

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan peserta didik melalui suatu pengajaran maupun suatu latihan, guna menyiapkan mereka di masa depan. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam keberlangsungan pembangunan nasional, karena dengan adanya pendidikan akan mampu mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga akan membantu proses pembangunan nasional dengan baik. Dalam hal ini pendidikan menjadi hal yang penting karena pendidikan akan menjadi salah satu penentu terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga akan membantu terlaksananya pembangunan dengan baik. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa karena pendidikan merupakan suatu proses dalam usaha membentuk manusia yang cerdas dan terampil, sehingga pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa diharapkan mampu memberikan peranan dan andilnya dalam meningkatkan pembangunan. Salah satunya adalah dengan penilaian terhadap kompetensi siswa. Menurut Bermawi Munthe (2009:27), “Kompetensi merupakan hasil belajar yang menjelaskan hal-hal yang dilakukan siswa atau mahasiswa melalui proses pembelajaran”. Dalam konteks pengembangan kurikulum, Wina Sanjaya (2006:70) menyatakan, “Kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak”. Perumusan aspek-aspek kompetensi secara rinci dapat dilakukan dengan menganalisis kompetensi. Peningkatan mutu masih merupakan prioritas pembangunan pendidikan di Indonesia. Sasarannya adalah perbaikan mutu proses belajar mengajar di kelas dengan berorientasi pada setiap aspek perkembangan siswa.

Belajar menjadi salah satu komponen penting untuk mendapat hasil belajar yang baik. Efektif atau tidaknya siswa dalam belajar serta kemampuannya dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Pengukuran hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran mencakup tiga ranah yaitu, ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), serta ranah psikomotorik (ketrampilan). Menurut Aunurrahman (2010:23), hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*) kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Perubahan-perubahan tersebut berkenaan dengan perubahan dimensi psikomotorik yang lebih mudah diamati. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern sendiri merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya: minat, motivasi, aktivitas, intelegensi, dan kemandirian belajar. Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya: lingkungan, sarana, guru, serta kurikulum yang diterapkan.

Baik guru maupun siswa perlu memahami kompetensi yang harus dicapai dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pemahaman ini diperlukan untuk memudahkan dalam merancang strategi dan indikator keberhasilannya. Indikator pencapaian kompetensi merupakan perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran harus ada interaksi antara guru dan siswa sebagai peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memahami materi yang akan disampaikan kepada siswa serta dapat memilih pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan suatu materi.

Perlunya pengembangan media pembelajaran adalah sebuah kebutuhan yang mendasar dalam menunjang keberhasilan proses

pembelajaran. Inovasi-inovasi sangat dituntut terus menerus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi yang semakin memancing kreatifitas pelaku pendidik agar dapat bersaing dan menyesuaikan kapasitas serta kemampuan dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi. Pada kenyataannya proses pembelajaran yang dialami oleh siswa tidak selalu berjalan lancar sesuai harapan para guru yakni siswa dapat memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang telah disampaikan. Disinilah para guru atau pelaku pendidikan sangat perlu untuk melakukan pengamatan, penelitian serta percobaan-percobaan yang berfokus pada pengembangan yang dapat mendukung tercapainya indikator-indikator pembelajaran.

Pembelajaran IPA di SMA siswa tidak sekedar memahami teori, konsep, dan fakta melainkan juga melakukan proses penemuan. Kegiatan menemukan konsep pada umum dilakukan melalui kegiatan praktikum atau pengamatan. Ketika siswa melakukan kegiatan praktikum berarti sedang menerapkan metode ilmiah. Secara naluriah, siswa menginginkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan mencakup semua aspek perkembangan dirinya. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah yang mengutamakan kerja ilmiah sehingga siswa dapat bersikap ilmiah dan selanjutnya konsep yang telah dikuasai akan diterapkan dalam usaha pemenuhan kebutuhan hidup. Tuntutan pembelajaran IPA dapat terpenuhi apabila didukung oleh kemampuan guru dalam menyelenggarakan kegiatan praktikum di laboratorium sebagai kunci keberhasilan pembelajaran IPA. Guru di sekolah secara umum tidak didampingi oleh seorang laboran atau teknisi ketika memfasilitasi kegiatan praktikum, sehingga guru harus mengambil peran sebagai guru dan sekaligus laboran.

Praktikum merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran sains yang bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengujian hipotesis atau observasi objek nyata berkaitan dengan konsep atau teori. Praktikum juga diartikan sebagai kerja laboratorium atau kerja praktik yang dilakukan di laboratorium berkaitan

dengan bidang ilmu. Adapun praktik dapat didefinisikan sebagai cara melakukan sesuatu atau cara melakukan apa yang tersebut dalam teori (Rustaman, dkk, 2003:1). Kegiatan praktikum dalam pembelajaran IPA di sekolah, saat ini bertumpu sepenuhnya pada guru sehingga dalam pelaksanaan praktikum yang bermutu, tentu guru harus terlebih dahulu memiliki kompetensi menyelenggarakan kegiatan praktikum dari mulai persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut dari setiap kegiatan praktikum yang dilaksanakan. Guru juga harus memiliki kemampuan mengelola laboratorium IPA sehingga dapat melatih siswa untuk menerapkan kerja ilmiah sesuai prosedur. Dalam hal ini, pembelajaran IPA di SMA dapat meliputi fisika, kimia dan biologi.

Mata pelajaran Biologi pada SMA tidak lepas dari praktikum karena siswa dituntut untuk mendapatkan pengalaman belajar dan menguasai peralatan laboratorium. Pembelajaran melalui praktikum membutuhkan media untuk membantu siswa memahami langkah kerja didalam laboratorium. Sehingga didalam praktikum diharuskan memiliki buku penuntun praktikum yang diperoleh dari guru. Menurut Brooks & Brooks (1993:18), kegiatan pengemasan pembelajaran harus didasarkan pada hakikat belajar, hakikat mengajar, hakikat orang yang belajar, dan hakikat orang yang mengajar serta bukan semata-mata berorientasi pada hasil belajar berupa hafalan (*rote-memorization*).

Menurut Margunayasa (2014:351), pembelajaran praktikum Biologi yang dikembangkan hanya bersifat melatih dan memberikan pengalaman, padahal sesungguhnya pembelajaran praktikum Biologi dapat dikembangkan kearah praktikum bentuk investigasi serta pengembangan keterampilan berpikir yang bermuara pada berkurangnya miskonsepsi yang dialami. Selain peralatan dalam laboratorium, media dan bahan ajar saat melaksanakan praktikum dapat berupa buku penuntun praktikum yang berisikan tujuan percobaan, pengenalan alat dan bahan, langkah-langkah percobaan, serta ada yang disertai dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Buku penuntun praktikum

yang sering dijumpai dalam sekolahan yaitu buku penuntun praktikum yang *full content* atau berisikan penuh dengan teks dan jarang dijumpai gambar.

Media dan bahan ajar yang umum dan sering digunakan berupa buku teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi, sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013:128) bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Sehingga buku praktikum yang telah ada saat ini buku *full content*, jarang sekali berisikan visual berupa gambar yang menarik bagi siswa untuk dipahami. Terutama pada bagian langkah-langkah percobaan jika hanya berisikan teks, siswa cenderung memiliki persepsi yang berbeda karena untuk siswa SMA kelas XI masih belum menguasai alat-alat laboratorium sepenuhnya. Selain itu, minat baca siswa terhadap buku yang penuh berisikan teks masih sedikit dan kurang termotivasi untuk memahaminya. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya penguasaan penggunaan alat-alat laboratorium dan menghambat langkah kerja dalam praktikum. Penguasaan alat-alat laboratorium dan penguasaan langkah-langkah percobaan praktikum termasuk dalam penskoran psikomotorik siswa.

Penilaian pembelajaran dapat meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah psikomotorik yaitu perkembangan tubuh atau jasmani setiap individu akan aktifitas dirinya terhadap suatu atau menghasilkan suatu benda (Chatib dan Alamsyah, 2012:9). Sehingga, jika siswa tidak dapat menguasai alat-alat laboratorium dan langkah-langkah percobaan praktikum maka akan mengakibatkan rendahnya skor psikomotorik siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, buku penuntun praktikum dapat diubah menjadi buku penuntun praktikum yang lebih menarik dan menambah motivasi siswa untuk membacanya. Salah satunya dengan mengganti langkah-langkah percobaan yang penuh teks dengan dibuat komik. Komik dapat menjadi salah satu

alternatif sarana pembelajaran yang penuh gambar dengan jalan cerita tertentu, sehingga siswa dapat tertarik untuk membaca dan diharapkan memiliki persepsi yang sama. Berdasarkan hasil penelitian Puspitorini dkk (2014:419) bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif. Peningkatan motivasi dan hasil belajar afektif dengan media komik memberikan dampak yang positif jika aktivitas pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan aktivitas laboratorium.

Penggunaan buku penuntun dengan media komik untuk menarik perhatian siswa diharapkan mampu memotivasi dan memberikan minat baca siswa untuk belajar dan menambah penguasaan psikomotorik dalam penggunaan alat dan langkah kerja di laboratorium pada praktikum Biologi.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Komik Penuntun Praktikum Biologi Kelas XI IPA Terhadap Kemampuan Psikomotorik Siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016”

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk membatasi permasalahan yang ada agar tidak terlalu meluas atau menyimpang dari permasalahan yang ada. Berikut adalah pembatasan masalah dari pelaksanaan penelitian antara lain :

1. Objek dalam penelitian ini yaitu psikomotorik siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sukoharjo semester genap tahun ajaran 2015/2016
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu media komik, buku penuntun praktikum biologi kelas XI IPA semester genap
3. Parameter dalam penelitian ini yaitu kemampuan psikomotorik berupa kemampuan merangkai alat dan mengumpulkan data saat melaksanakan praktikum siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sukoharjo semester genap tahun ajaran 2015/2016

C. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh komik penuntun praktikum biologi kelas XI IPA terhadap kemampuan psikomotorik siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo semester genap tahun ajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh komik penuntun praktikum biologi kelas XI IPA terhadap kemampuan psikomotorik siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo semester genap tahun ajaran 2015/2016.

E. Manfaat

1. Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian penelitian yang relevan oleh para peneliti yang lain, baik yang berkaitan dengan penelitian lanjutan yang bersifat mengembangkan maupun penelitian sejenis yang bersifat memperluas sebagai pelengkap kajian pustaka.

2. Praktis

1. Peneliti :

Dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berupa praktikum pada mata pelajaran Biologi.

2. Guru :

Menjadi saran dan masukan untuk memperbaiki media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa agar mudah dipahami

3. Peneliti selanjutnya :

Untuk meneliti selanjutnya, mengembangkan dan memperbaiki kekurangan dari media komik dalam buku penuntun.