

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan lembaga yang berperan penting dalam menumbuh kembangkan peradaban. Dengan pendidikan diharapkan tercipta generasi-generasi penerus bangsa yang kompeten. Menurut Undang Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan nasional berfungsi “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan tersebut lembaga pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan di antaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta pengembangan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan berupa inovasi media pembelajaran (Widyawati dan Prodjosantoso, 2015). Media dalam pembelajaran dianggap penting untuk dikembangkan karena peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi maupun metode pembelajaran. Kemajuan tersebut berimbas pada banyaknya alternatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan media yang variatif dalam pembelajaran di kelas (Utariyanti dkk, 2015). Selanjutnya Musfiqon (2012: 36), mengatakan media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media

pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh Peneliti di beberapa sekolah, dapat diketahui bahwa ada banyak siswa yang menganggap Biologi adalah pelajaran yang sulit karena materi yang banyak, penuh teori, banyak hafalan, dan banyak terdapat bahasa latin. Salah satu materi yang dianggap sulit ialah materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan yang terdapat pada materi SMA kelas XI. Hal ini berdasarkan hasil nilai ulangan siswa pada materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan yang masih rendah yaitu pada SMAN 10 Pekanbaru sebanyak 52%, SMAN 9 Pekanbaru 47%, dan SMAN 7 Pekanbaru sebanyak 54%.

Dilihat dari kesukaran materi, isi materi dari struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan sangat banyak yaitu zat makanan, BMI dan BMR, menu sehat, sistem pencernaan manusia, dan sistem pencernaan hewan ruminansia serta gangguan bioproses sistem pencernaan makanan. Isi materi yang banyak akan membuat siswa sulit memahami teori dan konsep serta banyaknya bahasa latin juga akan membuat siswa semakin sulit dalam memahami materi. Pada BMI dan BMR terdapat rumus-rumus yang harus dikuasai siswa. Selanjutnya pada sistem pencernaan manusia dan sistem pencernaan hewan ruminansia menjelaskan proses pencernaan pada makhluk hidup dan mendeskripsikan struktur organ pencernaan dan proses pencernaan pada manusia dan hewan ruminansia yang sulit dipahami oleh peserta didik dengan hanya membaca buku teks atau mendengarkan penjelasan secara lisan.

Pada kegiatan observasi dan wawancara dengan peserta didik, di dapat informasi bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan yang banyak terdapat teori dan konsep, siswa tidak suka membaca buku pelajaran dikarenakan kerumitan buku pelajaran yang berupa *text book*, bahasa yang kaku dan tidak banyak terdapat gambar. Siswa menginginkan bacaan yang ringan, bahasa yang sederhana, banyak terdapat gambar, serta berwarna. Jika minat membaca siswa terhadap buku pelajaran kurang, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami

materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Tiemensma *dalam* Wahyuningsih (2012), mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak harus melakukan aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan observasi, Peneliti menemukan ada siswa yang membaca buku cerita dan buku komik. Dari hasil wawancara dengan peserta didik, Peneliti menemukan ada banyak siswa yang menyukai buku cerita bergambar seperti komik dan lebih memilih komik dibandingkan dengan buku teks. Berdasarkan wawancara dengan guru Biologi di tiga sekolah yaitu SMAN 10 Pekanbaru, SMAN 9 Pekanbaru, dan SMAN 7 Pekanbaru diperoleh informasi bahwa ketiga sekolah tersebut belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran, sedangkan siswa lebih menyukai bacaan seperti komik. Untuk itu, Peneliti memberikan solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan dengan cara yang mudah dan menyenangkan yaitu dengan media pembelajaran komik. Berdasarkan penelitian Tatalovic *dalam* Fatimah dan Widiyatmoko (2014), komik merupakan media potensial dan efektif untuk pembelajaran IPA.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*) tentang karakteristik siswa, pada analisis gaya belajar terdapat persentase tertinggi pada gaya belajar visual yaitu sebanyak 46,66%, sedangkan gaya belajar auditori 33,33%, dan gaya belajar kinestetik 20%. Peneliti juga menganalisis kecerdasan jamak, diketahui kategori domain instropektif memiliki persentase terbanyak yaitu 40%, dan sisanya sebanyak 33,33% domain interaktif, dan 26,66% domain analitik. Domain instropektif mencakup kemampuan visual-spasial, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan eksistensial. Dalam hal ini, media pembelajaran komik sesuai untuk kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dimana kita ketahui bahwa komik merupakan media visual, dan media komik juga tepat digunakan untuk peserta didik yang mempunyai kecerdasan dalam kategori

domain instropektif, dimana pada domain instropektif merupakan kecerdasan yang mencakup kemampuan visual, intrapersonal, dan eksistensial.

