

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Rusman, 2013).

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting diajarkan sejak dini kepada anak-anak, karena dengan adanya pendidikan anak-anak akan lebih mengerti dan lebih mudah memahami lingkungan sekitarnya dan juga dengan adanya pendidikan anak-anak akan mengenal dunia secara luas.

Pada saat ini hasil belajar yang rendah merupakan masalah yang paling utama dan sering terjadi didalam dunia pendidikan. Rendahnya hasil belajar merupakan bukti dari kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Penguasaan materi pembelajaran oleh siswa sangat ditekankan karena menjadi penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran menjadi tolak ukur dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Dalam dunia pendidikan khususnya proses belajar mengajar sebenarnya mempunyai banyak sarana dan materi yang secara keseluruhan dapat membantu tercapainya tujuan belajar dalam setiap bidang studi. Namun terkadang pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh guru tanpa menggunakan metode atau media, akan cepat menimbulkan rasa kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini akan menyebabkan menurunnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga akan sedikit materi pembelajaran yang dapat diserap oleh siswa atau bahkan tidak sama sekali, sehingganya setiap guru dapat membuat pola pengajaran yang efektif dan menarik siswa agar dapat memahami ataupun mengerti dalam pembelajaran. Maka guru dapat membuat dengan media pengajaran. Media pengajaran pada dasarnya dapat dipergunakan dalam kegiatan

belajar mengajar di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan. Media pengajaran dapat berupa visual, audio, audio-visual, multimedia ataupun peralatan proyeksi. Salah satu contoh media pengajaran antara lain yaitu usaha pemanfaatan media komik, media ini tergolong media pengajaran yang berkategori dalam visual.

Komik dapat dijadikan media pembelajaran karena biasanya komik mempunyai karakter seperti gambar kartun. Komik juga mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Kelebihan komik yang lainnya adalah ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional dan membuat pembaca untuk terus membacanya sampai selesai, sehingga proses pembelajaran komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca, hal ini akan berdampak baik bagi siswa dalam peningkatan pemahaman materi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Komik pembelajaran dengan materi lingkungan hidup berjudul “Liburan Di Lingkungan Yang Asri”. Komik ini telah divalidasi namun belum pernah diuji kelayakannya. Sehingga akan diuji pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa, komik ini dikembangkan oleh (Aprilia, 2015).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud untuk melaksanakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Di SMA Negeri 1 Telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kurang optimal.
2. Siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran geografi.

3. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih kurang.
4. Siswa tidak berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran geografi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah penelitian yang dapat di rumuskan adalah sebagai berikut **“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan menggunakan media komik dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan media power point pada materi lingkungan hidup ?”**

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan menggunakan media komik dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan media power point pada materi lingkungan hidup.

1.5 Manfaat Penelian

1. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini di harapkan dapat memotivasi, meningkatkan semangat serta meningkatkan minat siswa untu membaca pada mata pelajaran geografi khususnya materi lingkungan hidup.

2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan referensi oleh guru sebagai pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

3. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan penelilih dalam bidang penelitian pendidikan dan menumbuhkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran.