

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah menyentuh berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya bidang Pendidikan. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia melalui proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu membentuk warga negara menjadi manusia yang berilmu dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan diarahkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik agar lebih mandiri dan kreatif sehingga terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana dalam pembelajaran. Saat ini telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Berkaitan dengan media pembelajaran, Mustikasari (2008) dalam situs *edu-articles.com* mengungkapkan pengertian media pembelajaran bahwa “Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi

alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Media dikenal sebagai alat bantu belajar dan mengajar yang sering kali terabaikan. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai alasan : waktu persiapan mengajar terbatas, sulitnya menentukan media pembelajaran yang tepat, biaya yang minim, dan lain sebagainya. Untuk itu penulis berinisiatif mengembangkan multimedia yang merupakan penggunaan berbagai macam media pembelajaran (teks, audio, visual, dan lain-lain) berbentuk komik sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi juga sebagai *trigger* bagi siswa SMP untuk pengetahuan yang lebih matang.

Komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan terhadap pembacanya (McCloud, 2008:3). Komik dibuat untuk menarik minat pembaca dan mempermudah pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan Romi Satria Wahono yang menegaskan bahwa bahan ajar yang dirubah menjadi komik bukanlah hal baru di Jepang. Hal ini dilakukan untuk menarik minat baca dan mempermudah pembaca dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Lebih lanjut, Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/ atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Pada awalnya komik tidak diciptakan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Karena banyaknya komik yang

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

beredar dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, maka komik pun dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tujuan mempermudah siswa dalam belajar. Bentuk penyampaian cerita, gambar, dan penokohan menjadi kelebihan komik yang dapat memudahkan para peserta didik dalam menyerap materi pelajaran terutama mata pelajaran yang dianggap sulit. Menteri Mohammad Nuh (2011) dalam situs *dikdas.kemdikbud.go.id* mengungkapkan “Komik dapat menumbuhkan dan melatih daya imajinasi anak melalui gambar yang ditampilkan sehingga nantinya mereka dapat menjadi kelompok inovator.”

Lebih lanjut, Karl Koenke (1981) mengatakan bahwa komik bisa mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca atau yang memiliki kekhawatiran akan kesalahan. Komik bisa menjadi jembatan untuk membaca buku yang lebih serius. Hal inilah yang menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Karena berdasarkan penelitian *Programme for International Student Assessment*, diketahui minat baca siswa yang tergolong masih rendah serta kecenderungan yang ada bahwa siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal, siswa cenderung lebih banyak menyukai buku-buku yang bergambar, penuh warna dan divisualisasikan.

Oleh karena itu, komik dipilih sebagai inovasi sumber belajar untuk menarik minat siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, komik dipilih dikarenakan siswa sekolah menengah pertama sebagian besar memiliki gaya belajar visual.

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kecenderungan ini terbentuk karena dalam kesehariannya siswa lebih berinteraksi dengan objek visual. Hal ini sejalan dengan Taufiq Septiawan (2011) dalam penelitiannya *Program Bimbingan Belajar Berdasarkan Profil Gaya Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*, mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa SMP memiliki gaya belajar visual. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual atau penglihatan. Siswa dengan gaya belajar visual mudah menyerap informasi secara visual baik data teks seperti tulisan, huruf, dan data gambar seperti foto atau diagram. Sumber belajar yang memiliki perpaduan antara data teks dan data gambar salah satunya adalah komik.

Dihubungkan dengan multimedia berbentuk komik, diharapkan akan didapatkan proses pembelajaran yang menarik sehingga muncul minat, ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Motivasi, merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2007:75) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Berdasarkan uraian diatas, maka bisa didapatkan gambaran betapa pentingnya menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Karena dalam kegiatan pembelajaran kadang siswa merasa bosan dalam belajar atau dalam

memperhatikan pendidik menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah ataupun tulisan-tulisan di papan tulis. Oleh karena itu, diharapkan dari penggunaan multimedia pembelajaran berbentuk komik maka motivasi siswa untuk belajar akan lebih meningkat dan siswa dapat belajar lebih jauh untuk pengetahuan yang lebih matang. Berbagai penelitian yang berkenaan dengan komik telah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Muhamad Wildan (2011) dalam penelitiannya *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Memanfaatkan Media Komik*, mengungkapkan bahwa pemanfaatan media komik efektif digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.
- Wisnu Sutawijaya (2006:92) dalam penelitiannya *Penggunaan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, mengungkapkan bahwa peningkatan hasil belajar ranah kognitif dari siswa, dipengaruhi oleh pembelajaran dengan menggunakan komik.
- Zulkifli (2010) dalam penelitiannya *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Konsep Reaksi Redoks*, mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kimia siswa.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa komik efektif digunakan dalam proses pembelajaran. komik memberikan gambaran yang lebih konkrit mengenai materi pelajaran TIK, hal ini akan sangat membantu dalam meningkatkan minat, ketertarikan dan motivasi siswa untuk

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

belajar. Hal ini sesuai dengan Romi Satria Wahono yang menyatakan bahwa pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk menarik minat baca kaum muda dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang akan disampaikan.

Bertolak dari uraian diatas, maka komik dipilih sebagai alternatif pembelajaran TIK dengan tujuan untuk menciptakan multimedia yang menarik dan komunikatif sebagai sarana pembelajaran TIK bagi siswa SMP. Maka dari itu penulis mengambil judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk komik?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbentuk komik untuk digunakan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana kondisi pengetahuan siswa terkait dengan materi ajar yang diberikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pengetahuan siswa serta perubahan peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbentuk komik. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk komik.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbentuk komik yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Mengetahui kondisi pengetahuan siswa terkait dengan materi ajar yang diberikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik.
4. Mengetahui motivasi belajar siswa yang telah menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.

b. Manfaat praktis

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran TIK. Secara khusus, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan serta motivasi belajar siswa dalam mempelajari TIK.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta motivasi belajar siswa dalam mempelajari TIK.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menentukan suatu teknik yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan minat bakat siswa serta menambah wawasan dan motivasi dalam mengembangkan diri.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap apa yang akan diteliti, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Multimedia merupakan suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berbagai komponen seperti gambar, video, grafik, animasi, suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer (Munir, 2008)

2. Komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan terhadap pembacanya (McCloud, 2008:3)
3. Multimedia pembelajaran berbentuk komik merupakan penggunaan berbagai macam media (teks, audio, visual, dan lain-lain) dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan.
4. Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.
5. Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterima.
6. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman A.M, 2007 : 75).