

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Nomor 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 spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Hanafiah dan Suhana, 2010:205).

Masalah dalam bidang pendidikan saat ini menurut beberapa sumber yaitu rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan penggunaan pendekatan dan metode serta media dalam proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadikan siswa kurang kreatif dan kurang bisa mengembangkan potensi diri. Faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:19) dalam proses belajar-mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010:59), media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa

belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.

Menurut Ginting (dalam Wahyuningsih, 2011), media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah seperti buku pelajaran berupa *textbook*, walaupun sudah ada penambahan ilustrasi tetapi belum mampu memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Karena minat baca siswa yang rendah menyebabkan keaktifan siswa di dalam kelas serta hasil belajar siswa juga menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan guru semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku Geografi. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar seperti komik dibanding buku pelajaran, karena komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali, sehingga muncul ide untuk menggunakan media komik dalam meningkatkan minat baca siswa sehingga berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

Menurut Zulkifli (2010), komik merupakan sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar, simbol-simbol dan balon kata yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk seperti koran, majalah, dan berbentuk buku tersendiri, sedangkan menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia, komik adalah cerita serial bergambar yang merupakan perpaduan seni gambar dan seni sastra, gambar-gambar pada komik umumnya dilengkapi dengan balon-balon kata dan terkadang disertai narasi dengan penjelasan.

Menurut Cloud (dalam Wahyuningsih, 2011), peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Komik juga berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2005:64), media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Media komik dari pernyataan diatas, dapat membantu meningkatkan minat siswa untuk belajar agar proses belajar mengajar berjalan efektif.

Teori-teori tentang media komik di atas sejalan dengan penelitian Modjo (2015) tentang “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Kelas X Materi Jagat Raya”. Metode yang digunakan dalam penelitian Modjo (2015) adalah penelitian pengembangan 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Namun penelitian Modjo (2015) hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), sehingga untuk penelitian kali ini termasuk dalam tahap *disseminate* (penyebarluasan).

Menurut Modjo (2015), media komik yang berjudul “Berpetualang di Jagat raya” sangat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi materi Jagat raya yang dibuktikan dengan hasil persentase minat dan motivasi siswa dengan kategori sangat baik, karena efektifitas media komik yang telah dikembangkan oleh Modjo (2015) ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media komik materi Jagat raya terhadap hasil belajar siswa. Peneliti akan membahas dan mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jagat Raya Kelas X Di SMA Negeri 1 Tilamuta”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat diuraikan identifikasi masalah yaitu:

1. Rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar siswa.
2. Bentuk media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah yaitu buku pelajaran berupa *textbook*.

3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.
4. Banyaknya materi tentang Jagat raya membuat siswa merasa bosan untuk membaca materi serta mempelajari apa itu Jagat raya.
5. Penelitian Modjo (2015), menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media komik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media komik dengan kelas yang menggunakan media buku pelajaran ?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media komik dengan kelas yang menggunakan media buku pelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan informasi dan menambah wawasan peneliti tentang media komik yang digunakan dalam pembelajaran Geografi.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran di kelas.

3. Bagi siswa

Penelitian ini untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran Geografi, membangkitkan motivasi belajar dengan adanya media komik, serta menumbuhkan minat baca mereka tentang materi Jagat raya sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.