

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini masyarakat telah mengalami kemajuan dalam berbagai bidang, terutama teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal ini dapat kita gunakan dalam dunia pendidikan yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Suatu proses belajar mengajar dapat berjalan aktif bila seluruh komponen yang berpengaruh dalam prosesnya saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan merangsang siswa agar aktif dan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yaitu dengan memberikan variasi dalam mengajar. Para guru sekurang-kurangnya dituntut agar mampu menggunakan berbagai alat yang efisien, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan kebutuhan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang inovatif apabila media tersebut belum tersedia.

Sampai saat ini masih banyak di kalangan pelajar yang menganggap bahwa belajar adalah aktifitas yang kurang menyenangkan, duduk berjam-jam dengan mencurahkan segala perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan baik yang sedang disampaikan maupun yang sedang dihadapi di meja belajar.

Menurunnya gairah belajar siswa seperti halnya diatas, selain disebabkan oleh kurang tepatnya metodologi yang digunakan guru pada proses belajar mengajar, juga berakar pada paradigma pendidikan konvensional yang terkadang hanya menggunakan metode pengajaran klasikal dan ceramah tanpa diiringi berbagai metode yang menantang untuk berusaha, termasuk adanya penyekat ruang struktural yang tinggi antara siswa dan guru (Wardani dan Suparno, 1994)

Permasalahan yang terjadi pada siswa bukan hanya pada proses belajar mengajar saja, tapi juga sering terjadi pada saat proses evaluasi belajar yang dilaksanakan guru sebagai tolak ukur pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan. Siswa sering merasa terbebani pada saat akan menghadapi proses evaluasi belajar, dan jarang sekali di temukan respon positif dari siswa saat di informasikan bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan ulangan pada pokok bahasan yang telah disampaikan. Kondisi tersebut terjadi karena ketidaksiapan siswa dalam mengikuti proses evaluasi, juga disebabkan oleh model evaluasi yang kurang menarik sehingga siswa tidak merasa termotivasi dalam mengikuti evaluasi.

Berdasarkan pengalaman di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan memberikan inovasi dan diharapkan dapat menambah variasi dalam pembelajaran yaitu mengenai "penggunaan alat evaluasi dalam bentuk komik pembelajaran".

Sebagai media intruksional edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta

didik. Menurut Bruner ( 1966 : 10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Levie & Lentz (1975) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan, “ bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep”.

Penggunaan media berteknologi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan pun merupakan suatu inovasi pendidikan dan salah satu upaya dalam meningkatkan pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Ihsan (2003: 192).

Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi hasil seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa invensi (penemuan) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

Inovasi dalam pembelajaran tidak terbatas hanya pada sistem penyampaian, melainkan juga pada evaluasi pembelajaran. Melalui penggunaan cara atau alat evaluasi yang inovatif diharapkan bahwa minat siswa dalam belajar akan meningkat. Pertimbangan inilah yang mendorong dilakukannya penelitian tentang penggunaan alat evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP saat ini.

## A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pokok masalah secara umum yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian adalah “bagaimana hasil penggunaan alat evaluasi bentuk komik pembelajaran pada siswa VIII SMP, dalam mata pelajaran IPS? ”.

Adapun Mata pelajaran IPS dalam penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPS geografi dengan pokok bahasan “Kondisi dan Letak Wilayah Indonesia”.

Permasalahan penelitian tersebut dirumuskan kedalam sub-sub masalah yang antara lain:

1. Bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran pada aspek pengetahuan?
2. Bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran pada aspek pemahaman?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran antara siswa pria dan wanita secara keseluruhan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan evaluasi berbentuk komik pembelajaran antara siswa pria dan wanita?
5. Kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal- soal evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran?

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan, perlu dijelaskan secara operasional beberapa istilah berikut :

### **1. Evaluasi**

Tabrani, (1993: 2) Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *Evaluation*, artinya tindakan atau proses untuk menentukan nilai segala sesuatu yang ada hubungannya dengan pendidikan.

### **2. Alat Evaluasi**

Dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen” . dengan demikian maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Arikunto (2001: 26).

Dalam kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

### **3. Komik**

Kata komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* yang artinya bersifat lucu atau menghibur. Pada pengertian komik kontemporer Mc.Cloud dalam Wisnu (2004 : 9) menjelaskan, “ Juxtaposed pictorial and other images in deliberated sequence, intended to convey information or to produce an Aesthetic response in the viewer...”. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1991: 62),

“sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah “untuk mengetahui hasil penggunaan bentuk komik pembelajaran pada proses evaluasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran IPS”

Selanjutnya tujuan tersebut dijabarkan secara lebih khusus yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran pada aspek pengetahuan.
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran pada aspek pemahaman.
3. Mengetahui bagaimana perbedaan prestasi yang dicapai siswa dari hasil evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran antara siswa pria dan wanita secara keseluruhan.
4. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan alat evaluasi berbentuk komik pembelajaran antara siswa pria dan wanita.
5. Mengetahui kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal- soal evaluasi yang berbentuk komik pembelajaran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti terhadap berbagai pihak yang langsung maupun tidak langsung terkait dalam pengembangan bidang pendidikan, khususnya tentang bidang media pendidikan yang secara langsung diperlukan sehingga tercipta kemajuan dalam bidang pendidikan.

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu bentuk kreativitas dalam mengembangkan pola pikir yang ilmiah dan sistematis dan juga salah satu bentuk kepedulian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran, sebagai salah satu media alternatif yang dapat menunjang peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Begitu pula bagi guru dan sekolah sebagai bahan pertimbangan suatu alternatif pemecahan masalah agar siswa mau aktif belajar.

Penelitian tentang penggunaan alat evaluasi bentuk komik pembelajaran jenjang SMP kelas VIII dalam mata pelajaran ini secara khusus diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

##### **1. Praktisi Pendidikan (Guru)**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (guru) agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memanfaatkan media pendidikan berupa evaluasi dalam bentuk komik sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih baik

## 2. Siswa

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan memahami mata pelajaran IPS geografi.

## 3. Peneliti

Memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan media pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan evaluasi bentuk komik sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

## 4. Peneliti lebih lanjut

Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media pendidikan dalam bentuk komik pembelajaran dikaitkan dengan evaluasi pembelajaran.

