yang mereka pelajari di sekolah.

Geografi adalah pengetahuan mengenai persamaan dan perbedaan gejala alam dan kehidupan di muka bumi (gejala geosfer) serta interaksi antara manusia dan lingkungannya dalam konteks keruangan dan kewilayahan (Mulyo dan Suhandini, 2007:3). Geografi memiliki lingkup kajian yang luas terkait berbagai aspek yang ada dipermukaan bumi. Salah satu materi yang dipelajari di SMA kelas X adalah pedosfer.

Pedosfer merupakan lapisan tanah yang mnyelimuti bumi. Tujuan mempelajari pedosfer adalah mndeskripsikan ciri dan proses pembentukannya, erosi, dampaknya terhadap kehidupan manusia serta upaya-upaya yang dilakukan dalam pengendalian dampak tersebut. Untuk mempermudah memahami materi tersebut, sangat tidak sesuai jika dalam proses pengajarannya hanya disajikan

dengan media yang kurang menarik, terlebih lagi jika dilakukan dengan metode yang tidak tepat.

Slameto (2010:180) menjelaskan beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Oleh karena itu dengan menyadari bahwa siswa lebih cenderung ingin membaca komik dibanding buku pelajaran maka dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan menggunakan komik sebagai media belajar.

Dengan menyadari kenyataan tersebut diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi SMA/MA Kelas X Materi Pedosfer*”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar (khususnya mata pelajaran geografi).
2. Kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik yang digunakan guru dalam mengajar mata pelajaran geografi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran (khususnya mata pelajaran geografi).
4. Penggunaan media pembelajaran yang masih mengandalkan buku paket pelajaran (khususnya mata pelajaran geografi).
5. Menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar (khususnya mata pelajaran geografi).
6. Siswa yang lebih cenderung senang membaca buku bergambar.
7. Penyajian materi yang lebih didominasi oleh informasi berupa uraian tertulis.
8. Tingginya minat siswa untuk membaca komik dibanding buku pelajaran.
9. Komik sebagai media pembelajaran masih belum banyak dikembangkan dikalangan pendidikan.

1.3 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas X materi pedosfer, sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian/validasi oleh ahli?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas X materi pedosfer dilihat dari minat dan motivasi siswa?

1.4 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas X materi pedosfer, sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian/validasi dari para ahli.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas X materi pedosfer dilihat dari minat dan motivasi siswa.

1.5 Manfaat

Adapun maksud penulis mengadakan penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pengembangan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa :

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar khususnya pada proses pembelajaran geografi materi pedosfer.

b. Bagi Guru

Menjadi solusi bagi guru mata pelajaran geografi dalam menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran serta memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran khususnya komik.