

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media .

Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:2) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- c. Seluk beluk proses belajar;
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa.

Dengan adanya media yang mendukung proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997:2) media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Media merupakan salah satu komponen pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dipakai sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media yang kreatif maka mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Amir Hamzah Suleiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara. Contoh cassette tape recorder dan radio.

2. Alat-alat visual Yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas:
 - a. Alat-alat visual dua dimensi
 - b. Alat-alat visual tiga dimensi
 - 1) Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua pula, yaitu:
 - a) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan
Contoh:
Gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan opaque proyektor, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring, dan foto.
 - b) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan
Contoh:
Slide, filmstrip, lembaran transparan untuk *overhead projector*.
 - 2) Alat-alat visual tiga dimensi. Disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.
Contoh:
Benda asli, model, contoh barang atau *specimen*, alat tiruan sederhana, atau *mock up*. Termasuk di dalamnya diorama, pameran dan bak pasir.
3. Alat-alat audio-visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit.
Contoh:
Film bersuara dan televisi
(Amir Hamzah Suleiman, 1981: 26-27).

Dengan berkembangnya teknologi tentu lah tidak begitu sulit untuk mencari media sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio-visual. Salah satu media yang disukai oleh semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, maupun dewasa adalah media komik.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah peneliti lakukan sebelumnya di SMA Swadhipa Natar bahwa sekolah tersebut mempunyai fasilitas belajar yang cukup lengkap sehingga memungkinkan guru

menggunakan fasilitas tersebut untuk menunjang guru dalam menggunakan media pembelajaran. Di SMA Swadipa Natar dalam proses pembelajaran telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti salah satu contohnya adalah media *power point*. Rata-rata guru di sana menggunakan media *power point* sebagai media penunjang pembelajaran.

Melihat situasi aktifitas pembelajaran di SMA Swadhipa Natar dimana terlalu sering guru menggunakan media *power point* maka peneliti mengambil langkah untuk menggunakan media lain sebagai penelitian. Media yang peneliti gunakan adalah media pembelajaran komik. Ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan media yang digunakan.

Komik merupakan sebuah media pembelajaran yang unik dan menarik. Komik juga bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Komik memiliki daya tarik tersendiri yang berupa perpaduan cerita dan gambar sehingga mudah dicerna dan tidak terkesan menggurui sehingga komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media komik ini digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai hasil *posttest* yang diberikan kepada siswa disetiap akhir pembelajaran. Peningkatan hasil pembelajaran yang dinilai adalah hasil belajar kognitif siswa yang telah diajar dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Analisis Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a. Pengaruh media komik terhadap hasil belajar kognitif Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar.
- b. Pengaruh media komik terhadap hasil belajar afektif Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar.
- c. Pengaruh media komik terhadap hasil belajar psikomotorik Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan memudahkan pembahasan dalam penelitian serta mengingat keterbatasan tenaga, waktu dan biaya, maka penulis membatasi permasalahan pada pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1). Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014?,
- 2). Seberapa besar pengaruh signifikansi dari penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014?.

C. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1). Ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014,
- 2). Besarnya pengaruh signifikansi dari penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, dapat menjadi sarana bagi pengembangan diri, menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti terkait dengan penelitian menggunakan media komik sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.

2. Bagi Guru, dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
3. Bagi Siswa, dapat meningkatkan daya tarik siswa dan minat belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah dengan media pembelajaran yang menyenangkan.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas XI IPS SMA Swadhipa Natar
2. Objek Penelitian : Media komik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa
3. Tempat Penelitian : SMA Swadhipa Natar
4. Waktu Penelitian : Tahun Ajaran 2013/2014
5. Bidang Ilmu : Pendidikan

REFERENSI

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. Halaman 2
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Pendidikan Edukatif*. Grafika. Jakarta. Halaman 2
- Amir Hamzah Suleiman. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Gramedia. Jakarta. Halaman 26-27