Alasan Peneliti memilih media pembelajaran komik sebagai solusi atas permasalahan yang telah dipaparkan selain mempertimbangkan pada analisis kebutuhan seperti dijelaskan diatas adalah karena komik sudah populer dan disukai dikalangan siswa, alur cerita komik akan menarik perhatian siswa untuk membaca dan terus membaca serta akan mempermudah siswa dalam mengingat materi, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami karena menggunakan bahasa sehari-hari, dan gambar kartun yang disertai warna tidak akan membuat siswa bosan membaca, sehingga membuat siswa yang membaca komik tidak merasa bahwa sebenarnya mereka sedang belajar. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran mereka akan lebih mudah memahami pelajaran. Inilah alasan muncul gagasan untuk menggabungkan antara dayatarik komik, diantaranya penampilan menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, dengan buku pelajaran yang cenderung *textbook* sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ginting *dalam* Utariyanti, dkk (2015) yang menyatakan bahwa siswa lebih tertarik pada sesuatu yang dibutuhkan dan bermakna bagi dirinya.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (2001) berpendapat bahwa Media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang dibuat lebih hidup, serta di olah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas. Membaca bacaan bergambar tidak hanya disukai kalangan anak-anak melainkan juga orang dewasa, dengan suatu sifat menghibur seperti bermain tapi ada keseriusan untuk memperoleh makna (isi bacaan).

Dalam hal ini, Peneliti memilih penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan model Plomp. Model Plomp dipilih peneliti karena Model Plomp dipandang lebih luwes dan fleksibel dikarenakan pada setiap langkahnya memuat kegiatan pengembangan yang dapat sisesuaikan dengan karakteristik penelitiannya. Misalnya dalam langkah investigasi awal (*preliminary investigation*) dapat memuat penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan ini

juga dapat berupa penelitian awal yang hasilnya digunakan untuk pijakan dalam pengembangan selanjutnya. Dengan adanya tahap pendahuluan mempermudah penelitian untuk mencari informasi terkait dengan masalah yang terjadi (Rochmad, 2012). Maka untuk kepentingan tersebut Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Materi Struktur dan Fungsi Organ pada Sistem Pencernaan untuk kelas XI SMA/MA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan beberapa masalah pada kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama ini, yaitu:

- a. Siswa menganggap materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan adalah pelajaran yang sulit karena materi yang banyak, penuh teori, banyak hafalan, dan banyak terdapat bahasa latin.
- b. Siswa kurang tertarik membaca buku pelajaran karena kerumitan bahan ajar yang cenderung berupa *textbook*, bahasa yang kaku dan tidak banyak terdapat gambar.
- c. Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan.
- d. Siswa menginginkan bahan ajar dengan bahasa yang ringan, menarik, dan disertai gambar yang berwarna.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan mengingat keterbatasan waktu, biaya, kemampuan dan lainnya, maka peneliti membatasi mengenai aspek yang diteliti yaitu:

- a. Media yang dikembangkan berupa mediakomik.
- b. Penelitian pengembangan model Plomp yang dilakukan Peneliti hanya dilakukan dari tahap penelitian awal (*preliminary research*) sampai tahap prototipe (*prototypingstage*), karena keterbatasan Peneliti dalam hal waktu dan biaya.

- c. Penelitian ini difokuskan pada materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan untuk siswa kelas XI SMA/MA pada KD 3.7 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem pencernaan dan mengaitkannya dengan nutrisi dan bioprosesnya sehingga dapat menjelaskan proses pencernaan serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem pencernaan manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kelayakan dari media komik pada materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan untuk kelas XI SMA/MA?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan diatas tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Merancang dan mengembangkan media komik pada materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan untuk kelas XI SMA/MA.
- b. Menghasilkan rancangan media komik yang inovatif untuk peserta didik.
- c. Menguji kelayakan media komik sebagai pedoman pembelajaran Biologi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa,
 - a) hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memahami materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan untuk kelas XI SMA/MA;
 - b) mendapatkan cara belajar yang baru;
 - c) dapat memberikan motivasi belajar;

- b. Bagi guru,
 - a) dapat menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Biologi;
 - b) memberikan pengalaman baru melalui media komik tersebut;
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang baik untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah;
- d. Bagi peneliti, dapat menyampaikan informasi tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran Biologi, serta dapat memberikan pemahaman materi bagi siswa dari media komik pembelajaran tersebut.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan ini berupa media komik yang disajikan dalam bentuk bahan cetak. Media komik berisi materi struktur dan fungsi organ pada sistem pencernaan untuk siswa kelas XI SMA/MA yang sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013. Media komik terdiri dari bagian cover, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, daftar isi, tujuan pembelajaran, isi cerita, dan rangkuman. Media komik termasuk kategori gaya visual kartun manga jepang. Media komik didesain dengan program Manga Studio 5.0 yaitu program khusus untuk desain komik.

1.8 Defenisi istilah judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman tentang penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Penelitian Pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407).
- b. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010: 6).

- c. Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2010: 127).

