

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada kurikulum 2013, penilaian hasil belajar siswa ditinjau dari tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek ini harus masuk ke dalam penilaian dalam pembelajaran di sekolah. Namun dalam praktiknya, kebanyakan guru masih melakukan pembelajaran di kelas secara konvensional dengan alasan jika menggunakan strategi atau metode akan menghabiskan waktu, sedangkan alokasi waktunya terbatas, sehingga untuk melaksanakan ketiga aspek penilaian akan sulit dilakukan. Selain itu, pembelajaran secara konvensional sangat berlawanan dengan karakteristik siswa SMP. Menurut teori psikologi perkembangan, siswa usia SMP cenderung senang bermain baik individu maupun secara berkelompok. Perkembangan kognitif yang dialami siswa usia SMP adalah formal operasional, yang mampu berpikir abstrak atau mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkret, seperti peningkatan kemampuan analisis (Magfiroh, 2011), sehingga siswa SMP akan mudah sekali bosan ketika mendengarkan guru berceramah tanpa partisipasi dari siswa. Proses pembelajaran yang hanya mendengarkan guru berceramah dan pemberian buku pelajaran yang tidak menarik membuat siswa malas untuk belajar. Untuk mengatasi hal tersebut maka seorang guru harus kreatif dalam mengembangkan keterampilannya dalam menyajikan mata pelajaran IPA agar pelajaran tersebut dapat menarik minat

siswa, mudah dipelajari, dan tidak abstrak. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa adalah pemanfaatan media komik.

Komik dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita atau pengungkapan ide yang dituangkan dalam bentuk gambar. Salah satu kelebihan komik sebagai media pembelajaran adalah menumbuhkan minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Musfiqon, 2012). Media komik diharapkan dapat membantu menumbuhkan minat baca siswa dimanapun berada, karena siswa tidak akan merasa malu membawa buku pelajaran yang bergambar kartun. Dalam pemanfaatannya, komik tidak hanya digunakan sebagai sumber belajar namun dapat dipadukan dengan strategi pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa (LKS) maupun soal ulangan dalam bentuk komik. Hal ini diharapkan lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut hasil penelitian Hakim (2013), dilaporkan bahwa komik IPA Terpadu dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar mandiri. Menurut hasil penelitian Lubis (2010), disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media komik lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media komik. Menurut hasil penelitian Pratama (2011), bahwa sumber belajar berupa komik IPA berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian terdahulu diatas, komik sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah. Dari penelitian terdahulu ada

hubungan antara komik dengan pencapaian hasil belajar karena memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 SURAKARTA TAHUN 2013/2014”**.

## **B. Pembatasan Masalah**

### 1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 7 Surakarta kelas VII tahun 2013/2014.

### 2. Obyek Penelitian

Obyek pada penelitian ini adalah pembelajaran IPA Biologi pada materi dampak pencemaran bagi kehidupan dengan menggunakan media pembelajaran komik.

### 3. Parameter Penelitian

Parameter yang diamati dalam penelitian ini adalah:

- a. Tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik, yaitu dengan indikator skor *pretest* aspek penilaian pengetahuan lebih tinggi atau lebih rendah dibanding skor *posttest*.
- b. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik, yaitu berupa aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar aspek pengetahuan diamati dari nilai *posttest*, hasil belajar aspek sikap

diamati dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar aspek keterampilan diamati dari hasil observasi kegiatan praktikum.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh media pembelajaran komik terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun 2013/2014?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat baca serta minat belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan media pembelajaran sederhana namun kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

### b. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi, kualitas guru, serta memberikan informasi kepada semua staf pengajar dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.