

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, juga antara siswa dengan siswa. Dalam hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa media komunikasi memiliki peranan penting terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai komunikator, menyampaikan ilmunya melalui bentuk-bentuk ajaran yang diharapkan dapat diterima dengan baik oleh para siswanya.

Sekolah sebagai suatu lembaga tempat siswa meningkatkan kemampuan intelektual, harus mampu menjalankan tugas dan fungsinya dengan baik. Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial, agar hidup mandiri sebagai makhluk individu, makhluk kultural, dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Metodologi pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pembelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuannya. Selain itu, guru diharapkan dapat menyusun pesan dalam bentuk program belajar yang akan dibawakan melalui media. Media pembelajaran dinilai dapat mempertinggi proses belajar siswa

dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang akan dicapai.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran tidak tercapai maksimal, di antaranya adalah tidak adanya buku-buku bahan ajar; sarana perpustakaan sekolah yang kurang memadai; dan guru lebih menekankan praktik atau pelatihan dibandingkan dengan teori, yang seharusnya teori pun tidak dikesampingkan. Hal ini didukung pula oleh kondisi siswa yang merasa jenuh ketika harus pembelajaran teori yang dianggap membosankan ditambah lagi tidak adanya media yang merangsang mereka untuk bisa menyukai kegiatan teori atau membaca teks.

Komik merupakan bagian dari buku dan paling banyak diminati oleh semua kalangan terutama anak-anak dan remaja. Dan komik lebih mendominasi di semua kalangan menyukainya sebab tidak terlalu banyak tulisan dan tidak perlu banyak membaca. komik membutuhkan ide-ide atau gagasan dalam pembuatannya atau bisa disebut juga dengan cerita , dan komik lebih menekankan pada ilustrasi atau gambar daripada tulisan.

Dengan cara mengajar yang cocok dan media pembelajaran seni rupa yang menarik, hal itu bukanlah sesuatu yang mustahil. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran seni rupa oleh guru sangatlah penting. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yaitu media komik. Berbicara tentang komik, bacaan ini sering dianggap rendah oleh berbagai kalangan masyarakat. Komik sering dianggap bacaan anak-anak yang sangat sederhana, miskin seni dan bahasa. Sehingga menjadikan komik sebagai bacaan

terpinggirkan yang keberadaannya di perpustakaan sekolah dilarang. Padahal jika ditilik lebih dalam lagi, komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Terutama untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang konkrit pada beberapa mata pelajaran. Misalkan fisika, kimia atau matematika. Atau memberi penggambaran yang konkrit pada masa lalu pada satu kejadian sejarah misalnya.

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berpikir. Isi pesan dari komik itu lah yang menjadi kunci. Bentuk komik yang berupa gambar dan tulisan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Saat ini, para orangtua juga menganggap komik sebagai bacaan yang tabu untuk anak-anaknya. Dengan artikel ini diharapkan para orangtua tidak lagi menganggap komik sebagai bacaan terpinggirkan yang tak ada manfaatnya. Bahwa tidak semua komik itu hanya bacaan anak-anak, sekarang ini mulai bermunculan komik pendidikan. Sebagai contohnya, komik fisika karya Prof. Yohanes Surya PhD. Besar harapan akan banyak bermunculan komik-komik pendidikan nantinya. Semoga para komikus juga dapat membuat komik pendidikan untuk anak-anak.

Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran secara tepat guna dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Seorang guru harus berusaha agar materi pelajaran yang disampaikan atau disajikan harus mampu diserap dan dimengerti oleh siswa. Untuk memudahkan siswa menerima materi pelajaran tersebut perlu

diusahakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media komik, maka penulis bermaksud mengangkat permasalahan tersebut melalui sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Komik dalam Pembelajaran Seni Kriya Batik (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII SMP 3 Bandung Tahun Ajaran 2008/2009)”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan seni kriya batik harus dilatih dan dibinakan kepada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran, termasuk media yang tepat.
- 2) Teknik yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan seni kriya batik dengan menggunakan media komik.
- 3) Langkah-langkah pembelajaran seni kriya batik dengan menggunakan media komik.
- 4) Hasil pembelajaran seni kriya batik dengan menggunakan media komik.
- 5) Minat dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar.
- 6) Keefektifan penggunaan media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni kriya batik dalam teori.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Mengingat bahwa permasalahan yang berkaitan dengan pengajaran seni cukup luas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pembelajaran seni kriya batik dengan menggunakan media Komik Seni Kriya Batik, hasil karya Taufik Setiawan yang digunakan dalam penelitian terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2008/2009 sesuai dengan bahan ajaran siswa kelas VIII pada semester dua di SMP Negeri 3 Bandung yang merujuk pada buku mata pelajaran Seni Budaya karangan Tim Abdi Guru, penerbit Erlangga.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah hasil rata-rata siswa dalam pembelajaran seni kriya batik sebelum menggunakan media komik?
- 2) Bagaimana hasil rata-rata siswa dalam pembelajaran seni kriya batik sesudah menggunakan media komik?
- 3) Bagaimana efektivitas media komik dalam pembelajaran seni kriya batik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui:

- 1) hasil rata-rata pembelajaran seni kriya batik sebelum menggunakan media komik pada siswa;

- 2) hasil rata-rata pembelajaran seni kriya batik setelah menggunakan media komik pada siswa.
- 3) efektivitas media komik dalam pembelajaran seni kriya batik.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi penulis, memperoleh gambaran tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran teori pada siswa.
- 2) Bagi guru, untuk memperoleh masukan dan upaya peningkatan kemampuan siswa dalam memberikan pembelajaran dengan media komik.
- 3) Bagi siswa, penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.
- 4) Bagi Jurusan, khususnya dalam program media pembelajaran dapat lebih mengembangkan berbagai media pembelajaran visual untuk enciptakan media yang kreatif dan inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran.
- 5) Bagi Guru dan Sekolah, penggunaan media komik ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dengan sub pokok bahasan Seni Kriya Batik.

1.7 Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis yang penulis gunakan, yaitu bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan hasil post-test di dalam

pembelajaran seni kriya batik terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bandung sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

1.8 Metodologi Penelitian

Penyusun menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan data yang diperoleh diolah dalam perhitungan statistik. Alasan penulis menggunakan metode ini karena dalam penelitian yang akan penulis lakukan hanya sampai mengetahui sejauh mana keefektifan media komik dalam pembelajaran kriya batik pada kelas VIII, dan akan dibahas lebih lanjut pada BAB III.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan yang didalamnya menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan penelitian menguraikan tentang kajian pustaka meliputi kajian tentang media, komik dan batik.

BAB III Metodologi Penelitian menguraikan tentang metode, subjek, prosedur, instrumen dan teknik penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan menguraikan hasil dan pembahasan *pre-test*, *post-test*, gain, dan angket.

