II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Komik Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medium* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Sadiman (2000: 6). Gagne (dalam Sadiman, 2000:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Sadiman, 2000:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media pengajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Maksud dalam pengertian ini adalah, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran (Arsyad, 2003:4).

Fungsi utama media pengajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru Arysad (2003:15), sedangkan Sudjana dan Rivai (2002:2) menyatakan bahwa fungsi media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa.

Proses pembelajaran biologi di SMP dapat disajikan menggunakan media komik pembelajaran. Menurut Radjah (2007 : 122), media yang efektif dan sekaligus menarik yang dapat dimuati pesan ialah komik pembelajaran. Melalui kekuatan gambar-gambar kartun disertai kata-kata atau kalimat yang sesuai, menjadikan komik pembelajaran merupakan suatu daya tarik tersendiri bagi siswa, melalui media komik pembelajaran siswa akan mempunyai pemahaman yang benar.

Handayani (2008 : 2) juga berpendapat komik adalah 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. Gambar membuatnya lebih mudah diserap, teks membuatnya lebih mudah dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Shadely (1990:54) mengartikan media komik sebagai berikut: komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu

dilengkapi balon-balon ucapan (*speak baloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Rohani (1997 : 78) berpendapat bahwa komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.

Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Penelitian ini menggunakan bentuk komik strip karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami siswa.

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan :

a. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;

d. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain;

Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997:21) kelemahan media komik antara lain :

a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
b. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan;
c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting *(perverted*);
d. Banyak adegan percintaan yang menonjol

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010 : 68) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya

tanpa harus dibujuk . Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Penggunaan komik pembelajaran biologi merupakan motivator belajar bagi peserta didik. Peserta didik dapat mempelajari biologi melalui gambar-gambar berisi cerita yang menyenangkan. Cerita-ceritanya dapat mengenai diri pribadi sehingga peserta didik dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya, cerita di dalam komik juga dapat dibuat lebih hidup bila diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sudjana dan Rivai, 2010: 64).

B. Efektivitas

Secara harafiah efektivitas dapat diartikan, bersifat mempunyai daya guna dan membawa hasil guna, dalam penelitian ini berarti adanya daya guna dan membawa hasil guna dalam penggunaan media komik (Moeliono, 1989:250).

Dalam mengetahui efektif atau tidaknya suatu media maka harus dilakukan evaluasi, keefektivitasan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan bukti-bukti yang menunjukan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan atau keefektivan proses instruksional (Arsyad, 2003:173).

Komarudin (2000:169) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukan tingkat keberhasilan atau kegagalan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Sedangkan menurut Arens (1999:117), efektivitas adalah derajat yang menentukan sasaran/tujuan telah berhasil dicapai. Suatu bentuk kegiatan dikatakan efektif apabila keberhasilan yang dicapai tidak meleset dari gambaran tujuan yang telah direncanakan.

Sedangkan efektivitas pembelajaran menurut Syaodih (2009:1) ditentukan oleh berbagai faktor sebagai berikut: guru, berkenaan dengan kemapanan guru dalam berbagai aspek, di antaranya kualifikasi pendidikan, potensi dan kondisi, persepsi terhadap profesi dan tugas mengajar serta kemampuan dan kecakapan menyelenggarakan serta mengelola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran dan kemampuan siswa yang akan dikembangkan.

C. Student Team Achievement Divisions (STAD)

Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran artinya belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran. STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan

empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku (Nurhadi, 2004: 102).

Slavin (2005:143) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang beru menggunakan pendekatan kooperatif. Kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah kelompok yang heterogen baik dari kemempuan belajar siswa, jenis kelamin dan suku. Tahap-tahap dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Slavin (2005: 144) dibagi menjadi :

1 Persentasi kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam penyajian kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Bedanya dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini siswa harus memperhatikan secara seksama selain persentasi kelas karena dengan demikian akan membantu mereka dalam tes, dan skor tes mereka dapat dimasukan.

2 Belajar kelompok

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsinya adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusunya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa

mengerjakan kuis dengan baik. Kelompok dalam STAD menjadi ciri penting karena setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok mereka. Keberhasilan dan kegagalan anggota kelompok akan sangat mempengaruhi kesuksesan kelompok mereka.

3 Kuis atau tes

Sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua praktek tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga tiap siswa tanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4 Skor Kemajuan Individual

Gagasana dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam skor sistem. Setiap siswa diberi skor dasar yang diperoleh dari tes serupa sebelumnya. Hasil tes siswa diberi poin peningkatan yang ditentukan berdasarkan skor tes terdahulu. Kriteria pemberian poin peningkatan individual sebagai berikut:

Skor Tes	Skor kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah sekor awal	5
10 – 1 poin dibawah sekor awal	10
0-10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin skor awal	30
Hasil terbaik	35

5 Penghargaan kelompok

Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan duapuluh persen dari peringkat mereka.

