

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan utama di dalam pendidikan. Belajar juga merupakan suatu proses dari usaha seseorang yang dilakukan guna memperoleh perubahan baik dalam hal pengetahuan maupun tingkah laku dan kepribadian yang baru secara menyeluruh (Slameto, 2003: 5). Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan kondisi luar lingkungan siswa seperti sarana prasarana dan media pembelajaran, sementara faktor internal merupakan aspek pribadi siswa itu sendiri seperti inteligensi, motivasi, kreativitas, gaya belajar, kemampuan verbal dan lain sebagainya.

Salah satu perangkat yang keberadaannya wajib untuk membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Berbagai macam strategi mengajar dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran sebagai mediator dari ilmu yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sayangnya, berdasarkan fakta dari hasil wawancara penelitian pendahuluan, banyak pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) konvensional. Sementara dalam biologi, banyak sekali konsep yang perlu inovasi lebih pada media pembelajaran agar kemampuan siswa meningkat (Komunikasi Personal, 16/08/19).

Media pembelajaran merupakan semua macam alat benda dalam bentuk apapun yang digunakan oleh para guru untuk melaksanakan pembelajaran (Praswoto, 2012: 16). Menimbang media pembelajaran yang biasa ditemukan hanya berisi rangkuman materi, menjadikan media pembelajaran kurang diminati oleh siswa (Komunikasi Personal, 16/08/19). Pada kenyataannya, proses pembelajaran abad 21 mengharuskan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran meliputi sikap,

pengetahuan dan keterampilan. Maka dalam proses pembelajarannya harus dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah.

Oleh karena itu, pengembangan pada media pembelajaran merupakan langkah yang tepat jika media yang biasa tersebar di kalangan pendidik dirasa kurang menunjang keberlangsungan pembelajaran abad 21. Terlebih terhadap salah satu keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis. Agusman (2016: 111) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kritis masuk ke dalam golongan *high order competencies* yang merupakan kelanjutan dari *basic skill*. Selain itu, keterampilan berpikir kritis juga mendukung pendekatan ilmiah yang mengedepankan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Sehingga pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran abad 21.

Secara lebih lanjut, keterampilan berpikir kritis menurut Fisher (2011:2) adalah kemampuan siswa untuk mengobservasi, menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi ide atau argumen yang sudah ada. Keterampilan berpikir kritis saat ini sudah dianggap sebagai kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikuasai seperti halnya kemampuan membaca dan menulis. Sementara menurut Susiyati (2014: 175), berpikir kritis merupakan jenis berpikir dengan tingkatan lebih tinggi karena bukan hanya menghafal berbagai materi, tetapi juga kemampuan dalam menggunakan dan merombak bahan dan materi yang dipelajari menjadi sesuatu yang baru.

Berdasarkan berbagai kajian dan informasi di atas, maka keterampilan berpikir kritis sangat penting sebagai tujuan utama dalam kurikulum terbaru. Keterampilan berpikir kritis siswa tentunya dapat dibantu dengan mengembangkan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Namun seberapa besar pengaruh dan keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan tetap harus dikaji ulang guna menghasilkan media pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Sehingga

dilakukanlah penelitian pengembangan ini untuk membantu guru serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa.

Kemampuan berpikir kritis dapat dicapai dengan dibantu berbagai macam media. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diuji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah media berbasis komik biologi. Hal ini dilatar belakangi oleh pasar komik di Indonesia yang meningkat pesat semenjak tahun 2000, di mana remaja merupakan konsumen utamanya (Tirtaatmadja, 2012: 76). Sementara itu, kepopuleran komik ini sudah dibuktikan oleh Nurinayati (2014: 51) melalui analisisnya di SMAN 13 Jakarta yang menunjukkan bahwa 97% responden yang tergolong remaja, mengenal dan pernah membaca komik. Berdasarkan dua kajian di atas, maka komik dipilih sebagai media yang akan dikembangkan karena minat atau ketertarikan remaja usia sekolah yang besar terhadap komik.

Hal di atas kemudian sejalan dengan penelitian Naputri (2016: 126) yang menunjukkan bahwa jika siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi, maka siswa cenderung lebih baik dalam menyelesaikan masalah. Melalui pemecahan beberapa masalah tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Minat belajar tersebut menjadi daya dan kekuatan tersendiri untuk mendorong, menggerakkan dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran yang semula berbasis buku teks atau buku paket dan LKS menjadi komik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang memprihatinkan. Selama ini Indonesia diketahui selalu menempati deretan akhir dari berbagai uji survey mengenai keterampilan berpikir kritis siswa di seluruh dunia. Menurut Kurnia (2014: 44), survey International oleh *Program for International Student Assesment* (PISA) tahun 2000 menempatkan Indonesia pada peringkat 38 dari 41 Negara.

Tahun 2003, Indonesia berada di urutan 38 dari 40 Negara. Tahun 2006, Indonesia berada di urutan 50 dari 57 Negara. Sementara tahun 2009

Indonesia berada di urutan 60 dari 65 Negara. Selain itu menurut Nugraha (2017: 36), prestasi Indonesia pada aspek literasi sains berada di posisi bawah pada studi terakhir di tahun 2015 oleh PISA. Hasil dari survey-survey beberapa tahun kebelakang ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan sains siswa di Indonesia termasuk berpikir kritis yang sangat menunjang pemahaman ilmu sains.

