I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dalam pembangunan nasional berupa mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya. Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, hal tersebut bisa terlaksana dengan belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Seseorang yang mengalami proses belajar mengalami perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya (Arsyad, 2003 : 1). Salah satu penyelenggara pendidikan secara formal yaitu sekolah, yang memiliki tujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas: murid, guru, bahan atau materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi-teknologi tersebut. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2003 : 3).

Handayani (2008: 2) berpendapat bahwa salah satu media komunikasi yang dapat digunakan adalah media komik. Media komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita.

Hasil penelitian Farah (2011:46) menunjukan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Muhamadiyah 3 Bandarlampung pada mata pelajaran Biologi Materi Pokok Ekosistem. Selanjutnya menurut hasil penelitian Mariyanah (2005 : 112) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegandon Kabupaten Kendal.

Berdasarkan standar isi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya

penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006 : 149).

Pelajaran biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menyajikan penerapan dan aplikasi tentang dunia nyata yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menuntut pemahaman terhadap suatu materi. Pada pelajaran biologi terdapat banyak materi pokok yang semuanya bersinggungan dengan mahluk hidup, salah satunya ciri-ciri mahluk hidup yang merupakan dasar untuk mengenalnya, sehingga diperlukan pemahaman dan penguasaan materi secara mendasar, bukan sebatas pada hafalan saja.

Materi Pokok Ciri – Ciri Makhluk Hidup dipilih dalam penelitian ini karena merupakan materi yang memerlukan pemahaman dan identifikasi khusus, bukan hanya sekedar hafalan, hal tersebut terlihat dari Standar Kompetensi (SK) yaitu; “memahami keanekaragaman makhluk hidup,” dan “mengidentifikasi ciri-ciri mahluk hidup” sebagai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai. Sementara itu dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi dan diskusi dengan guru biologi yang mengajar di kelas VII di SMP Negeri 24 Bandar Lampung, diketahui bahwa selama ini guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode konvensional, siswa lebih banyak menerima informasi dari guru sehingga keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran kurang. Aktivitas siswa yang nampak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu guru juga kurang bisa memberdayakan penggunaan media sebagai sarana proses belajar mengajar.

Peran guru yang lebih dominan daripada siswa ketika pembelajaran biologi menyebabkan siswa kurang aktif dan jenuh. Hal tersebut diduga berdampak pada rendahnya penguasaan materi siswa, yang bisa dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas yaitu 50 untuk kelas VIIA,VII E, VIIF, VIIG, 55 untuk kelas VIIB dan VIID, dan 60 untuk kelas VIIC.

Berdasarkan pendapat Djamarah (2000:67) belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Sardiman (2003: 95) yang mengatakan belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan siswa, salah satunya dengan mengembangkan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*, karena disini siswa

diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya sedangkan guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Dalam penelitian ini penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pemilihan model tersebut dianggap cocok jika dipadukan dengan media komik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menuntut siswa lebih aktif , saling berkomunikasi dan tukar pendapat serta dapat menerima perbedaan pandangan dalam memecahkan masalah yang ada didalam komik. Selain itu perbedaan latar belakang kemampuan siswa didalam kelompok akan menimbulkan nilai tersendiri sesama kelompok, sehingga diharapakan pembelajaran akan lebih efektif.

Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi maka keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan meningkat, keterlibatan secara langsung ini diharapkan akan meningkatkan kompetensi belajar secara maksimal (Sudjana dan Rivai, 2002: 69). Dengan media komik pembelajaran biologi juga diharapkan dapat meningkatkan aspek kognitif siswa yaitu siswa dapat mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan membangkitkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media komik juga akan merangsang lebih banyak indera yang bekerja sehingga akan meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang akan berimbas pada meningkatnya penguasaan materi dan keberhasilan belajar.

Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu mengadakan penelitian dengan menggunakan media komik pembelajaran biologi dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif terhadap aktivitas siswa dan penguasaan Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dalam meningkatkan penguasaan Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup ?
2. Apakah media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Efektivitas media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan penguasaan Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.
2. Efektivitas media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan media komik pembelajaran biologi.
2. Bagi guru, dapat memberikan alternatif dalam memilih dan menerapkan media serta model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan materi siswa dalam pembelajaran ciri-ciri mahluk hidup.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam mempelajari materi pokok ciri-ciri mahluk hidup.
4. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan pembelajaran biologi disekolah melalui media komik pembelajaran biologi.
5. Secara umum, yaitu sebagai tambahan khasanah referensi di bidang pendidikan, khususnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kesalahan penafsiran pada permasalahan yang dibahas, maka batasan masalah yang berikan yaitu :

1. Efektivitas pembelajaran adalah ketepatgunaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Efektifitas dalam penelitian ini ditinjau dari aspek berikut:

a. Aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung .

b. Penguasaan materi yang dilihat dari hasil tes.

2. Media komik pada pembelajaran biologi yang dimaksud dalam penelitian ini, adalah jenis Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*), yang berupa buku komik berukuran seperti buku biasa (A4 dibagi dua), tidak terlalu lebar dan besar, dan berkesan tipis.

3. Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu tipe pembelajaran yang mengutamakan kerjasama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen dengan anggota 4-5 orang setiap satu kelompoknya. Model kooperatif tipe STAD terdiri dari lima komponen yaitu presentasi kelas, kegiatan kelompok, evaluasi, perhitungan poin peningkatan individu, dan penghargaan kelompok.

4. Materi pokok yang diteliti yaitu ciri-ciri makhluk hidup.

5. Penguasaan materi diperoleh dari hasil *pretest*, *postest* dan *N-Gain.*

6. Aktivitas belajar siswa diukur dari hasil observasi keaktifan siswa selama pembelajaran.

7. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIF sebagai kelas kontrol SMP Negeri 24 Bandar Lampung, Semester Genap Tahun Pelajaran 2011-2012.

F. Kerangka Pikir

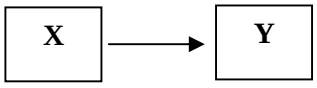
Pembelajaran biologi bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, namun juga membutuhkan pemahaman konsep-konsep. Proses belajar yang baik menuntut siswa harus aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya, sedangkan guru membantu agar proses pencarian itu berjalan baik. Belajar sebaiknya dilakukan oleh siswa secara aktif baik individual maupun kelompok, dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan materi yaitu media komik. Hal itu karena media komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam satu alur cerita. Sehingga siswa akan lebih antusias dan mudah dalam belajar. Kondisi tersebut akan berdampak pada peningkatan penguasaan materi. Selain itu, media komik menjadi pilihan karena pada dasarnya siswa SMP lebih menyenangi buku cerita seperti komik. Pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan motivasi dalam belajar yang berakibat pada meningkatnya aktivitas.

Selain media, model pembelajaran juga diperlukan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang kondusif dan melibatkan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Karena model tersebut menekankan pada aktivitas siswa di dalam pembelajaran dan diskusi diantara kelompok memecahkan suatu masalah sehingga dianggap cocok diterapkan untuk menghadapi siswa yang memiliki kemampuan heterogen.

Dengan diskusi kelompok bersama teman sebaya dan adanya pemberian penghargaan kelompok diharapkan dapat memicu semangat siswa dan menghilangkan kejenuhan siswa ketika pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran biologi.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Dimana variabel bebas adalah media komik pembelajaran biologi, dan variabel terikat adalah aktivitas dan penguasaan materi siswa pada materi ciri-ciri mahluk hidup.



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Keterangan : X = Variabel bebas yaitu media komik dengan model pembelajaran tipe STAD.

Y = Variabel terikat yaitu aktivitas belajar dan penguasaan materi

(Sugiyono, 2009: 154).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif digunakan pada Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup dalam meningkatan aktivitas dan penguasaan materi siswa”.

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

a. Ho = Penggunaan media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan materi siswa kelas VII SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.

H_1 = Penggunaan media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan materi siswa kelas VII SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.

b. Ho = Penggunaan media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas beelajar siswa kelas VII SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.

H_1 = Penggunaan media komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup.