

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru atau pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sadiman (2009) guru merupakan faktor yang secara langsung bertanggung jawab atas keberhasilan proses pembelajaran yang dikembangkan khususnya di kelas, sehingga guru memegang peranan penting dalam hal menyediakan fasilitas belajar bagi siswa.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya tidak ada, atau alasan lain. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran (Kustandi dan Bambang, 2013). Pada kondisi tertentu media dapat menjadi pengganti guru dalam menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan mendalam. Dasar pertimbangan untuk memilih media sangat sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Berbagai permasalahan mengenai penggunaan media merupakan akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses

komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya mengenai pendidikan lingkungan hidup.

Pendidikan lingkungan hidup penting dilaksanakan pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Tujuan pendidikan lingkungan hidup yakni menumbuhkan dan meningkatkan pengetahuan serta wawasan lingkungan hidup, kepada peserta didik dan masyarakat sebagai pelaksana pembangunan dan pelestarian lingkungan hidup. Pendidikan lingkungan hidup akan membentuk karakter peduli lingkungan. Pembekalan pengetahuan mengenai pencemaran lingkungan akan membentuk generasi yang berkarakter peduli lingkungan. Karakter peduli lingkungan dideskripsikan sebagai sikap, tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan di sekitarnya dan mengembangkan upaya memperbaiki kerusakan alam yang terjadi (Said *et al.*, 2010).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada beberapa sekolah mengenai proses pembelajaran IPA khususnya Biologi, diperoleh beberapa fakta bahwa penggunaan media pada pembelajaran Biologi masih terbatas pada buku paket dan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk membiasakan siswa mengerjakan soal sehingga nantinya saat ujian siswa mendapat nilai yang memuaskan. Hal ini tentu memiliki beberapa dampak bagi proses belajar siswa diantaranya; siswa hanya terbiasa menghafal penyelesaian soal yang sejenis dengan yang biasa diberikan oleh guru sehingga suatu ketika menemui soal yang berbeda siswa akan kebingungan, dalam pembelajaran siswa memang terlihat aktif mengerjakan soal akan tetapi dalam diri siswa belum ada proses konstruksi dari konsep Biologi tersebut.

Pembelajaran IPA umumnya hanya terfokus pada dimensi konten. Didukung oleh pernyataan Hernani *et al.* (2009) bahwa pendidikan sains di Indonesia sekarang masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sains hanya berupa seperangkat fakta-fakta yang harus dihafalkan oleh siswa. Selain itu, kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Menurut Tasakorn dan Pongtabodee, 2005 (Erdogan dan Koseoglu, 2012) literasi sains sangat penting untuk dikuasai oleh setiap individu untuk membuat keputusan dan terlibat langsung dalam perdebatan tentang isu-isu sains. Literasi sains didefinisikan PISA 2000 dan 2003 sebagai kapasitas untuk menggunakan pengetahuan dan kemampuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti dan data yang ada agar dapat memahami alam semesta dan membantu untuk membuat keputusan dari perubahan yang terjadi karena interaksi manusia dengan alamnya (OECD, 2013).

Dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media terutama yang lebih bersifat visual ataupun audio visual. Pengembangan ini berupaya mendukung potensi siswa secara umum yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Selain penekanan pada sisi visual, media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori siswa dan salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Komik merupakan bentuk bacaan dimana peserta didik diharapkan mau membaca tanpa perasaan terpaksa/ harus dibujuk (Sudjana dan Rivai, 2007). Hal ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada didalamnya. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang (Sanaky, 2008). Di negara ini, komik bukan merupakan benda asing yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Bahkan, beberapa buku sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik.

Menurut (Sones, 1944) bahwa gambar bercerita lebih efektif daripada kata-kata. Menurut (Haugaard, 1973) bahwa buku komik memiliki kekuatan fantastis

untuk memotivasi siswa karena semua manusia memiliki daya tarik alami terhadap komik (Yang, 2003).

Seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Interaksi yang kompleks dari kata-kata dan gambar dalam komik memiliki potensi untuk melampaui buku teks tradisional. Dengan adanya rangkaian teks dan gambar menjadi sebuah cerita, dapat membantu menghasilkan koherensi dan konteks informasi. Hal ini membuat komik sebagai pilihan yang dapat dipertimbangkan untuk pendidik yang berupaya untuk meningkatkan literasi sains melalui pendidikan (Tatalovic, 2009; Hosler dan Bomer, 2011).

Kenyataannya, komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati siswa dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas (Listiyani dan Widayati, 2012). Selain di Jepang, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran juga telah banyak dilakukan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia. Komik telah banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas, maupun sebagai media penyuluhan bagi masyarakat mengenai topik-topik tertentu. Saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Respon dari masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik pembelajaran ini dianggap mampu membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari konsep-konsep pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit untuk dipahami.

