

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjanadan Rivai, 2013:123). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2013:2) media bukan hanya berupa alat atau bahansaja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Anitah (2010:23) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap media yang di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan dalam menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu serta menambahgairah dan motivasi belajarsiswa (Sanjaya, 2013:120) Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Menurut Azhar Asyad (2002:2) mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menindak lanjuti pendapat di atas maka seharusnya media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, hal ini nantinya berkaitan dengan bagaimanan seorang pendidik memanfaatkan media

pembelajaran sebagai media komunikasi sehingga akan terjadi interaksi antar siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.

Ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, salah satunya adalah media grafis. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar (Harjanto, 2011:2). Salah satu contoh media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah komik.

Komik diartikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan gambargambar yang saling berhubungan dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2013:123). Komik bukan hanya sekedar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa (Purwanto dan Yuliani, 2013:25). Komik edukasi adalah salah satu bentuk jenis komik yang kini sedang berkembang dalam popularitas. Salah satu keunikan jenis komik ini adalah selain memiliki konten cerita dan narasi komik pada umumnya, komik edukasi juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikan, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran (Sutrisna dan Mansoor, 2015:4). Menurut Sadiman (dalam Purwanto dan Yuliani, 2013:30:2) komik memang memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas. Sehingga dengan adanya kebenaran konsep yang disajikan secara ringkas menjadikan media komik dapat menanamkan konsep yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan komik dalam pembelajaran mempunyai keuntungan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi (Survia dkk, 2016:14). Menurut Zain, dkk (2013:15) kelebihan dari komik antara lain, menggunakan bahasa sehari-hari dan bersifat komunikatif sehingga siswa dapat memahami isinya dengan

cepat, cerita dalam komik sangat erat hubungannya dengan kejadian yang dialami dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga seolah-olah siswa mengalami kejadian tersebut, serta menggunakan gambar dan warna yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian Akbar dan Raharjo (2015:20) menunjukkan bahwa komik dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan dengan memperoleh nilai sebesar 100% siswa merespon positif. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwanto dan Yuliani (2013:10) menunjukkan bahwa sebanyak 90% siswa menyatakan tertarik pada media komik tema pencemaran air hal itu berdasarkan persentase siswa memberikan respon positif sebanyak 93,3% pada aspek ketertarikan dalam menggunakan media komik pada tema pencemaran air dan 86,6% siswa menyatakan tertarik untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran IPA pada tema yang lain. Pembelajaran menggunakan media komik membuat siswa senang belajar. Media komik juga memudahkan siswa untuk memahami materi. Gambar komik dan bahasa yang digunakan juga membuat siswa merasa nyaman dalam belajar (Enawaty dan Sari, 2010:23).

Respon siswa adalah tanggapan dan reaksi siswa yang diberikan selama pembelajaran (Aisyah dkk, 2016:25). Respon siswa akan rendah jika siswa merasa kurang tertarik. Untuk mengetahui respon siswa, dapat menggunakan angket. Angket menurut Riduwan (2007:12) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden. Angket terdiri atas dua aspek, yaitu tanggapan dan reaksi. Pada aspek tanggapan terdiri atas dua indikator, yaitu format dan relevansi. Sementara aspek reaksi terdiri atas tiga indikator, yaitu ketertarikan, kepuasan, dan percaya diri. Menurut Amir (2015:1), respon dibedakan menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Kognitif, yaitu respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai

sesuatu. Respon ini timbul apabila adanya perubahan terhadap yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak. Afektif, yaitu respon yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu. Respon ini timbul apabila ada perubahan pada apa yang disenangi khalayak terhadap sesuatu. Konatif, yaitu respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau kebiasaan. Respon muncul apabila ada objek yang diamati, ada perhatian terhadap suatu objek pengamatan dan adanya panca indra sebagai penangkap objek yang diamati, selain itu dalam pemunculannya respon ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu pengalaman, proses kerja, proses belajar, tingkat pengalaman individu, dan nilai kepribadiannya. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa respon dapat berupa persyaratan dalam bentuk pendapat yang dianggap baik memenuhi syarat secara rasional dapat dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa respon adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktifitas mengindra, menilai, objek terbentuknya sikap terhadap objek tersebut dapat berupa sikap negatif atau positif (Hidayati dan Muhammad, 2013:120).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 7 Kota Ternate dengan guru mata pelajaran fisika ibu Saida Djalal S.Pd diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran disekolah tersebut khususnya pembelajaran fisika belumlah memadai. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan pendidik dalam menggunakan media-media pembelajaran seperti infokus serta media cetak lainnya. Dan juga penggunaan media seperti papan tulis saja yang dipakai pada saat pembelajaran dan dibantu dengan buku cetak yang dipinjam dari perpustakaan. Pembelajaran fisika di SMP Negeri 7 Kota Ternate jarang dilakukan dengan kegiatan percobaan menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kurang berkembang. Sehingga prestasi belajar yang diperoleh pada kelas VII-H sebanyak 82,35 % yang tuntas dan 17,64 % yang tidak tuntas.

