

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian dari proses kehidupan bernegara. Pendidikan yang baik seharusnya dapat menciptakan generasi yang dapat meneruskan kelangsungan hidup negara. Proses pendidikan ini mempersiapkan baik dari sisi pemikiran, moral, pengetahuan maupun keterampilan. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, dan keterampilan, serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Begitu penting pendidikan, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, siswa, metode mengajar, media pembelajaran, keaktifan siswa maupun motivasi siswa itu sendiri dalam belajar komponen-komponen tersebut memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia khususnya mata pelajaran geografi dapat dilakukan melalui perbaikan dan perubahan kurikulum, guru, metode pembelajaran serta proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa yang pada akhirnya dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan itu sendiri. Pendidikan selalu berusaha menjadikan siswa sadar akan belajar mereka sendiri. Para pengajar mulai mengikuti pergeseran anggapan bahwa yang baik bukan tumbuh melalui tekanan yang berasal dari luar akan tetapi dari dalam siswa sendiri. Dengan kesadaran ini siswa akan benar-benar mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan sebagai kegiatan yang menyenangkan untuk itulah penumbuhan minat belajar dalam diri siswa menjadi misi tersendiri disamping mengajarkan pengetahuan pada siswa.

Menjadikan pelajaran geografi menjadi sangat menarik dan pada akhirnya menumbuhkan minat dan motivasi serta dapat meningkatkan prestasi siswa, inilah yang menjadi pusat perhatian peneliti.

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang menceritakan, menjelaskan sifat-sifat bumi, menganalisa gejala-gejala alam dan penduduk serta mempelajari corak yang khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur-unsur bumi dalam ruang dan waktu. Kajian geografi memusatkan perhatian pada fenomena geosfer dalam kaitanya hubungan, persebaran, interaksi keruangan atau kewilayahan. Materi-materi pelajaran geografi yang disampaikan di sekolah telah dilakukan secara bertahap dari materi yang sederhana ke materi yang lebih tinggi. Materi-materi geografi yang diberikan sebelumnya akan menunjang materi berikutnya sehingga materi geografi akan saling terkait satu sama lain.

Dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media terutama yang lebih bersifat visual ataupun audio visual. Pengembangan ini berupa mendukung potensi siswa secara umum yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Selain penekanan pada sisi visual, media yang lebih di dukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori siswa. Dan salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Proses pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan berbagai media dan metode. Namun kenyataan di lapangan sering kali proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Pentingnya peran media pembelajaran sering kali tidak dimaksimalkan karena kreativitas guru dan para siswa untuk membuat media sederhana sangatlah kurang. Guru harus mampu mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan serta menilai bahan atau materi, memilih strategi, memilih media dan model pembelajaran yang kreatif dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga memungkinkan siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Pada hakatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar memiliki tugas yang tidak mudah karena ia merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan didalam bidangnya, serta dimiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Banyak sekali jenis keterampilan dan keahlian yang harus dimiliki guru yang profesional, karena guru merupakan fasilitator maupun motivator bagi siswa.

Ketidakmampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan penerapan metode maupun media pengajaran yang bervariasi sehingga tidak mampu menciptakan keaktifan anak didik pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi setiap anak didik. Guru masa depan adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan para siswanya melalui pemahaman, keaktifan, pembelajaran sesuai dengan kemajuan zaman dengan mengembangkan keterampilan hidup agar siswa memiliki sikap kemandirian, perilaku adaptif, kooperatif dalam menghadapi tantangan, tuntutan kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Satyasa (dalam Listiyani 2012:81) bahwa keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antar ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut. Beberapa keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut. Beberapa bentuk dari ketidakselarasan ini diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat dan tidak terjadinya pemahaman.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber guru maupun sumber lain kepada penerima (dalam hal

ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu menerima isi pesan yang disampaikan.

Media sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran apa saja, termasuk mata pelajaran geografi. Geografi mempelajari gambaran tentang permukaan bumi serta mempelajari persamaan fenomena-fenomena di permukaan bumi. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran geografi sumber daya alam. Materi sumber daya alam sangatlah kurang tepat bila materi tersebut dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah atau tatap muka secara langsung. Penggunaan media power point, 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.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa diharap mau membaca tanpa perasaan/harus dibujuk. Hal ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada di dalamnya. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya. Di negara ini, komik bukan merupakan benda asing yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Bahkan, beberapa buku sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik. Kenyataannya, komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati siswa dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas.

Terkadang siswa juga 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 ketidak mampuan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya materi sumber daya alam akibatnya hasil belajar siswa menurun maka perlu adanya perbaikan dalam sistem pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Selain itu penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni mempunyai kemampuan dalam menciptakan minat dan motivasi belajar pada siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Bonnef (dalam Suryadi, 2009:16). Berpendapat bahwa “pembaca utama komik adalah anak muda berusia 15 sampai 25 tahun, sehingga komik memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia ini”. Berdasarkan pemaparan dan pendapat di atas tersebut pembaca utama komik adalah anak muda yang berusia 15 sampai 25 tahun sehingga komik dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas tepatnya dikelas XI, karena siswa SMA 15 sampai 17 tahun.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik dapat memberikan gambaran yang konkrit dan nyata pada materi geografi. Dari segi bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap masalah dibidang hanya menggunakan tulisan saja. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar dan tulisan yang membentuk sebuah rangkaian cerita akan menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan suatu penelitian tentang ***“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sumber Daya Alam”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari keberadaan latar belakang yang ada, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi.
2. Rendahnya keterampilan guru dalam mempergunakan media komik.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran geografi, khususnya pada penggunaan media komik pembelajaran.
4. Kurangnya penguasaan guru tentang media komik pembelajaran dalam menyajikan materi khususnya pada mata pelajaran geografi.
5. Kemampuan guru dalam memotivasi siswa masih kurang.
6. Ketidak aktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
7. Rendahnya pengetahuan siswa tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran geografi.
8. Kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas XI materi sumber daya alam?
2. Bagaimana minat siswa dalam pembelajaran geografi materi sumber daya alam dengan menggunakan media komik?
3. Bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran geografi materi sumber daya alam dengan menggunakan media komik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi SMA/MA kelas XI materi sumber daya alam.
2. Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran geografi materi sumber daya alam dengan menggunakan media komik.

3. Untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran geografi materi sumber daya alam dengan menggunakan media komik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1) Manfaat teoritis

Dengan menggunakan media komik dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa sehingga akan mempermudah siswa memahami pelajaran dan memberikan gambaran tentang bagaimana aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran tersebut dengan hasil belajar siswa.

2) Manfaat praktis

1. Dapat memudahkan siswa memahami dan mengingat pelajaran geografi yang sudah disampaikan.
2. Dapat membawa semangat siswa untuk tetap tertarik dalam pembelajaran geografi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Sebagai referensi guru untuk melakukan pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dan mendorong siswa untuk aktif.
4. Dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
5. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga mampu bersaing dengan sekolah yang lain.
6. Dapat memberikan cara dalam upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berfikir siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
7. Dapat memberikan sumbangan ide atau bahan pemikiran sebagai peningkatan kualitas pendidikan, khususnya kualitas belajar geografi dan pendidikan geografi pada umumnya.

8. Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.