Kondisi komik di Indonesia yang tetap kebanjiran komik Jepang, tampak pada produksi PT Elex Media Komputindo, anak perusahaan Gramedia yang menangani komik terjemahan dari Jepang. Sejak tahun 1990 PT Elex Media Komputindo menerbitkan rata-rata 200 judul komik terjemahan tiap tahunnya. Hal itu berarti bahwa setiap tahunnya 90% pasar komik yang dijual berasal dari luar

negeri dan 80% diantaranya adalah komik Jepang. Sebagian besar komik impor dari Jepang tersebut kebanyakan untuk konsumsi anak-anak (Sugihartono *et al.*, 2010).

Komik pembelajaran sudah dapat dengan mudah ditemukan di toko-toko buku yang ada di Indonesia khususnya di kota Bandung, namun komik dengan judul lingkungan belum banyak beredar di pasaran. Ada dua komik mengenai lingkungan yang ditemukan yaitu komik seri *super science* yang berjudul *Environment–Bersahabat dengan Alam* dan komik seri *why* yang berjudul *Lingkungan*. Kedua komik tersebut merupakan komik terbitan dari salah satu penerbit yang ada di Indonesia. Karena dalam penelitian ini akan diteliti tentang komik yang digunakan untuk jenjang SMP, maka dipilih komik seri *super science* yang berjudul “*Environment–Bersahabat dengan Alam*”. Komik tentang lingkungan yang beredar ditoko buku belum diketahui bagaimana isinya. Sebagai langkah awal untuk melihat kualitas dari suatu komik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, maka dilakukan penelitian **Analisis Profil Komik Seri *Super Science* Berjudul “*Environment–Bersahabat dengan Alam*” sebagai Alternatif Media Pembelajaran Lingkungan.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah profil komik seri *super science* berjudul “*Environment - Bersahabat dengan Alam*”?

Untuk memberikan arahan yang jelas lebih dirincikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran umum komik seri *super science* berjudul “*Environment–Bersahabat dengan Alam*” sebagai alternatif media pembelajaran lingkungan?
2. Bagaimanakah profil komik seri *super science* berjudul “*Environment–Bersahabat dengan Alam*” sebagai alternatif media pembelajaran lingkungan ditinjau dari aspek literasi sains?
3. Bagaimanakah profil komik seri *super science* berjudul “*Environment–Bersahabat dengan Alam*” sebagai alternatif media pembelajaran lingkungan

ditinjau dari aspek materi (kesesuaian dengan kurikulum dan kebenaran informasi)?

4. Bagaimanakah profil komik seri *super science* berjudul “*Environment-Bersahabat dengan Alam*” sebagai alternatif media pembelajaran lingkungan ditinjau dari aspek desain visual?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan cakupan yang diteliti tidak terlalu luas, maka pokok permasalahan yang akan diteliti dibatasi ruang lingkupnya sebagai berikut:

1. Profil yang dianalisis dibatasi pada aspek literasi sains, aspek materi (kesesuaian dengan kurikulum dan kebenaran informasi), dan aspek desain visual (tipografi, *layout*, dan warna).
2. Buku komik yang digunakan yaitu 1 buah buku komik seri *super science* berjudul “*Environment-Bersahabat dengan Alam*” yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo tahun 2014 yang beredar di toko buku Bandung.
3. Komik yang dianalisis mengacu pada kesesuaian kurikulum 2013 tingkat SMP.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis profil komik seri *super science* berjudul “*Environment-Bersahabat dengan Alam*” sebagai salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Memberikan saran kepada siswa untuk menggunakan komik sebagai media pembelajaran Biologi khususnya materi lingkungan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru

Memberikan rekomendasi untuk menjadikan buku komik sebagai bahan pertimbangan pemilihan media sebagai alat pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain
 - a. Memberikan informasi mengenai hasil analisis aspek literasi sains, aspek materi, dan aspek desain visual pada komik seri *super science*;
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan rujukan untuk penelitian yang sejenis.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini terbagi kedalam lima bab. Bab pertama merupakan pendahuluan, dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi setiap bagian pada skripsi. Bab dua merupakan kajian pustaka berisi teori mengenai media pembelajaran, komik sebagai media pembelajaran, literasi sains, serta kajian mengenai materi lingkungan. Bab tiga merupakan metode penelitian yang terdiri dari objek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta prosedur penelitian. Bab empat berisi temuan atau hasil penelitian yang dibahas dengan menggunakan teori-teori dasar yang tercantum pada bab dua. Bab lima berisi simpulan akhir dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.