BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memperlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkutat pada problemmatika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali.

Hasil akhir suatu pendidikan adalah berkembangnya kemampuan seseorang untuk berdiri sendiri/ mandiri, bekerja dan tak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang telah diperolehnya. Lebih rincinya lagi dijelaskan

Berta Fakhrian, 2013
Efektivitas Penggunaan Media E-Comic Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasai Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 12 Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dalam Pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

> "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia. Oleh karena itu proses pendidikan akan berusaha mengembangkan seluas-luasnya potensi individu sebagai sebuah elemen penting untuk mengembangkan dan mengubah masyarakat *(agent of change)* yang dilakukan melalui pemberian bimbingan, pengajaran, pelatihan, dan motivasi.

Mencapai tujuan pendidikan di atas peranan guru sangatlah penting. Guru adalah pendidik bangsa. Guru berpeluang mengambangkan profesionalisme dalam melaksanakan tugasnya yaitu membimbing, mendidik dan melatih siswa. Mendidik bangsa merupakan upaya memberantas ketinggalan masyarakat dalam masa globalisasi ini.

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berfikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengalaborasi kemampuannya.

Dalam ruang lingkup tugasnya, guru sangat berperan dalam pembelajaran terutama pengelolaan kelas, supaya tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun cara-cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran antara lain menciptakan suasana yang menyenangkan (*quantum learning*), mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalah siswa dalam kesulitan belajar.

Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang bukan hanya sekedar mengajar *(transfer of knowledge)* melainkan harus menjadi manajer belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktifitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi

pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dewasa ini media pembelajaran telah berkembang secara pesat, banyak media dan metode yang dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah komik. Sebagaimana diberitakan oleh antaranews (2011), Penggunaan komik dalam pembelajaran juga telah diresmikan oleh Mendiknas sebagai salah satu buku penunjang pembelajaran untuk tingkat SMP. Mendiknas Mohammad Nuh mengatakan ide dasar komik buku pelajaran itu berawal dari keinginan untuk memberikan buku pelajaran yang menarik, sehingga materi pelajaran yang terkesan sulit akan menjadi mudah karena disuguhkan dalam bentuk komik atau gambar. Hal ini merupakan suatu inovasi dibidang pendidikan di Indonesia.

Menurut Briggs dalam bukunya Arief S.S dkk. (2008:12) “media sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”, Melalaui media materi pelajaran akan lebih mudah diterima anak. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Arief dan Yamin (2009:16), “dilihat dari jenisnya media terbagi menjadi (1) media audio yaitu radio, telepon, kaset recorder dan piringan audio. (2) Media Visual: film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun, (3) Media audio visual: film suara (gambar hidup).

Salah satu media yang dapat menarik minat baca siswa adalah komik. Menurut Fuad Gani dalm detiknews (2011) Ketua Departemen Ilmu Perpustakaan FIB UI melaui pernyataan tertulisnya melalui surat elektronik kepada detik.com, penelitiannya pada tahun 2005 terhadap 500 orang siswa dari 20 sekolah menengah atas di Jakarta diketahui sebanyak 60% siswa belum pernah memanfaatkan perpustakaan sekolah namun yang pasti 86 % dari siswa gemar membaca komik sisi inilah menurutnya dapat menjadi gerbang untuk meningkatkan minat baca siswa melalui komik. Menurut Sudjana Rivai (2001) berpendapat bahwa “Media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang di buat lebih hidup, serta di olah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas”. Membaca bacaan bergambar tidak hanya disukai kalangan anak-anak melainkan juga orang

dewasa, dengan suatu sifat menghibur seperti bermain tapi ada keseriusan untuk memperoleh makna (isi bacaan).

Hal ini sejalan dengan pendapat Kartono dalam (Nana S & Ahmad R 2005), Bahwa "melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman yang menyenangkan sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan". Dan menurut M. Tatalovic (2008), dari hasil penelitiannya yang berjudul *Science comics as tools for science education and communication* mengungkapkan bahwa Komik adalah bentuk seni populer terutama di kalangan anak-anak dan dengan demikian memberikan Potensi media untuk pendidikan sains dan komunikasi. Dalam upaya untuk menyajikan ilmu.

Media *e-comic* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata. Sedangkan gambar yang terdapat dalam komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran dan membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari media gambar (Sudjana dan Rivai, 2002:70).

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengharuskan para siswanya untuk melakukan kegiatan *doing the real thing* adalah mata pelajaran Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini sejalan dengan kurikulum mata pelajaran TIK (Puskur-Depdiknas, 2007:6) bahwa visi mata pelajaran TIK yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan pengetahuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru. *Nets* dalam (*Gora,* 2010) untuk membangun kecakapan/keterampilan siswa di abad 21 (*21st century skills*), para siswa perlu menguasai beberapa keterampilan berupa kreatifitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan melek informasi, berfikir kritis, pemecahan masalah (*problem solving*) dan membuat keputusan, kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) serta konsep dan pengoperasian teknologi.