Tidak hanya kemampuan siswa Indonesia secara umum, hasil wawancara pada studi pendahuluan, siswa MTs. Ar-Rosyidiyah memiliki hasil evaluasi yang juga rendah bahkan beberapa proses pembelajaran tidak menunjang keterampilan abad 21. Rata-rata nilai evaluasi siswa menurut Guru mata pelajaran IPA hanya sebesar 6,57. Nilai tersebut masih jauh di bawah nilai KKM sebesar 75, sehingga proses pembelajaran perlu ditingkatkan efektifitasnya sehingga keterampilan siswa ikut meningkat. Media pembelajaran yang dipakai juga hanya berupa buku paket, LKS dan power point. Buku teks yang digunakan di sekolah memiliki tampilan yang kaku dan monoton sehingga kurang menarik minat baca siswa (Komunikasi Personal, 16/08/19).

Menimbang hasil akhir pembelajaran yang kurang meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, urgensi penelitian berbasis pengembangan pada media pembelajaran berbasis komik biologi semakin dibutuhkan. Sehingga siswa mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis namun juga menjalani pembelajaran secara menyenangkan dengan media yang menarik minat belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik biologi dilakukan pada materi klasifikasi makhluk hidup di semester ganjil.

Pemilihan materi klasifikasi makhluk hidup sebagai objek pengembangan dikarenakan luasnya cakupan materi dengan berbagai istilah dan konsep yang terbilang membosankan jika dipelajari hanya melalui teks bacaan. Hasil wawancara studi pendahuluan juga mendukung bahwa setiap tahunnya, anak mendapatkan nilai yang cukup bahkan rendah pada materi tersebut. Oleh karenanya, pengembangan media

pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup berbasis komik dinilai perlu agar siswa tertarik dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu melalui pengembangan media, diharapkan berbagai konsep dalam materi klasifikasi makhluk hidup menjadi mudah untuk dipahami.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang timbul dan terdapat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran berbantu media berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran berbantu media berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini bermanfaat khususnya bagi siswa, mereka dapat merasakan pembelajaran yang menarik dan interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui media komik. Sehingga siswa lebih paham dan tidak bosan pada konsep materi tersebut. Selain itu, media komik diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta kreatifitas dan kekritisian siswa.

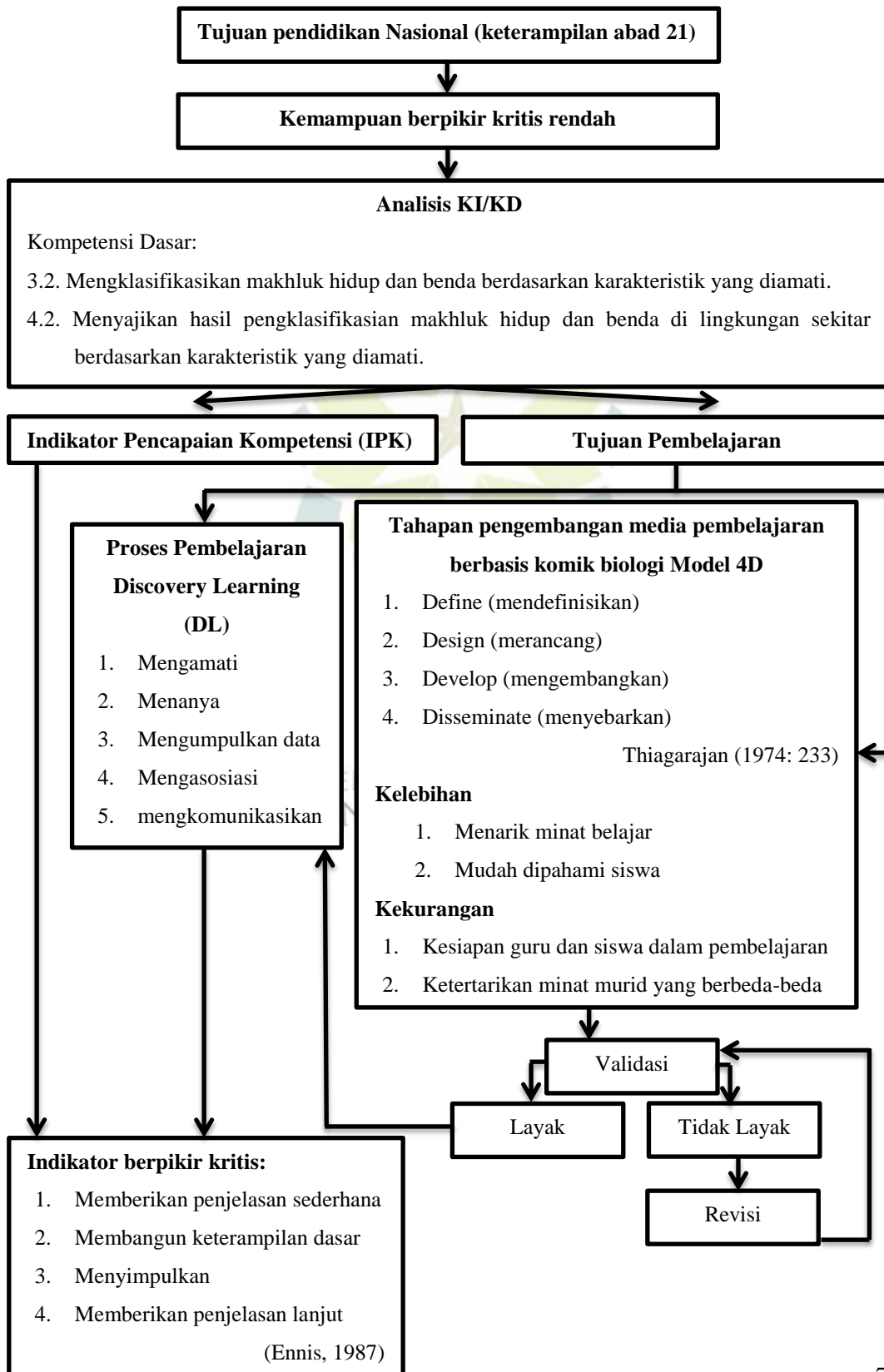
Bagi guru, manfaat yang bisa diperoleh dari pengembangan media pembelajaran sangat banyak. Hal ini merupakan salah satu tindak lanjut dari kurangnya kemampuan diri guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan modern. Sehingga pengembangan ini dilakukan agar menghasilkan media yang optimal untuk guru dalam mengajarkan suatu materi. Tidak hanya itu, penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar lainnya. Sementara manfaat untuk lembaga sekolah, media komik dapat dijadikan pelengkap bahan ajar dan media untuk pembelajaran berikutnya.

E. Kerangka Pemikiran

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru dan siswa. Melalui penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dari buku paket menjadi komik. Hal ini berlandaskan kurikulum nasional yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 salah satunya keterampilan berpikir kritis. Sementara hasil beberapa penelitian menunjukkan kemampuan tersebut terbilang cukup rendah.

Pengembangan media komik biologi sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dilatar belakangi oleh minat dan ketertarikan pelajar usia remaja terhadap komik yang tinggi (Nurinayati, 2014). Berdasarkan penelitian Naputri (2016: 126), minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karenanya pengembangan media komik dilakukan sebagai alternatif solusi yang

cocok bagi pelajar usia remaja untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritisnya. Kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini tentunya juga merujuk pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurinayati (2014: 51). Melalui penelitian tersebut, Nurinayati menyampaikan bahwa media komik yang telah ia kembangkan memiliki nilai kelayakan berkisar antara 81,3-90,9% dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, Arini (2017: 72) juga menguji penggunaan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat belajar pada siswa yang lambat dalam memahami pelajaran. Hasil penelitiannya mendukung bahwa penggunaan komik sebagai alat bantu belajar dapat meningkatkan minat siswa yang lambat belajar di Kota Surakarta, Indonesia. Komik dapat memicu minat dan keterlibatan siswa di dalam kelas, sehingga siswa yang lambat belajar mengalami perkembangan yang cukup signifikan.

Penelitian mengenai media komik lainnya pernah dilakukan oleh Puspitorini (2014: 415). Penggunaan komik dalam pembelajaran IPA dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA. Hasilnya, penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar ranah kognitif siswa dengan kategori gain skor sedang.

Tidak hanya dalam pembelajaran IPA, Listiyani (2012: 80) juga melakukan pengembangan komik media untuk pembelajaran akuntansi. Komik yang telah dikembangkan memiliki nilai validasi yang sangat layak untuk digunakan (rata-rata 90%). Selain itu, melalui pembelajaran dengan komik akuntansi, didapatkan hasil rata-rata nilai tes siswa yang meningkat.

Pengembangan media komik pada materi interaksi makhluk hidup juga pernah diteliti oleh Fajriah (2016: 32) dengan hasil sangat layak (88,95) berdasarkan uji coba terbatas pada 12 siswa SMP Negeri 20 Muaro Jambi. Namun pengembangan edu-komik yang dilakukan oleh Fajriah menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry. Sehingga diakhir pengembangan edu-komiknya dilakukan proses *evaluate* atau evaluasi setelah diimplementasikan (implementation).

Selain dari jurnal penelitian, pengembangan media pembelajaran berbasis komik juga banyak dilakukan untuk tugas akhir. Salah satunya oleh Danaswari (2012: 46) mengenai peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi ekosistem. Jariah (2017: 41) juga mengembangkan materi pembekuan darah menjadi komik untuk diteliti pada Siswa XI MA Madani Pao-Pao Gowa. Terakhir, Anggara (2011: 34) melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran namun pengembangan dilakukan pada materi cahaya dan diujikan untuk siswa SMP. Ketiga penelitian skripsi di atas memiliki hasil positif yaitu komik dapat meningkatkan hasil belajar dan menunjang proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG