

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Hal ini menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan baru yang tidak dapat diramalkan sebelumnya, sehingga pendidikan selalu menghadapi masalah karena adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan hasil yang dapat dicapai dari proses pendidikan.

Intinya, belajar adalah sarana utama di mana individu memperoleh pengetahuan yang kemudian dapat mereka gunakan untuk memperbaiki diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Seseorang akan mengembangkan kecerdasan atau informasi, berlatih, dan mengubah perilakunya ketika mereka belajar. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif positif yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari kontak mereka dengan lingkungan, yang mungkin memerlukan proses kognitif pada peserta didik. Perubahan perilaku dapat disebabkan oleh upaya individu untuk belajar serta perubahan dari jenis yang mengetahui.

Adanya pendidikan akan mencerdaskan peserta didik dan membentuk karakter manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Pembangunan pendidikan seharusnya diutamakan karna pendidikan yang mendasari atau sebagai fondasi untuk kemajuan suatu Negara. Oleh karena itu komponen-komponen yang berperan penting dalam pendidikan seperti, guru, peserta didik, proses belajar mengajar, layanan serta penunjang lainnya harus terstruktur dan terkoordinasi. Minat membaca peserta didik saat ini rendah dengan adanya komik pembelajaran peserta didik bisa meningkatkan minat membaca buku.

Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku biologi. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding dengan buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang

runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Inilah alasan muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya (Utariyanti, dkk., 2015)

Dalam proses pembelajaran di zaman yang maju saat ini peserta didik gemar membaca cerita misalnya membaca *webtoon*, bahwa kehadiran media pembelajaran dapat dikatakan bermanfaat bagi pendidik. Menggunakan media secara efektif untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang mereka pelajari. Materi pembelajaran berupa buku komik sesuai untuk digunakan di dalam kelas. Proses belajar siswa, seperti membaca, dapat difasilitasi oleh komik. buku komik yang menurut siswa menarik untuk dibaca. Pertimbangan utama saat memilih objek pengembangan media pembelajaran dapat menjadi kesenangan siswa terhadap komik. Media komik merupakan salah satu dari berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar seorang siswa. Karena kalimat naratif, pengorganisasian keterampilan sastra gambar dan warna, dan teknik fotografi semuanya digabungkan dalam satu media, komik berpotensi menjadi berbagai media di masa depan. Komik merupakan media cetak, (Maxtuti, dkk., 2013)

Karena komik dengan gaya kartun dapat menarik perhatian pembaca, terutama pembaca muda, mereka mampu menceritakan karakter dan memerankan kisah dalam urutan yang begitu erat kaitannya dengan visual dan dibuat untuk memberikan kenikmatan bagi murid- murid. Dalam upaya meningkatkan dan memperluas minat siswa dalam belajar, pendidik dapat menggunakan buku komik secara efektif dan efisien. Jadi sangat masuk akal bagi seorang guru untuk mengubah komik menjadi alat pengajaran.

Salah satu peran penting dalam pendidikan yaitu guru, artinya peran guru atau tokoh utama dalam proses belajar mengajar sangatlah penting dalam dunia pendidikan dimana peserta didik menuntut ilmu. Mengingat pentingnya proses belajar mengajar guna membimbing siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan diperlukannya pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik dapat memaknai pembelajaran itu untuk lebih mudah diterima dan diingat. Praktik pemecahan masalah, pemikiran kritis, kreatif, dan mandiri semuanya dapat dipupuk melalui pendekatan CTL yang berpusat pada siswa. memeriksa potensi siswa mengingat pengalaman mereka dalam kaitannya dengan pengetahuan yang akan dipelajari (Susiloningsih, 2016). Yang dimaksud dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dimana proses belajar mengajar ini sesuai dengan kenyataan yang ada disekitar lingkungan yang bertujuan untuk

meningkatkan kreatifitas, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah yang ada, model pembelajaran ini ditujukan kepada peserta didik agar peserta didik bisa dengan mudah memahami materi pembelajaran, salah satunya materi pencemaran lingkungan.

Pencemaran lingkungan adalah perubahan besar pada kondisi lingkungan akibat adanya perkembangan ekonomi dan teknologi. Perubahan kondisi tersebut melebihi batas ambang dari toleransi ekosistem sehingga meningkatkan jumlah polutan di lingkungan. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan ini antara lain peningkatan jumlah penduduk dan kegiatan eksploitasi alam yang tidak terkendali, serta adanya industrialisasi yang tidak dikelola dengan baik. Selain itu, pencemaran lingkungan pada kenyataannya juga dapat disebabkan oleh proses alam itu sendiri.

Hasil observasi kepada guru yang bersangkutan mengenai tingkat minat membaca siswa kelas X yang rendah dalam materi pembelajaran sehingga terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) di SMA NEGERI 5 METRO yaitu dengan nilai 60.

Tabel 1. Data Prasurvei Ulangan Harian dan Tugas Peserta Didik SMA Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
1.	≥ 60	Tuntas	5	15%
2.	≤ 60	Belum Tuntas	30	85%
Jumlah			35	100%

Sumber Buku Dftar Nilai Kognitif Ulangan Harian dan Tugas

Berdasarkan alasan yang sudah dipaparkan di atas oleh peneliti maka akan diangkat judul proposal yakni “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas ditemukan permasalahan yang akan timbul pada penelitian ini yakni tingkat ketertarikan membaca buku pelajaran peserta didik rendah, sehingga masih ada beberapa peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (kriteri ketuntasan minimal).

Bertolak dari permasalahan di atas maka dapat dikembangkan perangkat pembelajaran berupa komik yang mampu meminimalisir kemungkinan yang terjadi yaitu meringkas materi sehingga tidak terlalu rumit, tampilan yang menarik, mudah, dan sistematika yang baik, sehingga bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang berupa komik materi pencemaran lingkungan yang lebih ringkas, modern, tidak rumit dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan pengembangan produk dapat membantu dan bermanfaat bagi peserta didik untuk memahami materi serta kurangnya bahan ajar yang di sekolah sehingga dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Dengan adanya komik sebagai media pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* peserta didik menjadi aktif dan mandiri dan tidak selalu ketergantungan pada seorang pendidik.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Adapun spesifikasi yang terdapat pada perangkat tersebut sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa komik yang akan dikembangkan memiliki komponen-komponen sebagai berikut:
 - a. Pembagian pembuka terdiri dari:
 - 1) Cover atau sampul
 - 2) Kata Pengantar
 - 3) Kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan
 - 4) Petunjuk penggunaan komik
 - 5) Pengenalan tokoh
 - b. Bagian isi terdiri dari:
 - 1) Materi
 - 2) Kesimpulan
 - 3) Latihan soal

- c. Bagian penutup terdiri dari:
 - 1) Kunci jawaban
 - 2) Rubrik penilaian uraian
 - 3) *Cover* belakang

2. Tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL)
 - 1) Memberikan stimulus (*Constructivisme*)
 - 2) Mengarahkan dan memotivasi (*Inquiry*)
 - 3) Memberikan kesempatan untuk bertanya (*Questioning*)
 - 4) Membuat kelompok belajar (*Learning community*)
 - 5) Mengarahkan dan memberikan instruksi (*Modeling*)
 - 6) Melakukan refleksi atau mengulang kembali (*Refleksi*)
 - 7) Penilaian hasil belajar (*Authentic assessment*)

F. Urgensi Pengembangan

Ketersediaan materi pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dinyatakan bermanfaat bagi pendidik di era pembelajaran di zaman sekarang yang lebih maju secara teknologi. menggunakan media secara efektif untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang mereka pelajari. Buku komik merupakan jenis media grafis yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Proses belajar siswa, seperti membaca, dapat difasilitasi oleh komik. buku komik yang menurut siswa menarik untuk dibaca. Pertimbangan utama saat memilih mata pelajaran untuk pembuatan media pembelajaran dapat menjadi kecintaan siswa terhadap komik.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* adalah dengan adanya 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *desigh* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pembuatan komik hanya satu materi pokok yaitu pencemaran lingkungan. Produk yang dihasilkan hanya berupa komik pembelajaran berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi pencemaran lingkungan.