

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, berupa penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Ketika proses komunikasi terjadi terkadang mengalami hambatan saat penyampaian pesan sehingga dibutuhkan suatu media untuk mempermudah penyampaian pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat mengatasi hambatan dalam proses komunikasi saat belajar mengajar. Penggunaan media sebagai pendukung proses pembelajaran yang diperuntukan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran terhadap penerimaan pesan (siswa). Menurut Arsyad (2014, 19-21) terdapat empat fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Berdasarkan fungsi tersebut dapat disimpulkan media yang mengandung unsur gambar dan cerita dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Media yang mengandung unsur gambar contohnya media komik.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman dilapangan ditemukan beberapa masalah pokok dalam pembelajaran biologi yaitu: pembelajaran yang membosankan, minat membaca siswa kurang, masih rendahnya daya serap dan hasil belajar siswa terlihat dari perolehan rata-rata nilai IPA siswa masih di bawah KKM yang ditetapkan disekolah, masih berpusat kepada guru, serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, diperlukan suatu media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa termotivasi dalam belajar.

Media komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pada pembacanya (Masdiono 1998 dalam Trisna 2014). Komik dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif pembelajaran yang potensial untuk

meningkatkan penalaran dan kemampuan kognitif. Beard & Rhodes (2002) mengemukakan dalam kapasitas kognitif komik dapat mengkomunikasikan informasi, menyederhanakan instruksi, merangsang diskusi, menjadi sumber daya visual, dan membantu ingatan siswa. Berdasarkan pengertian tersebut keunggulan komik dapat membangkitkan semangat belajar siswa karena karakter komik yang lucu dan bervariasi, selain itu dengan media komik materi akan mudah dipahami dan memberikan kesan pada siswa sehingga hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan karena siswa akan mudah mengingat materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Rani (2014) mengenai penggunaan komik IPA terpadu untuk meningkatkan penguasaan konsep dan retensi siswa menyatakan bahwa penggunaan komik secara signifikan lebih tinggi penguasaan konsepnya dan menyebabkan retensi pengetahuan siswa selama interval 3 minggu. Menurut Waluyanto (2005) komik sebagai media komunikasi visual mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara mudah, sehingga sebagai media komunikasi visual komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sebenarnya, sekarang ini sudah banyak media online atau media percetakan yang menerbitkan komik-komik edukatif. Namun, apabila tidak disertai dengan pemilihan yang baik, materi yang disajikan tentunya terlalu luas. Bahkan ada beberapa gambar dalam komik tersebut yang tidak sesuai untuk anak-anak. Maka dari itu penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah media komik yang akan disesuaikan oleh materi dan perkembangan anak.

Selain media pembelajaran, faktor internal yang dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa yaitu gaya belajar dan kemampuan kognitif siswa itu sendiri, karena setiap siswa memiliki karakteristik kemampuan otak yang berbeda-beda dalam menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi. Tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama, dimana setiap siswa memiliki gaya belajar yang alami dan nyaman bagi mereka masing-masing. Sebagian siswa lebih suka bila guru mereka mengajar dengan menuliskan segalanya di papan tulis, sehingga siswa dapat membacanya dan memahaminya. Tetapi ada sebagian siswa lebih suka guru menyampaikan materi secara lisan sehingga mereka dapat mendengarkan dan memahami. Juga ada siswa yang lebih

Dieni Asma Mardiyah, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN DAN DAMPAKNYA TERHADAP SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PADA KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN DI SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suka membentuk kelompok kecil dan mendiskusikan materi pelajaran. Selain itu juga ada siswa yang lebih suka dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga. Dengan demikian gaya belajar dan kemampuan kognitif siswa menunjang proses keberhasilan siswa yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapannya. Seperti yang dijelaskan oleh Depoter dan Mike (2011:110) dimana gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Menurut Gilkjani (2012) menyatakan dengan mengetahui gaya belajar sebagai seorang guru dapat memudahkan dalam mempersiapkan pembelajaran sehingga strategi yang direncanakan efektif. Dengan memahami gaya belajar yang dimiliki oleh siswa akan lebih optimal dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Keterlibatan siswa dalam proses kognitif sangat penting untuk melatih siswa untuk melek sains. Melek sains atau literasi sains sebagai tujuan pembelajaran meliputi pemahaman siswa tentang hakikat sains dan penalaran ilmiah siswa (Lawson dala, Pirakasa *et al.*, 2014). Kemampuan bernalar memberikan manfaat kepada siswa karena dapat membantu dalam mengambil keputusan dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan bernalar tidak dapat muncul begitu saja tetapi perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pentingnya penalaran telah diungkapkan oleh beberapa peneliti, menurut Ding, Wei dan Mollohan (2014) menyatakan bahwa penalaran salah satu keterampilan berpikir yang memiliki peran penting di dalam sains, teknologi, teknik, dan matematika. Penelitian Sutopo dan Waldrip (2014) melakukan penelitian terhadap penalaran dan penguasaan konsep mahasiswa calon guru pada konsep mekanik melalui pendekatan representasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pendekatan representasi dapat meningkatkan penalaran dan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa siswa dapat mengembangkan kemampuan penalaran dan keterampilan representasinya bersamaan dengan saat mereka berusaha untuk menjelaskan dan membenarkan pemahaman yang mereka miliki.

Kemampuan siswa untuk bernalar terhadap bukti-bukti yang diperoleh berpartisipasi dalam argumentasi juga telah dipertimbangkan sebagai tujuan

utama dalam memperbaiki pendidikan Sains (Furtak, *et al.*, 2008). Perbaikan pendidikan tersebut melibatkan perkembangan berpikir, bernalar, dan keterampilan memecahkan masalah untuk mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam membuat serta mengevaluasi *claim* pengetahuan, penjelasan, model dan desain eksperimen ilmiah (Duschl dan Gitomer dalam Furtak, *et al.*, 2008). Diharapkan dengan media komik dapat mengembangkan kemampuan bernalar siswa dikarenakan penggunaan media komik dapat membangkitkan hasil belajar dan minat belajar siswa, juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Peranan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, keterampilan membaca dan dapat mengefektifkan proses belajar mengajar (Sudjana & Rivai, 2013:69).

Konsep mengenai pencemaran lingkungan merupakan konsep yang bersifat konseptual sekaligus kontekstual atau terkait dengan fakta dan fenomena sehari-hari. Sehingga pembelajaran konsep tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya. Dalam upaya memecahkan masalah lingkungan siswa tidak hanya sekedar menggunakan pengetahuan, tetapi juga memerlukan sikap dan keterampilan. Sikap yang dikembangkan dalam upaya ini adalah sikap peduli terhadap lingkungan dan keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan dalam bernalar. Kepedulian terhadap lingkungan diungkapkan dalam bentuk tindakan nyata dari pemahaman mengenai lingkungan. Pemahaman tersebut diwujudkan dalam sikap positif tentang lingkungan hidup seperti pelestarian lingkungan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan penalaran dan dampaknya terhadap sikap peduli lingkungan konsep pencemaran lingkungan berdasarkan gaya belajar dan kemampuan kognitif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : “Bagaimana karakteristik media komik dan dampaknya terhadap peningkatan penalaran dan sikap peduli lingkungan berdasarkan gaya belajar dan kemampuan kognitif siswa.

Dieni Asma Mardiyah, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN DAN DAMPAKNYA TERHADAP SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PADA KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN DI SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun secara lebih rinci dari rumusan masalah tersebut dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media komik yang dapat meningkatkan penalaran dan dampaknya terhadap sikap peduli lingkungan?
2. Bagaimana implementasi media komik pembelajaran terhadap kemampuan penalaran dan sikap peduli lingkungan ?
3. Bagaimana pemanfaatan media komik pembelajaran terhadap kemampuan penalaran berdasarkan gaya belajar siswa dan kemampuan kognitif siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media komik pembelajaran untuk meningkatkan penalaran dan dampaknya terhadap sikap peduli lingkungan pada konsep pencemaran lingkungan Di SMP.

1.5 Manfaat penelitian

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1. Bagi siswa
Memberikan alternatif media belajar bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi guru
Guru dapat memilih media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Memberikan contoh pembelajaran dengan menggunakan media komik untuk mengembangkan penalaran dan sikap peduli lingkungan.
3. Bagi sekolah
Penambah variasi sumber belajar untuk peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab tersebut dijabarkan latar belakang masalah yang mendasari penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.

2. Bab II Kajian Pustaka

Dalam bab tersebut dijabarkan tentang media pembelajara, konsep-konsep penalaran ilmiah sebagai argumentasi, sikap peduli lingkungan, gaya belajar dan kemampuan kognitif, serta hasil temuan penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan penulis.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab tersebut dijabarkan tentang metode penelitian yang digunakan, definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur pelaksanaan penelitian, serta alur penelitian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab tersebut dijabarkan tentang temuan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data pengembangan media komik, penalaran siswa, sikap peduli lingkungan, gaya belajar, dan kemampuan kognitif siswa di kelas VII 5, VII 7 dan VII 8 di SMPN 07 Tangerang Selatan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Dalam bab tersebut dijabarkan tentang hasil kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dalam penelitian.