

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011:2-3) mengatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”. Sementara itu Sukiman (2012:44) menjelaskan kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan berbagai media dan metode. Namun kenyataan di lapangan seringkali proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Pentingnya peran media pembelajaran sering kali tidak dimaksimalkan karena kreativitas guru dan para peserta didik untuk membuat media sederhana sangatlah kurang. Guru harus mampu mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan serta menilai bahan atau materi, memilih strategi, memilih media dan model pembelajaran yang kreatif dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga memungkinkan peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran Geografi yang dilakukan di SMA Negeri 5 Bogor hari Senin pada tanggal 28 Januari 2013

mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bidang studi Geografi metode yang digunakan adalah ceramah dengan menggunakan media papan tulis dan spidol. Guru mata pelajaran geografi tersebut merekomendasikan kelas yang tepat untuk dilakukan pengamatan yaitu kelas X-D. Hal ini dikarenakan ketika proses kegiatan belajar berlangsung kelas tersebut cenderung tidak memperhatikan penjelasan dan memiliki nilai yang rendah di antara kelas X lainnya.

Pengamatan di dalam kelas X-D selanjutnya dilakukan pada hari Selasa pada tanggal 29 Januari 2013 pukul 10.15 sampai dengan 11.45. Dalam pembelajaran Geografi metode yang dilakukan oleh guru adalah metode ceramah. Guru menyampaikan materi dan menulis konsep-konsep Geografi di papan tulis sebagai media pembelajaran. Hingga sekitar 30 menit proses pembelajaran berjalan dengan baik. Tetapi selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik terlihat mulai mengalihkan perhatiannya pada hal-hal lain, salah satunya mengobrol, melamun, dan mengantuk. Ketika proses pembelajaran berlangsung tidak ada peserta didik yang mau bertanya kepada guru apabila ada hal-hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti.

Permasalahan lain yang dihadapi oleh peserta didik di kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor ketika peneliti melakukan tes awal nilai hasil tes evaluasi belajar peserta didik yang diperoleh masih sangat rendah. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas hasil tes evaluasi belajar peserta didik pada hari itu hanya mencapai 61 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 72. Peserta didik di kelas X-D keseluruhannya berjumlah 42 orang yang terdiri atas laki-laki 20 orang dan perempuan 22 orang, namun pada saat dilakukannya observasi dan dilakukannya tes evaluasi hasil belajar peserta didik yang hadir hanya 34 orang. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 77 dan nilai terendah yaitu 43. Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya sebesar 15% atau hanya 5 orang dari 34 peserta didik yang mengikuti tes dan sudah memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini menandakan masih rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik di Kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor.

Peningkatan hasil belajar perlu dilakukan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. dengan penggunaan metode dan media yang tepat akan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan hasil belajar tersebut mendorong agar pembelajaran berikutnya perlu diadakannya perbaikan sehingga adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas menurut Ningrum, dkk (2008:8) adalah “suatu kegiatan ilmiah yang berorientasi untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran melalui tindakan yang disengaja dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran”. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menerapkan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif sehingga mendorong untuk dilakukannya perbaikan yang tepat dan didukung melalui suatu metode dan media yang mendukung dalam upaya peningkatan hasil belajar.

Kenyataan di atas, maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran dikelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dengan inovasi tersebut, diharapkan pembelajaran dikelas mempunyai suasana baru yang positif dan inovasi pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti berpikir bahwa pengembangan media merupakan salah satu solusi dan inovasi perbaikan pembelajaran dikelas. Hal ini senada dengan urutan proses belajar yang dikemukakan oleh Bruner (Daryanto 2011:12) yaitu,

Dalam proses belajar hendaknya menggunakan urutan belajar dari gambaran atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Hal tersebut belaku tidak hanya untuk anak tetapi juga orang dewasa.

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa peserta didik akan lebih tertarik bila menggunakan media yang bersifat visual. Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang atau penglihatan. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera

pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dale (Arsyad, 2011:10) bahwa “pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%”. Dengan media, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan. Komunikasi tersebut dapat disampaikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran Sudjana dan Rivai (2005:3-4) membagi media pembelajaran menjadi empat golongan yaitu:

Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama. Ketiga media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dalam pengembangan media dalam proses pembelajaran ini lebih menekankan pada pembelajaran menggunakan media berbasis visual yaitu media grafis lebih tepatnya komik sebagai media pembelajaran. “Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur pembacanya” (Sudjana dan Rivai 2005:69). Dapat dikatakan bahwa komik adalah media gambar yang cukup unik untuk mengkomunikasikan suatu cerita. Dalam media ini cerita biasanya disajikan dalam gambar dan balon-balon kata yang menceritakan sesuatu. Komik merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Bonneff (1998:67) mengatakan bahwa komik memiliki dua fungsi yaitu,

Pertama fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan langsung baik tidak langsung untuk tujuan edukatif karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya.

Bonneff (1998:198) berpendapat bahwa “pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 15 sampai 25 tahun, sehingga komik memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan

usia ini”. Berdasarkan pemaparan dan pendapat di atas tersebut pembaca utama komik adalah anak muda yang berusia 15 sampai 25 tahun sehingga komik dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di jejang Sekolah Menengah Atas tepatnya di kelas X, karena peserta didik SMA kelas X itu berusia 15 sampai dengan 17 tahun.

Dengan demikian bisa semakin digaris bawahi bahwa sebetulnya komik berpengaruh sekali dalam memberi pemahaman yang bermuatan edukasi. Bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya menggunakan tulisan saja. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar dan tulisan yang membentuk sebuah rangkaian cerita akan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Yang (2003 dalam <http://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html>) memiliki kekuatan dan kelebihan jika dipakai dalam proses pembelajaran di antaranya “komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media visual. Gambar komik dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran”.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suryani (2012) mengenai penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan Ali (2008), hasilnya bahwa Penggunaan Media Komik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pathmasari pada tahun 2008 menunjukkan bahwa penerapan media komik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS I dan XI IPS II SMA Negeri 6 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana membandingkan kelas XI IPS I yang menggunakan media komik dan dengan kelas XI IPS II yang tidak menggunakan komik sebagai media pembelajaran dengan rancangan tes awal dan tes akhir. Hasil akhir setelah dilakukan uji hipotesis bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dikelas yang menggunakan media pembelajaran komik. Dari pemaparan tersebut

dapat disimpulkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media komik dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata mengenai materi Geografi, hal ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi khususnya di SMA Negeri 5 Bogor. Atas dasar itulah peneliti mencoba menerapkan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai efektifitas penerapan media komik dalam meningkatkan hasil belajar menjadi sebuah penelitian di kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor)”.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik meliputi, yaitu hasil tes, tugas kelompok, dan presentasi sehingga peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media komik dalam proses pembelajaran geografi dikelas X-D SMA Negeri 5 Bogor?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan media komik dalam pembelajaran geografi dikelas X-D SMA Negeri 5 Bogor?
3. Bagaimana kendala penerapan media komik dalam proses pembelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas X-D SMA Negeri 5 Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan pelajaran yang berharga mengenai penggunaan media komik untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendapatkan gambaran berkaitan proses pembelajaran geografi melalui penerapan media komik di kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi melalui penerapan media komik di kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor.
3. Mengetahui kendala penerapan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berhubungan secara langsung ataupun tidak langsung dalam bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan SMA dalam mata pelajaran Geografi. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara khusus adalah dapat:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah strategi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan khususnya dalam mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam pembelajaran geografi di kelas.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat dijadikan pertimbangan dan referensi dalam memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar peserta didik
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran
- c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam mempelajari geografi sehingga geografi dapat menjadi mata pelajaran yang menarik juga menyenangkan dan akhirnya ilmu geografi akan semakin berkembang.

- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan media komik dalam pelajaran geografi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN ini membahas pemaparan dan uraian mengenai pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang menjelaskan pentingnya masalah untuk diteliti, menganalisis masalah agar mencapai tujuan dan manfaat yang akan dicapai. Pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan. BAB II KAJIAN PUSTAKA ini membahas tentang teori-teori yang relevan dengan pokok permasalahan dan teori memperkuat penelitian. BAB III METODE PENELITIAN ini memaparkan lokasi dan subjek penelitian, aspek/faktor yang dikaji, metode penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, analisis data, dan indikator keberhasilan. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ini menguraikan dan memaparkan hasil penelitian mengenai penerapan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ini membahas paparan singkat mengenai hasil dari penelitian dan rekomendasi materi keilmuan untuk penelitian berikutnya.