

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah 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, atau sikapnya (Arsyad, 2000 : 1).

Salah satu penyelenggara pendidikan secara formal yakni 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, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2000 : 3). Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, 2009 : 11-12). Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi media komunikasi visual maupun verbal.

Salah satu media komunikasi yang dapat digunakan adalah media komik.

Menurut Handayani (2008 : 2) 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. Gambar membuatnya lebih mudah diserap, teks membuatnya lebih mudah dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Hasil penelitian Radjah (2007 : 130) menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya menurut hasil penelitian Astuti (2006 : 2) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IIIA di SD Negeri 1 Kampung Baru Bandar Lampung Semester genap tahun pelajaran 2005-2006.

Pelajaran Biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menyajikan penerapan/aplikasi tentang dunia nyata yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menuntut pemahaman terhadap suatu konsep. Pemahaman konsep dan atau pengetahuan tentang biologi melalui kegiatan

belajar mengajar di SMP dapat dijadikan landasan ilmu pengetahuan alam pada pendidikan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran, nampaknya belum banyak guru yang menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk memahami suatu konsep. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi dan diskusi dengan guru Biologi yang mengajar di kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, diketahui bahwa selama ini guru kurang memberdayakan pemahaman suatu konsep secara optimal, khususnya pada materi pokok ekosistem.

Hal tersebut terlihat dalam pembelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode konvensional. Siswa lebih banyak menerima informasi dari guru sehingga motivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran kurang. Guru juga jarang mengaitkan aplikasi konsep dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga diduga berdampak pada rendahnya penguasaan konsep. Berdasarkan penelitian Fitriana (2007 : 2) rendahnya penguasaan konsep pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung semester ganjil Tahun Pelajaran 2006-2007 dikarenakan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Materi ekosistem dipilih dalam penelitian ini, karena penyampaiannya selama ini kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dan guru jarang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa hanya ditekankan pada menghafal suatu konsep. Dengan memberdayakan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai standar ketuntasan belajar minimal di sekolah yaitu ≥ 6.5 .

Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP karena pada masa SMP merupakan masa peralihan menuju remaja. Menurut Hamalik (2001 : 117) periode masa

remaja yaitu periode masa permulaan pubertas dengan kedewasaan antara usia 14-25 tahun untuk laki-laki dan antara usia 12-21 tahun untuk anak perempuan. Pada masa SMP tersebut memerlukan suatu media untuk membangkitkan motivasi, serta untuk memperluas minat baca. Sudjana dan Rivai (2010 : 69) menyatakan bahwa buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi maka keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran akan meningkat, keterlibatan secara langsung ini diharapkan akan meningkatkan kompetensi belajar secara maksimal. Dengan media komik pembelajaran biologi juga diharapkan dapat meningkatkan aspek kognitif siswa yaitu siswa dapat mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan yakni "Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem".

Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu mengadakan penelitian dengan menggunakan media komik pembelajaran biologi dalam meningkatkan penguasaan konsep materi pokok Ekosistem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap penguasaan konsep materi pokok ekosistem?
2. Apakah penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media komik pembelajaran biologi lebih tinggi dibanding tanpa menggunakan media komik pembelajaran biologi?

3. Bagaimanakah pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap aktivitas belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap penguasaan konsep materi pokok ekosistem.
2. Mengetahui penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media komik pembelajaran biologi dengan tanpa menggunakan media komik pembelajaran biologi.
3. Mengetahui pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok ekosistem.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran biologi menggunakan media komik.
2. Bagi guru, dapat memberikan alternatif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan konsep materi pokok ekosistem.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam mempelajari materi pokok ekosistem.

4. Bagi Sekolah, memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan pembelajaran biologi disekolah melalui media komik pembelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

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

1. Media komik pada pembelajaran biologi yang dimaksud dalam penelitian ini, adalah jenis Komik Strip (*Strip Comics*), yang terdiri dari beberapa bingkai kolom, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.
2. Materi pokok yang diteliti yaitu Ekosistem.
3. Penguasaan konsep diperoleh dari hasil pretes, postes dan lembar observasi aktivitas belajar siswa pada materi pokok Ekosistem.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII_C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII_D sebagai kelas kontrol SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2010-2011.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran biologi bukanlah proses pemindahan pengetahuan secara langsung dari guru ke siswa. Biologi juga bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, namun juga membutuhkan pemahaman suatu konsep. Pada proses belajar siswa harus aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya, sedangkan guru membantu agar proses pencarian itu berjalan baik.

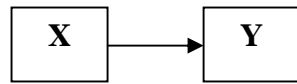
Belajar sebaiknya dilakukan oleh siswa secara aktif baik individual maupun kelompok, dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru mengutamakan keterlibatan aktif secara langsung seperti mendorong siswa mengungkapkan dugaan awal dengan cara mengajukan pertanyaan membimbing, menggunakan media yang secara langsung dapat digunakan oleh siswa, dan melibatkan siswa dalam merangkum atau menyimpulkan informasi pesan pembelajaran.

Pada dasarnya siswa mempunyai kemampuan untuk menggali, mencari konsep, fakta, prinsip dan hukum mengenai suatu materi pelajaran. Kemampuan tersebut dapat diwujudkan dengan memberikan kondisi yang sesuai dalam pembelajaran. Siswa akan memperoleh keuntungan jika mereka dapat “melihat” dan “melakukan” sesuatu daripada sekedar mendengarkan ceramah. Guru dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan bantuan media pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran agar dapat meningkatkan penguasaan konsep adalah menggunakan media komik pembelajaran biologi. Komik pembelajaran biologi menjadi pilihan karena siswa SMP memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Media komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan motivasi belajar. Dengan meningkatnya motivasi maka keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran akan meningkat, keterlibatan secara langsung ini diharapkan akan meningkatkan kompetensi belajar secara maksimal.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah media komik pembelajaran biologi, dan variabel terikat adalah penguasaan konsep materi pokok ekosistem.



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat
Keterangan : X = Variabel bebas yaitu media komik pembelajaran biologi; Y = Variabel terikat yaitu penguasaan konsep (Sugiyono, 2009 : 154).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Media komik pembelajaran biologi berpengaruh terhadap penguasaan konsep materi pokok ekosistem”.

Hipotesis statistik sebagai berikut :

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011.
- H_1 = Ada pengaruh media komik pembelajaran biologi terhadap penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011.
- H_0 = Penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011 yang menggunakan media komik pembelajaran biologi

sama dengan tanpa menggunakan media komik pembelajaran biologi.

$H_1 =$ Penguasaan konsep materi pokok ekosistem pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011 yang menggunakan media komik pembelajaran biologi lebih tinggi dibanding dengan tanpa menggunakan media komik pembelajaran biologi.