Berdasarkan pemaparan tersebut pembelajaran tipe STAD dapat berjalan dengan diri siswa jika di tanamkan usur-unsur dasar. Pelaksanaan secara berkesinambungan dapat dijadikan sarana bagi guru untuk melatih dan mengebangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

D. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2001:93).

Aktivitas memegang peranan penting dalam belajar sebab pada dasarnya belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan dilakukan secara sengaja (Slameto, 2003:36).

Dalam pembelajaran perlu adanya aktivitas karena belajar adalah proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Aktivitas belajar siswa

memegang peranan penting menunjang prestasi hasil belajar. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2004: 171) yang mengatakan pembelajaran yang efektif, sangat diperlukan adanya aktivitas dari siswa. Sehingga dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Menurut Djamarah (2000:67) menyatakan bahwa 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. Senada dengan itu Slameto (2003:36) menyatakan bahwa penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru.

Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak- anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Paul B. Diedrich (dalam Nasution, 2004:9), Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktifitas siswa), antara lain:

1. Kegiatan-kegiatan Visual

   Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

2. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)

   Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

   Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. Kegiatan-kegiatan Menulis

   Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan Menggambar

   Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

6. Kegiatan-kegiatan Metrik

   Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7. Kegiatan-kegiatan Mental

   Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

"Tentu saja kegiatan itu tidak terpisah satu sama lain. Dalam suatu kegiatan motoris terkandung kegiatan mental dan disertai oleh perasaan tertentu. Dalam tiap pelajaran dapat dilakukan bermacam-macam kegiatan" (Nasution, 1982:94-95).

Selain itu aktivitas belajar sebagi proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, pesrta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik (Sudjana, 2005:105).

E. Penguasaan Materi

Menurut Arikunto (2003: 115) penguasaan merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari, tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis.

Penguasaan merupakan kemampuan penyerapan arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari, tetapi menguasai lebih dari itu yakni melibatkan berbagai proses ke kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2003:120).

Slameto (1991 :131) menyebutkan penguasaan materi merupakan hasil belajar dari ranah kognitif. Hasil belajar dari ranah kognitif memiliki hierarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: 1) informasi area verbal; 2) informasi fakta dan pengetahuan verbal; 3) konsep dan prinsip; dan 4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi nonverbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting dalam memecahkan masalah atau dalam kreatifitas.

Menurut Nurhadi (2004 : 27), penguasaan materi tidak hanya penguasaan fakta. Penguasaan materi juga berkenaan dengan sikap terhadap belajar dan sikap terhadap pandangan yang bertentangan. Penguasaan materi harus membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuan teknik terhadap nilai-nilai pribadi. Hal ini juga memungkinkan siswa membuat keputusan berdasarkan pemikiran yang mendalam dan melakukan diskusi bersama orang lain yang berbeda pandangan.

Keberhasilan siswa dalam belajar menurut Kulsum (2007: 24) dipengaruhi oleh beberapa faktor dari aktivitas belajar siswa itu sendiri, aktivitas yang tinggi dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran yang diterimanya. Keberhasilan proses belajar mengajar diukur dari hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dengan peguasaan materi siswa saling berkaitan dan

terdapat korelasi yang positif, yaitu semakin tinggi aktiitas siswa maka semakin tinggi pula penguasaan materi belajar siswa.

Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat diukur dengan mengadakan evaluasi. Menurut Thoha (2001 : 1) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Instrumen atau alat ukur yang bisa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Sedangkan tes menurut Arikunto (2003:53) merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan aturan yang sudah ditentukan.

Menurut Daryanto (1999 : 11-35) tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar-mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan isntruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Salah satu instrumen atau alat ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Daryanto (1999 :195-196) juga berpendapat bahwa tes untuk mengukur berapa banyak atau berapa persen tujuan pembelajaran dicapai setelah satu kali mengajar atau satu kali pertemuan adalah postest atau tes akhir. Disebut tes akhir karena sebelum memulai pelajaran guru mengadakan tes awal atau pretest. Kegunaan tes ini ialah terutama untuk dijadikan bahan pertimbangan

dalam memperbaiki rencana pembelajaran. Dalam hal ini, hasil tes tersebut dijadikan umpan balik dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Bloom (dalam Purwanto, 2008: 43) membagi tingkat kemampuan atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman, atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Dalam mengetahui efektif atau tidaknya suatu media maka harus dilakukan evaluasi, keefektivitasan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan bukti-bukti yang menunjukan berapa banyak kontribuasi media atau media program terhadap keberhasilan atau keefektivan proses instruksional (Arsyad, 2003: 173).