Dari hasil studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran TIK masih termasuk dalam kategori rendah hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan menginterpretasikan suatu materi pembelajaran. Terutama pada bab mengenal operasi dasar komputer diketahui nilai siswa masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, karena apabila dikaji lebih jauh, sebenarnya banyak faktor yang dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi mereka. Faktor penghambat tersebut berasal dari pihak siswa itu sendiri, hal ini terjadi

dikarenakan banyaknya potensi yang mereka miliki, baik dalam bakat, pembawaan, IQ, kecepatan belajar, perhatian dan lain-lain. Lebih jauh Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992:22) mengutarakan faktor lain yang juga dapat menghambat adalah : verbalisme, kekacauan makna, kegemaran berangan-angan dan persepsi yang kurang tepat.

Hal ini dapat dilihat dari berbagai hal sesuai dengan data yang diperoleh peneliti mengenai rata-rata hasil belajar mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri **12 Kota Bandung** Provinsi Jawa Barat tahun ajaran 2011/2012, sebagai berikut:

Tabel Rata-Rata Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 12 Bandung

No.	Kelas	Rata-Rata Kelas
1	VII A	6.01
2	VII B	5.18
3	VII C	6.05
4	VII D	6.01
5	VII E	6.31
6	VII F	5.88
7	VII G	6.02
8	VII H	6.04
9	VII I	6.06
10	VII J	6.09
11	VII K	6.01
12	VII L	6.04
Rata-Rata Hasil		5.975

KKM 7,00

Dapat dilihat dari tabel diatas rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dibawah KKM, melihat kenyataan itu maka ada yang perlu dibenahi dalam peningkatan proses belajar mengajar dalam pembelajaran TIK. Oleh karena itu, perlunya pembenahan dan peningkatan pendidikan. Berdasarkan uraian permasalahan di atas kenyataan yang terjadi tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka diperlukan langkah solutif agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar TIK siswa sebagai dasar dalam menguasai ilmu pengetahuan dan memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep sehingga siswa tidak hanya terpaku pada pemahaman secara tekstual.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media *e-comic* untuk membuktikan keefektifan komik yang dipadu dengan teknologi komputerisasi dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar siswa SMP kelas VII. Sehingga penelitian ini diberi judul ***"Efektivitas Penggunaan E-comic Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi".***

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan gambaran umum tentang ruang lingkup bidang kajian dalam penelitian sehingga masalah yang diteliti jadi tampak

jelas. Secara umum permasalahan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah ***"Bagaimana Efektivitas Penggunaan E-comic dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".***

Karena tujuan diatas masih dianggap terlalu umum, maka untuk mempermudah penelitian dapat ditarik rumusan masalah secara spesifik yang dapat duiraikan dalam beberapa pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan (C1) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pemahaman (C2) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek kognitif aspek pengaplikasian (C3) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer ?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek kognitif aspek analisis (C4) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan , maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-comic* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus penelitian tersebut dapat diuraikan kedalam beberapa tujuan khusus, yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan (C1) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer .
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pemahaman (C2) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer.
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek kognitif aspek pengaplikasian (C3) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer.
4. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek kognitif aspek analisis (C4) siswa pada mata pelajaran TIK bab mengenal operasi dasar komputer .

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

a) Sebagai bahan kajian pengembangan pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Sebagai masukan dalam rangka perkembangan pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas.

c) Memberi kontribusi pada bidang ilmu pendidikan khususnya pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi siswa.

Membantu meningkatkan proses pembelajaran, proses pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan dialami langsung oleh siswa. Variasi dan inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan, dikemas dalam bentuk *e-comic* yang interaktif dan siswa dapat menggunakannya secara langsung.

b. Manfaat bagi guru.

Meningkatkan, dan lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan bahan ajar multimedia berbasis *e-comic* ini, guru dapat memberikan variasi dan inovasi teknik pengajaran, yaitu teknik pengajaran dengan menggunakan media. Media yang digunakan yaitu media pembelajaran multimedia berbasis *e-comic* .

c. Manfaat bagi sekolah.

Setelah menggunakan media *e-comic* ini, diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran di sekolah lebih efektif, efisien, dan tentunya dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

d. Manfaat bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya pada aspek Teknologi Pendidikan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bagian bahan ajar dan pemanfaatan media *e-comic* .

e. Manfaat bagi peneliti.

Mengetahui apakah efektif pemanfaatan bahan ajar multimedia yang berbasis *e-comic* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah.