

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu fungsi sekolah adalah menyelenggarakan proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah merupakan wadah peserta didik untuk mencari ilmu dan pengetahuan serta pengalaman yang tidak ditemui di lingkungan keluarga dan masyarakat. Tujuan utama pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan perilaku (psikomotorik) peserta didik kearah yang lebih baik, untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.

Kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik yang tinggi. Untuk mencapai prestasi tersebut tidak hanya membutuhkan kecerdasan semata, tetapi harus ada minat dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. “Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.” (Slameto, 2010, hlm. 57).

Minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran pada era teknologi ini dirasa kurang, peraturan sekolah yang tidak melarang peserta didik membawa alat elektronik seperti *handphone*, tablet atau laptop ke sekolah membuat peserta didik dapat menggunakan alat tersebut ketika proses pembelajaran dilakukan. Perhatian peserta didik akan terpecah yang dapat mengurangi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat belajar peserta didik tersebut menjadi fokus masalah yang harus segera dipecahkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Kondisi tersebut menuntut kemampuan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk menyajikan hal yang lebih menarik agar perhatian peserta didik tidak terpecah oleh kegiatan lain. Penggunaan metode dan

media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut Sudjana (2006, hlm.30), keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada beberapa faktor, antara lain: peran guru sebagai fasilitator, sarana dan prasarana yang memadai serta peran aktif peserta didik itu sendiri. Selain itu juga terdapat tiga komponen utama dalam pembelajaran, yaitu: tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan alat yang digunakan dalam pembelajaran serta aspek penilaian yang saling terintegrasi satu sama lain.

Salah satu dari tiga komponen tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal kepada peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media dalam proses pembelajaran tidak boleh dipandang sebelah mata, pemilihan media yang kurang menarik akan menimbulkan minat yang rendah dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi minat belajar tersebut. Menurut Sanjaya (2012, hlm.72) “Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat”. Oleh karena itu, perlu adanya media yang bervariasi dan efektif yang dapat meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Pemilihan media pada proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan minat yang tinggi. Selain itu, media pembelajaran juga harus mengemas materi pelajaran menjadi menarik dan guru dengan mudah menyampaikan materi tersebut agar dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mempunyai rasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Keterbatasan media pembelajaran di sekolah menjadi kendala penggunaan media dalam proses pembelajaran selama ini, tidak semua sekolah mempunyai media pembelajaran yang memadai, seperti ketersediaan proyektor. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat sendiri media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik. Media komik tidak memerlukan alat bantu seperti proyektor dan hanya memerlukan kreativitas guru untuk membuatnya

Selain itu, media komik dipilih karena dapat mengemas materi pelajaran dalam bentuk yang menarik sehingga materi tidak kaku karena penggunaan kata-kata dalam komik yang mudah dimengerti dan tidak membosankan sehingga bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan minat belajarnya.

Pemilihan media komik didukung oleh pendapat Sudjana (2005, hlm. 2) yang menyatakan “Media komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa.” Media komik selain dapat mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik, dapat memberikan gambaran terhadap materi geografi yang abstrak dan sulit dimengerti, sehingga dengan melihat gambar dalam media komik memudahkan peserta didik memahaminya.

Media komik dirasa sangat sesuai digunakan kepada peserta didik, karena sebagian besar peserta didik sudah terbiasa membaca komik dalam mengisi waktu luangnya. Sedangkan media komik sendiri belum digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, khususnya SMA Negeri 1 Maja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian media komik sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan tersebut, penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi” yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Maja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh pembelajaran menggunakan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi?”.

Untuk lebih mengarahkan penelitian, maka rumusan masalah di atas diuraikan dalam beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran geografi menggunakan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Maja?
2. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran geografi tanpa media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas kontrol di SMA Negeri 1 Maja?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh pembelajaran geografi menggunakan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Maja.
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh pembelajaran geografi tanpa media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas kontrol di SMA Negeri 1 Maja.
3. Untuk mengidentifikasi perbedaan minat belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berupa media komik sebagai pengembangan keilmuan dan membantu guru untuk memilih media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatnya minat peserta didik terhadap pembelajaran geografi.
- 2) Menambah pengalaman belajar menggunakan media komik.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatnya pengalaman dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatnya kemampuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran geografi.

c. Bagi Guru Lain

- 1) Termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar.
- 2) Termotivasi untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalitas.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi dalam penelitian ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, yang berisikan tinjauan teoritis yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yang berisikan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yang berisikan temuan yang didapatkan dari penelitian, hasil analisis data dari temuan di lapangan dan pembahasan yang akan mengulas temuan data dan hasil analisis.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang berisikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi terhadap pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.