

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan suatu negara menuju kemandirian dalam semua bidang kehidupan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik. Syah (dalam Listiyani & Widayati, 2012:81), mendefinisikan belajar sebagai tahapan perubahan tingkahlaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini yang tidak menggunakan metode atau media pembelajaran yang baik 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 (dalam Listiyani & Widayati, 2012:81) 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 dan juga belum optimalnya proses komunikasi antara guru dan siswa, karena komunikasi akan berjalan lancar dan maksimal apabila menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Banyak faktor yang turut berperan dalam proses pemahaman siswa terhadap materi. Faktor-faktor tersebut menurut Muhibin Syah (dalam Musfiqon, 2012:11), terdiri atas faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi: aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga, dan aspek psikologis seperti intelegensi. Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa yang meliputi: lingkungan sosial, lingkungan non-sosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya). Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Latuheru (dalam Hilala, 2014:2), 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 dikelas. proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar, proses tersebut dapat berlangsung dengan baik ketika menggunakan media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan alat bantu atau teknik yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan media pembelajaran merupakan bahan yang menyampaikan informasi yang berisi materi pelajaran.

Menurut Aeni (2014:2), pada pelajaran Geografi kelas X tingkat SMA dianggap sangat sulit untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, hal ini disebabkan karena materi Geografi yang sangat padat dan alokasi waktunya yang sedikit, belum lagi beban mata pelajaran yang lainnya. Sehingga dalam situasi ini guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan dalam hal pengefisienan waktu pembelajaran.

Kemampuan guru dalam memvariasikan model, strategi, dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menghadapi masalah seperti yang telah

dipaparkan di atas. Model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu membuat siswa kembali aktif dan bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang baik. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menciptakan suasana kelas yang aktif.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau jua media elektronik seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya. Salah satu media yang belum begitu banyak dikembangkan adalah media komik.

Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. Sedangkan berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk dipahami oleh siswa (Novianti dan Syaichudin dalam Wahyuningsih, 2012:20).

Selain di Jepang, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran juga telah banyak dilakukan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia. Komik telah banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas, maupun sebagai media penyuluhan bagi masyarakat mengenai topik-topik tertentu. Saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran yang dibukukan, tetapi lebih banyak didominasi oleh komik untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Respon dari masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik pembelajaran ini dianggap mampu membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari konsep-konsep pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit untuk dipahami (Listiyani dan Widayati, 2012:83).

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:20), menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Dari pernyataan di atas media komik dapat membantu siswa

meningkatkan minat siswa untuk belajar agar proses belajar mengajar akan sangat efektif.

Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya Mc Cloud, (dalam Wahyuningsih, 2012:20). Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Waluyanto, dalam Wahyuningsih, 2012:20). Media komik merupakan media komunikasi visual yang unik dan efektif dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreatifitas siswa dalam kelas.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dilihat bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang unik dan efektif, dan media komik menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti sehingga penggunaan media komik sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreatifitas siswa dalam kelas.

Dalam penelitian pendidikan yang dilakukan Johana, (dalam Hilala, 2014:3), 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, (dalam Hilala, 2014:4), komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu seharusnya pengajar memanfaatkan media komik sebagai alat bantu dalam mengajar dikelas, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif

dan efisien. Komik juga merupakan media yang dapat membantu mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat bersemangat belajar dan aktif dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan menyadari kenyataan tersebut diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “***Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Kelas X Materi Jagat Raya (Penelitian di SMA Negeri 1 Tibawa)***”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi khususnya materi jagat raya.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi khususnya materi jagat raya.
3. Kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran mata pelajaran Geografi.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran, khususnya media komik pembelajaran.
5. Kurangnya penguasaan guru tentang media komik pembelajaran dalam menyajikan materi Geografi.
6. Rendahnya pengetahuan siswa tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran Geografi.
7. Kesulitan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang di berikan oleh guru dalam jangka panjang.
8. Kurangnya keaktifan siswa pada proses pembelajaran geografi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi materi jagat raya di SMA Negeri 1 Tibawa ?
2. Bagaimana minat siswa dalam pembelajaran geografi materi jagat raya dengan menggunakan media komik pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi materi jagat raya dengan menggunakan media komik pembelajaran ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi materi jagat raya di SMA Negeri 1 Tibawa ?
2. Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran geografi materi jagat raya dengan menggunakan media komik pembelajaran?
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi materi jagat raya dengan menggunakan media komik pembelajaran ?

1.5 Manfaat penelitian

Adapun maksud penulis mengadakan penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:

1.5.2 Manfaat Teoritis

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

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik :
 - a) Memotivasi peserta didik sehingga senang belajar Geografi khususnya materi jagat raya.
 - b) Meningkatkan hasil belajar Geografi khususnya pada materi jagat raya.

- c) Meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan khususnya jagat raya.

2. Bagi Guru

- a) Dapat membantu guru mata pelajaran Geografi untuk mengembangkan dan menerapkan media komik pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar pada materi yang sesuai.
- b) Dapat menjadi solusi bagi guru mata pelajaran Geografi dalam menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi sekolah

- a) Dapat di jadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan juga sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya.
- b) Dapat memberikancara dalam upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berfikir siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar dan mengajar dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.