Penulis juga melihat kebiasaan belajar peserta didik disekolah tersebut masih sangat rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada sebagian peserta didik yang tidak mencatat materi

yang dijelaskan oleh pendidik didepan kelas. Perhatian saat proses belajar sangat berpengaruh untuk menunjang proses pembelajaran. Ketika perhatian sudah terfokuskan pada saat proses pembelajaran peserta didik akan memiliki setidaknya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut sangatlah erat kaitannya dengan kreatifitas sang pendidik dalam memvariasikan media dan model pembelajaran yang digunakan sehingga akan ada daya tarik dari peserta didik terhadap pendidik saat proses belajar. Dan juga akan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik tersebut terhadap materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Telah menggunakan kurikulum 2013 sekolah tersebut juga memiliki sarana prasarana yang tidak mendukung terutama sarana dan prasarana pendidikan fisika. Namun, pada kenyataannya proses pengisian angket pada media komik dalam pembelajaran fisika yang dilaksanakan di sekolah tersebut terutama yang berbentuk praktik, teori atau yang dilaksanakan didalam kelas belum berjalan secara maksimal, hal ini dapat dilihat dari kurangnya motivasi siswa dan mengikuti pembelajaran dan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dan belum ada menggunakan media komik pembelajaran. Pada materi lain seringkali proses belajar masih terlihat monoton, hal ini dapat dilihat saat proses pembagian media komik pembelajaran siswa mampu menjawab pertanyaan angket di dalam kelas, siswa hanya diberikan perintah untuk mengisi angket respon siswa, membaca media komik dan mengerjakan angket yang ada di dalam kelas, sehingga tidak ada interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, sedangkan media komik pembelajaran tersebut akan terlihat menarik apabila guru menggunakan media untuk menjelaskan materi yang ada di dalam buku tersebut sehingga akan ada interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran tersebut.

Berkaitan dengan fenomena atau kenyataan yang ada di sekolah tersebut maka dapat dilihat dari jumlah siswa kelas VII dimana hal ini dapat dikaitkan dengan seberapa efektifnya penggunaan media komik pembelajaran dalam proses pembelajar.

Berikut adalah tabel jumlah siswa kelas VII-H dan table Uji coba angket di kelas VIII-I di SMP Negeri 7 Kota Ternate

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	VII-H	20	10	30
2	VIII-I	20	10	30

Dengan jumlah siswa di atas jika pembelajaran tidak dibantu dengan media maka akan menjadi sebuah permasalahan, dimana kreatifitas anak akan terhambat. Selain itu anak hanya akan terpaku pada angket yang mereka gunakan. Sedangkan menurut siswa pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan penerapan rumus-rumus ke dalam soal tidak mudah. Kesulitan dari pembelajaran fisika pada kelas VII SMP Negeri 7 Kota Ternate ini siswa kurang memahami konsep pembelajaran tersebut. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung siswa kurang efektif dalam pembelajaran. Dampak dari semua ini siswa kurang aktif dan tidak terlibat secara langsung untuk melakukan pemecahan masalah.

Kemudian ada beberapa materi praktik yang akan lebih mudah dipahami jika dibantu dengan penggunaan media komik. Sehingga penggunaan media saat pembelajaran pendidikan fisika akan berpengaruh terhadap tumbuhnya minat siswa dan ketertarikan pada kegiatan pembelajaran praktik maupun teori yang dilakukan. Minat siswa dalam mengikuti pengisian angket pembelajaran memberikan peran penting dalam mencapai keberhasilan pembelajar. Untuk itu, dalam penelitian ini akan mengetahui mengenai tanggapan atau respon siswa kelas VII terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti merasa perlu untuk meneliti terkait : Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Fisika Pada Konsep Usaha dan Energi.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah diantaranya yaitu:

1. Pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam belajar.
3. Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Belum adanya pengembangan media yang menarik dan bersifat praktis seperti media pembelajaran komik.
5. Diperlukan pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan media komik pada pokok bahasan usaha dan energi

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi beberapa masalah penelitian yaitu:

1. Analisis respon siswa terhadap media pembelajaran fisika dirancang menggunakan angket siswa.
2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan kontekstual.
3. Materi dalam pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pokok bahasan usaha dan energi.

D. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pada pokok bahasan usaha dan energi yang valid, praktis dan efektif?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pada pokok bahasan usaha dan energi?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan buku komik fisika menggunakan angket siswa pokok bahasan usaha dan energi ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan pengembangan ini diantaranya yaitu:

1. Mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pada pokok bahasan usaha dan energi.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pada pokok bahasan usaha dan energi.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa pada pokok bahasan usaha dan energi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa berbasis pendekatan kontekstual ini dapat menjelaskan konsep fisika 6 yaitu usaha dan energi yang dipelajari. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan menambah kreatifitas peneliti maupun pembaca

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan angket siswa .
- b. Bagi pendidik, sebagai salah satu masukan atau ide untuk melakukan inovasi dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.
- c. Bagi peserta didik, sebagai media belajar mandiri yang digunakan untuk belajar dengan/tanpa pendidik sesuai dengan keahlian dan kecakapan belajar masing-masing.

d. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi alternative pilihan media pembelajaran yang biasa dimanfaatkan didalam proses pembelajaran.