

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan dan keterampilan yang dimiliki dari setiap bangsa dan negara. Maka pendidikan dalam suatu negara itu sangatlah penting untuk menjadikan bangsanya menjadi lebih baik dan negarapun akan semakin maju jika bangsanya memiliki pendidikan yang layak dan baik sehingga negara semakin berkembang dan maju.

Disebut menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting, karena dididik menjadi orang yang berguna bagi negara, nusa dan bangsa. Pendidikan yang pertama didapatkan adalah di lingkungan keluarga (pendidikan informal), lingkungan sekolah (pendidikan formal) dan lingkungan masyarakat (pendidikan nonformal), pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan tersedianya bahan ajar atau alat bantu yang menunjang dalam pembelajaran, tersedianya bahan ajar serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif dan dialogis semua sangat diperlukan bagi pengembangan potensi siswa secara optimal serta keyakinan pada diri sendiri (*Self-Efficacy*). Menurut Bandura dalam John W Santrock (2007), yakni bahwa keyakinan seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hasil positif, dan percaya bahwa *self-efficacy* atau keyakinan diri

sendiri adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi siswa, dengan bantuan sarana belajar.

Sarana belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Dikti, 2010). Bahan ajar tersusun secara sistematis, bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, sehingga terciptanya lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar (Dikti, 2010).

Masalah – masalah yang sering terjadi pada pembelajaran pada umumnya mengenai Bahan ajar yang saat ini digunakan di sekolah biasanya hanya berisi teks saja tanpa adanya gambar. Padahal dengan paduan antara gambar dan teks akan lebih efektif digunakan daripada teks atau gambar saja karena gambar dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang akan dipelajarinya.

Salah satu bentuk kombinasi antara teks dan gambar yaitu komik. Teks pada komik umumnya lebih mudah dipahami dan gambar pada komik yang akan menyampaikan maksud dari teks tersebut. Bacaan dalam komik banyak digemari oleh anak karena gambar dalam komik menyajikan peristiwa dan latar belakangnya dengan jelas, dinamis, dan hidup serta menekankan unsur gambar yang bercerita. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga (Sudjana & Rivai, 1992 dalam Arsyad, 2014). Oleh karena itu komik dipilih sebagai format bahan ajar yang akan menjadi lebih menarik untuk dibaca oleh siswa sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berbentuk komik dengan subkonsep pencemaran lingkungan yang bernuansa kearifan lokal. Kearifan lokal (*Local Wisdom*) merupakan pengetahuan dan pengalaman berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal yang dimiliki seharusnya dikembangkan dan dapat diaplikasikan dalam sistem di suatu negara, salah satunya dalam sistem pendidikan. Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai dasar dari proses pembelajaran pada pendidikan Indonesia sehingga generasi penerus tidak melupakan budaya bangsa Indonesia yang telah ada.

Dalam penelitian ini, akan dikembangkan bahan ajar dalam bentuk komik yang berbasis kearifan lokal (*Local Wisdom*) dengan mengambil dari budaya tradisional daerah Indonesia berupa cerita rakyat Jawa Barat yaitu dengan tiga tokoh utamanya yang sangat populer, yaitu Kabayan, Nyi iteung dan Abah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul terkait dengan bahan ajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) di antaranya:

1. Bahan ajar atau media ajar yang digunakan sekarang belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran
2. Materi pembelajaran IPA masih dianggap sulit karena terkesan monoton
3. Kreativitas guru dalam menggunakan bahan ajar atau memilih media ajar pada proses pembelajaran masih rendah

4. Kurangnya Kepercayaan atau keyakinan diri siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar yang sekarang digunakan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian adalah: “Apakah *Self-Efficacy* dapat dikembangkan Melalui Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar Berbentuk Komik Si Kabayan Subkonsep Pencemaran Lingkungan Pada Siswa SMA Kelas X?

Untuk lebih intensif maka rumusan masalah dapat dijabarkan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan Bahan Ajar berbentuk Komik Si Kabayan pada subkonsep pencemaran lingkungan dapat meningkatkan kepercayaan diri (*Self-efficacy*) juga hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran biologi pada subkonsep pencemaran lingkungan dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan?

D. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi oleh peneliti sebagai berikut :

1. Materi yang akan dipelajari mengenai subkonsep pencemaran lingkungan diantaranya, pencemaran udara (Dampak, penyebab dan solusi), kerusakan lingkungan, kerusakan ozon dan pemanasan global dan upaya penanggulangan kerusakan lingkungan.
2. Kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran menggunakan bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengembangkan bahan ajar menjadi lebih menarik dan terkesan tidak monoton dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatnya hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan pada subkonsep pencemaran lingkungan

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai salah satu pilihan sumber belajar
- b. Meningkatkan motivasi siswa karena bahan ajar disajikan dalam bentuk komik dan lebih menarik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran
- c. Membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep materi pencemaran lingkungan yang tidak monoton

2. Bagi Guru

Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan dan menyampaikan materi pelajaran terutama pada materi pencemaran lingkungan dengan membuat dan menggunakan bahan ajar yang berbentuk komik

3. Bagi Lembaga /Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan itu, mudah-mudahan semangat kerja segenap warga sekolah baik guru, siswa, kepala sekolah,

tukang kebun, serta orang tua siswa dan komite sekolah akan semakin tinggi. Pada gilirannya, diharapkan prestasi sekolah akan semakin meningkat dan layak mendapatkan penghargaan yang setimpal dan menambah informasi tentang alat bantu berupa bahan ajar berbentuk komik yang bervariasi dan dapat merangsang siswa untuk lebih termotivasi dan lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran biologi.

G. Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan tidak akan ada habisnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dan mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Sekolah merupakan lembaga formal yang di berikan tugas untuk mendidik. Peranan sekolah sangat besar sebagai sarana untuk bertukar pikiran diantara siswa. Guru harus berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat siswa, karena tidak jarang siswa menganggap pelajaran yang diberikan oleh guru kepadanya tidak bermanfaat. Tugas guru yang hanya semata-mata mengajar saat ini sudah keluar dari aturan-aturan.

Mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang kongkirit dan banyak ditemukan bahkan banyak dirasakan dalam kehidupan dan lingkungan sehari-hari. Namun pada kenyataannya masih banyak materi dan konsep yang rumit dan bersifat abstrak dianggap sulit oleh sebagian siswa, sehingga sebagian besar siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran biologi sehingga

mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep dan pemahaman siswa serta penurunan hasil setelah proses belajarnya.

Materi yang disajikan dalam penelitian ini merupakan salah satu subkonsep dari pencemaran lingkungan ialah perubahan iklim dan pemanasan global “*Global Warming*”. Subkonsep pencemaran lingkungan termasuk ke dalam kompetensi dasar 3.10 Menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan – perubahan tersebut bagi kehidupan. Subkonsep materi pencemaran lingkungan yang peneliti ambil sangat berhubungan dengan perubahan lingkungan kehidupan manusia saat ini.

Pembelajaran dengan bahan ajar berbentuk Komik Si Kabayan memberikan siswa menjadi lebih mudah untuk memahami dan mempelajari materi karena bahan ajar berbentuk komik berisikan tentang materi pembelajaran yang disertai gambar dengan cerita-cerita yang lebih menarik dan dapat menjadikan siswa lebih menyenangkan dalam membacanya dan akan menggugah minat siswa juga memotivasi siswa untuk berfikir kritis.

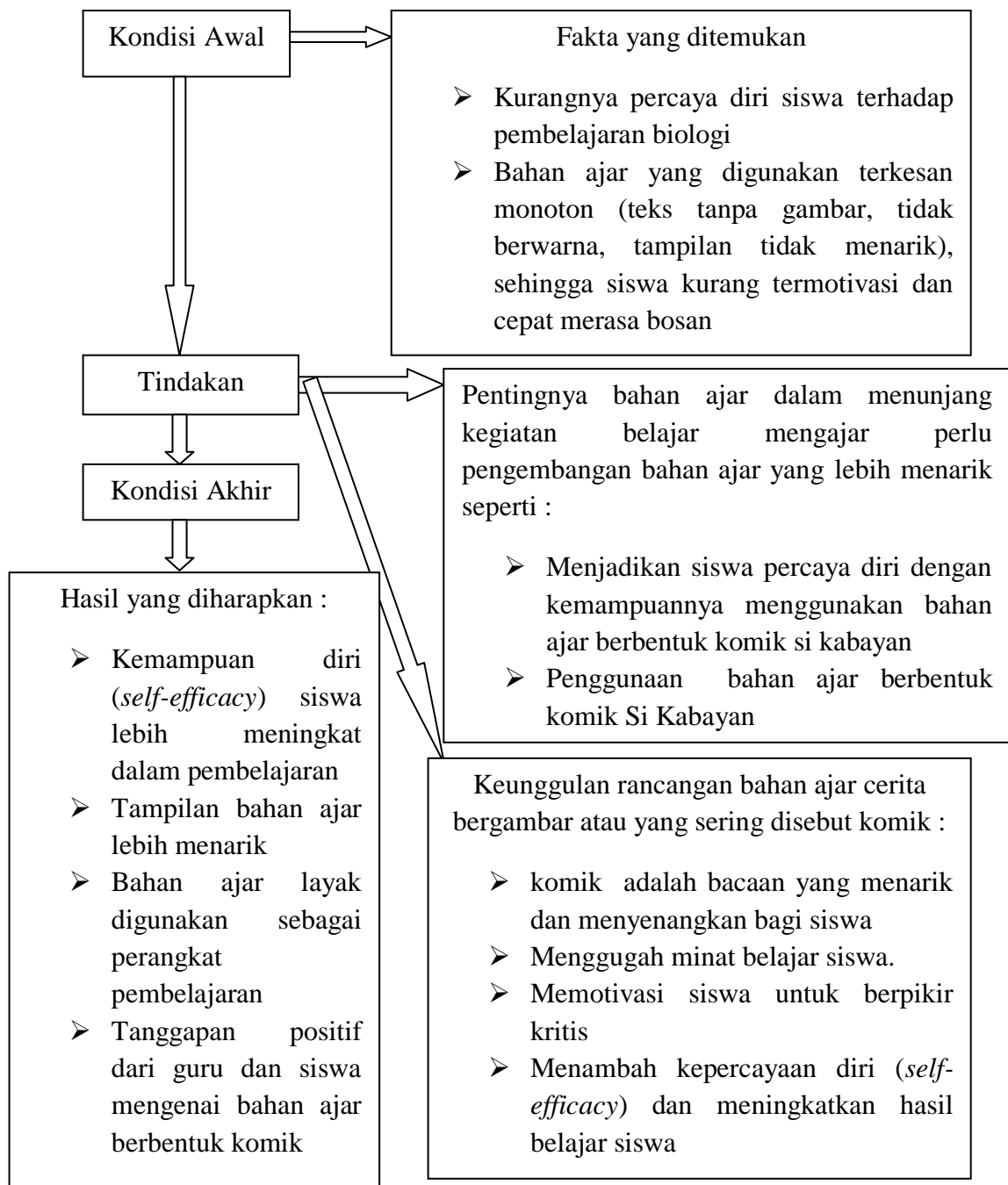
Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya suatu strategi yang baik dan tepat dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Media yang penelitian yang sajikan dalam penelitian ini dalam pembelajaran biologi ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbentuk si kabayan.

Bahan ajar berbentuk komik tidak hanya menarik siswa untuk lebih minat dan memotivasinya dalam belajar karena bahan ajar berbentuk komik si kabayan ini akan menjadikan siswa tidak melupakan cerita tradisional jawa barat yang

mungkin selama ini sudah hampir terlupakan karena masuknya budaya asing dan semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dalam penelitian ini penyusunan kerangka pemikiran dibuat dalam bagan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran



H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kelebihan bahan ajar berbentuk komik, maka proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik akan menjadikan suasana di dalam kelas menjadi tidak monoton dan bosan sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah dilengkapi dengan cerita bergambar serta akan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

2. Hipotesis

Untuk pemberian arah yang lebih jelas terhadap kesimpulan yang diperoleh, maka dirumuskan hipotesis yaitu “Meningkatnya hasil belajar dengan kemampuan atau kepercayaan diri (*self-efficacy*) siswa dalam pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbentuk Komik Si Kabayan “

I. Definisi Operasional

1. *Self-efficacy*

Self-efficacy adalah kemampuan diri seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti keyakinan diri siswa pada saat menjawab soal-soal ujian dan siswa pada saat menjawab pertanyaan dari guru yang diukur dengan tiga cara pengukuran yang berbeda.

Pertama mengobservasi dan mengamati masing-masing siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan skala pengukuran *self-efficacy* versi Bandura dengan rubrik penilaian yang telah disesuaikan. Kedua dengan mengisi lembar keyakinan diri pada saat siswa mengisi soal evaluasi *posttest* dengan memilih salah satu dari empat pendapat yaitu sangat yakin, yakin, kurang

yakin dan tidak yakin. Ketiga menggunakan angket sebagai respon siswa terhadap keyakinan diri selama proses pembelajaran.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan produk yang dihasilkan dalam suatu pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran, serta dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dalam penelitian ini hasil belajar bukanlah merupakan tujuan utama melainkan sebagai pendukung terhadap keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan 20 butir soal pilihan ganda, yang dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan konsep sebelum materi disampaikan dan hasil belajar yang dilakukan setelah pembelajaran (*posttest*).

3. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi. Dalam pengertian ini Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran juga akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Media Komik

Komik adalah media bergambar yang umumnya mudah dicerna, menarik, dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang

ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata yang kalimatnya mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami. Komik yang dikembangkan dengan menggambarkan karakter dari tokoh-tokoh cerita rakyat tradisional Jawa Barat.

5. Bahan ajar

Bahan Ajar merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang lebih efektif antara peserta didik dan pendidik dan dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar, bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan menjadi bahan ajar yang berbentuk komik si kabayan..

6. Subkonsep Pencemaran Lingkungan

Subkonsep pencemaran lingkungan merupakan bagian dari konsep pencemaran lingkungan yang di dalamnya tercakup macam-macam pencemaran diantara pencemaran udara, pencemaran air, dan pencemaran tanah. Penelitian akan dilakukan dengan K.D 3.10 menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan, dengan mengambil subkonsep pencemaran lingkungan mengenai pencemaran udara, perubahan iklim/kerusakan lingkungan dan efek rumah kaca atau lebih dikenal dengan istilah pemanasan global (*Global Warming*).