

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tutunan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik. Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Komponen yang melekat pada pendidikan di antaranya adalah kurikulum, guru, dan siswa (Sofan : 2013).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Yunus, dkk, (2017) bahwa pengembangan kurikulum 2013 revisi diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Demi mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran di sekolah harus diperhatikan. Proses pembelajaran di sekolah mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu sistem dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan (Yohana : 2011). Maka dari itu bahan ajar dan media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa didalam proses pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Sunaengsih (2016) bahwa proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima tersebut (Nunu: 2012). Penggunaan media dalam pembelajaran

merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, maka dari itu media sebagai perantara atau penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada sasaran atau penerima pesan, dalam hal ini siswa. Media pembelajaran adalah alat penyampaian pesan dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditegaskan oleh Umar (2013) Bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi.

Dalam proses pembelajaran, seringkali media pembelajaran yang tidak menarik menjadi kendala guru untuk melakukan penyampaian pesan kepada siswa. Hasil penelitian Ahmad (2012), di temukan bahwa tingkat pencapaian pengetahuan melalui indera penglihatan mencapai 75%, sementara melalui indera pendengaran hanya 13%, sedangkan melalui indera lain, seperti pengecap, sentuhan, penciuman, pengetahuan hanya dapat diperoleh sebesar 12%. Lingkungan belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar memberikan dampak tiga kali lebih kuat dan mendalam daripada kata-kata (ceramah). Sementara jika gambar dan kata-kata dipadukan, maka dampaknya lebih kuat daripada kata-kata saja. Karena itu media pembelajaran yang dapat memadukan kata - kata (suara) dan gambar diyakini dan terbukti memberikan peran penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dan media pembelajaran komik merupakan media pembelajaran yang memadukan antara kata – kata dan gambar.

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam penelitiannya Wahono (2006) juga menyatakan bahwa Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dimengerti. Pendekatan visualisasi dengan komik digunakan untuk menarik minat baca kaum muda dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang akan disampaikan. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih

mudah untuk diikuti dan diingat. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani : 1997). Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi.

Penggunaan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media komik pembelajaran. Selain menjadi media pembelajaran yang baik komik dapat meningkatkan literasi visual dalam pendidikan. Pada umumnya literasi memiliki arti yaitu kemampuan membaca atau menginterpretasikan teks tertulis. Ketika seseorang sudah mempunyai kemampuan membaca, menulis dan berhitung maka dikatakan orang itu mempunyai kemampuan literasi. 'melek' baca tulis dan hitung. Di abad ke 21 ini, pengertian literasi lebih dari sekedar bisa membaca, menulis dan berhitung, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber – sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Kemampuan ini disebut sebagai literasi informasi (Endrata : 2016).

Menurut Ferguson dalam Endrata (2016) bahwa komponen literasi informasi terdiri atas literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Media pembelajaran *e-comic* merupakan literasi visual karena menggabungkan gambar dan kata – kata untuk menginformasikan materi belajar kepada siswa. literasi visual terdiri dari 3 bagian, yaitu berfikir visual, komunikasi visual, dan belajar visual. Berfikir visual merupakan kemampuan untuk mengubah pikiran, gagasan, dan informasi kesemua jenis gambar yang membantu mengkomunikasikan informasi yang terkait. Komunikasi visual yaitu mengekspresikan ide – ide menggunakan gambar untuk mengajar orang. Sedangkan belajar visual merupakan proses belajar dari gambar dan media dalam proses pembelajaran. *E-comic* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi visual, karena guru menerapkan berfikir visual dan komunikasi visual sedangkan murid menerapkan belajar visual. Gambar visual sangat membantu proses belajar karena lebih konkrit daripada kata – kata abstrak

dan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Di zaman yang sangat modern ini sudah terlalu banyak media komik yang hanya di cetak dan susah untuk dibawa kesana kemari, maka lebih menarik dan simpel apabila media pembelajaran komik tersebut berbasis teknologi, yang mudah di akses oleh siswa – siswa yang ingin belajar. *E-comic* merupakan komik elektronik yang dapat di akses menggunakan *handphone* android, dimana hampir seluruh orang didunia menggunakannya. *E-comic* memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan oleh guru dikarenakan kata dalam *e-comic* sangat sederhana dan mudah dipahami. Maka dari itu pembuatan *e-comic* (komik berbasis teknologi) diharapkan dapat mempermudah siswa untuk mengaksesnya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Budi (2010) dalam kehadiran dan kecepatan perkembangan teknologi informasi menyebabkan terjadinya perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan. Keberadaannya membuka batas – batas wilayah suatu Negara. Tiap – tiap Negara telah terhubung satu sama lain menjadi satu kesatuan yang disebut *global village* atau desa dunia. Melalui pemanfaatan teknologi siapa saja dapat memperoleh informasi dan layanan pendidikan yang dikehendaki.

Untuk menghasilkan pembelajaran yang baik tidak hanya media pembelajaran yang berperan, untuk menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guru perlu menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran dan materi yang akan disampaikan. Metode pembelajaran NHT (*Number Head Together*) merupakan metode dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Nur dalam Yasin (2013) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan sosial (interpersonal). Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Menurut Nur dalam Wahidin, dkk (2013) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok dengan cirri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya

tersebut. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* sangat cocok untuk materi Animalia (Dunia Hewan) kelas X mata pelajaran Biologi. Pada materi tersebut sangat banyak gambar struktur hewan yang harus di pahami oleh siswa dan lebih mudah jika dipelajari bersama, selain itu memudahkan guru untuk mengontrol dan mengevaluasi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran karena hasil belajar merupakan cerminan dari proses belajar. Dimana dalam proses belajar sangat dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa meningkat. Nana Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Zaif (2013) setiap mata pelajaran selalu merujuk ketiga bidang tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif, yang mana berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi.

Hasil wawancara dengan guru di SMA Mujahidin Surabaya menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas X MIA 2, sebanyak 65% siswa tidak dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), walaupun guru sudah menggunakan beberapa model, namun kurang menarik bagi siswa, dan tidak didukung dengan sarana dan prasarana disekolah. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul:

Peningkatan Literasi Visual dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Mujahidin Surabaya melalui Penerapan Metode *Numbered Head Together* Berbantuan Media *E-Comic* pada Materi Animalia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah penerapan metode kooperatif NHT (*Numbered Head Together*) berbantuan media *E-Comic* pada materi Animalia dapat meningkatkan literasi visual dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya?”

Dari rumusan masalah tersebut di jabarkan menjadi pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia kelas X SMA Mujahidin Surabaya?
2. Bagaimana respon siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya setelah melaksanakan pembelajaran materi animalia dengan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia?
3. Bagaimana kemampuan literasi visual siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya ketika melaksanakan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia?
4. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya setelah melaksanakan pembelajaran materi animalia dengan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui penerapan metode kooperatif NHT (*Numbered Head Together*) berbantuan media *E-Comic* pada materi Animalia dapat meningkatkan literasi visual dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya.

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia di SMA Mujahidin Surabaya.
2. Mengetahui respon siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya setelah melaksanakan pembelajaran materi animalia dengan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia.
3. Meningkatkan literasi visual siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya ketika melaksanakan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia.

4. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa setelah melaksanakan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia di SMA Mujahidin Surabaya.

D. Indikator Keberhasilan

- 1) Literasi Visual

Indikator keberhasilan literasi visual dalam penelitian ini yaitu, apabila literasi visual siswa telah mencapai rata – rata skor 22 dengan kriteria literasi visual Tinggi.

- 2) Hasil Belajar Kognitif

Indikator keberhasilan hasil belajar kognitif dalam penelitian ini yaitu, apabila hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 80% dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

E. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa memperoleh literasi visual, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

- 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan pembelajaran menggunakan media komik, khususnya dalam mata pelajaran Biologi.

- 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi sekolah dengan upaya menyajikan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

- 4) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian.

