

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBENTUK
KOMIK BERBASIS *CONTEXTUAL LEARNING (CL)* PADA MATERI
EKOSISTEM UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

TESIS



Oleh

**DARMANELLA DIAN EKA WATI
NIM. 51570**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Megister Pendidikan

**KONSENTRASI PENDIDIKAN BIOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRACT

Darmanella Dian Eka Wati. 2011: *Developing of Instructional Media in A Form of Comic Based Contextual Learning (CL) for Ecosystem Material in Junior High School*. Thesis. The Concentrated of Education Biology, Educational Technology Study Program, State University of Padang Graduate Program.

Low motivation of students' reading interest toward textbook will be affect to students' learning outcomes. Generally, teenage students prefer reading comics than textbook. Expression is visualized in it make the reader's emotionally involved. So, the reader will be interest to read more until its finish. This case what inspires the presentation of subject matter into a form of comic. Comics learning are expected to increase reading interest and students' motivation to learn and at the end can improve students' learning outcomes. So that, this research try to develop instructional media in a form of comic based Contextual Learning (CL) for ecosystem material in Junior High School.

Type of this research is development research that produces a comic, thing use 4D model consist of 4 phases that is *Define, Design, Develop* and *Disseminate*. This research only up to develop phase. This comic phased 3 trials that are *validity, practicality and effectivity*. Validity conducted by lecturers and teachers, practicality conducted by teachers and students and effectivity from students' activities and their learning outcomes after learning by using comic. Comic media limited tested in SMPN 30 Sijunjung at Grade VII.

Result of validity show an average validity of comic was 3,29 with *valid* category. Practicality result of comic by teachers show an average of practical rank was 95% with *very practical* category. Practicality result by students show an average of practical rank was 97,454% with *very practical* category. *Effectivity* trial show that 71% of students are active in learning by using comic and got learning outcomes completely in classical in average mark 71,407. From the result of the research can be concluded that comic based CL for ecosystem material that was developed had been valid, practical and effective used as instructional media in Junior High School.

ABSTRAK

Darmanella Dian Eka Wati. 2011: Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berbasis *Contextstual Learning (CL)* pada Materi Ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama. Tesis. Konsentrasi Pendidikan Biologi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks pelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa remaja umumnya lebih menyukai membaca komik dibanding buku teks pelajaran. Ekspresi yang divisualisasikan pada komik membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang menginspirasi penyajian materi pelajaran ke dalam bentuk komik. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berbasis *CL* pada materi ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa komik pembelajaran. Pengembangan media komik ini menggunakan model *4-D* yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. Media Komik ini melewati 3 uji yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan oleh dosen dan guru, uji praktikalitas oleh siswa dan uji efektivitas dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan komik. Media komik diujicoba terbatas di SMP Negeri 30 Sijunjung kelas VII.

Hasil uji validitas menunjukkan rata-rata validitas media komik adalah 3,290 dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas oleh siswa menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan 97,454% dengan kategori sangat praktis. Uji efektifitas menunjukkan bahwa 71% siswa aktif belajar dengan media komik dan memiliki hasil belajar yang tuntas secara klasikal dengan rata-rata nilai 71,407. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik berbasis *CL* pada materi ekosistem yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Komik Berbasis Contextual Learning (CL) pada Materi Ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis saya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2011

Saya yang Menyatakan

DARMANELLA DIAN EKA WATI

NIM. 51570

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Komik Berbasis *Contextual Learning* (CL) pada Materi Ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama”.

Tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I adalah pendahuluan, membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, spesifikasi produk, dan definisi istilah pada penelitian ini. Bab II adalah kajian pustaka, menguraikan landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka konseptual. Bab III adalah metodologi penelitian, mengkaji tentang metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Bab IV adalah hasil penelitian, memuat deskripsi data dan pembahasan. Bab V adalah kesimpulan, implikasi dan saran.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Biologi di Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan tesis ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan dan saran-saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Zulyusri, M.P., sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si., sebagai pembimbing II.
2. Bapak Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Ibu Ketua Konsentrasi Pendidikan Biologi.
3. Bapak Dr. Abdul Razak, M.Si, dan Bapak Dr. Ngusman Abdul Manaf, M.Hum., sebagai kontributor sekaligus validator dan Ibu Dr. Hj. Ulfa Syukur, M.Si. sebagai kontributor.
4. Bapak Dr. Azwir Anhar, M.Si. sebagai validator.

5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Biologi, serta karyawan/karyawati Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Musril, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 30 Sijunjung, yang telah mengizinkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Ibu Antaria, S.Pd, Ibu Supriati, S.Pd, dan Ibu Nova Marpita Yeni S.Pd., sebagai validator, Ibu Popy S.Pd., Ibu Helmiwati, S.Pd., dan Ibu Nilyati, S.Pd sebagai observer.
8. Siswa SMP Negeri 30 Sijunjung sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa konsentrasi pendidikan biologi Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tesis ini, namun jika pembaca menemukan kekurangan-kekurangan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis menyampaikan maaf kepada pembaca semua. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan tesis ini. Terakhir, penulis menyampaikan harapan semoga tesis ini bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
H. Definisi Istilah.....	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	
1. Karakteristik Siswa SMP.....	12
2. Belajar dan Proses Pembelajaran.....	15
3. Aktivitas dan Hasil Belajar.....	17
4. Media Pembelajaran.....	21
5. Komik sebagai Media Pembelajaran.....	28

6. <i>Contextul Learning (CL)</i>	37
7. Materi Ekosistem.....	38
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konseptual.....	40
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Objek Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian	42
D. Uji Coba Produk.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	63
B. Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nama Validator Media Komik Ekosistem.....	48
2. Nama Guru yang Menguji Praktikalitas Media Komik.....	50
3. Nama Observer Pengamatan Aktivitas Siswa.....	50
4. Hasil Uji Validasi Media Komik Ekosistem.....	63
5. Saran Validator terhadap Media Komik Ekosistem.....	65
6. Hasil Uji Praktikalitas Media Komik Ekosistem oleh Guru.....	66
7. Hasil Uji Praktikalitas Media Komik Ekosistem oleh Siswa.....	68
8. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas VII ₂	70
9. Hasil Belajar Siswa Kelas VII ₂ SMPN 30 Sijunjung.....	71
10. Hasil Belajar Siswa Kelas VII ₁ SMPN 30 Sijunjung.....	72
11. SK, KD dan Indikator Materi Ekosistem.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Konsep Materi Ekosistem.....	39
2. Bagan Kerangka Berfikir Pengembangan Media Komik Berbasis <i>CL</i> untuk Materi Ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Semester II.....	41
3. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan Media Komik Bebas <i>CL</i> untuk Materi Ekosistem	52
4. Aktivitas Siswa Membaca Komik Ekosistem	84
5. Aktivitas Siswa Menjawab Pertanyaan	85
6. Aktivitas Siswa Bertanya.....	86
7. Siswa Kelas VII ₂ pada Saat Tes Hasil Belajar.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Validitas Komik oleh Dosen/Guru.....	97
2. Angket Uji Validitas Komik.....	98
3. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Komik oleh Guru.....	101
4. Angket Uji Praktikalitas Komik oleh Guru.....	102
5. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Komik oleh Siswa.....	105
6. Angket Uji Praktikalitas Komik oleh Siswa.....	106
7. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	109
8. Kisi-kisi Penulisan Soal Uji Coba.....	111
9. Soal Uji Coba.....	118
10. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	125
11. Soal Tes Hasil Belajar.....	129
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Ekosistem.....	133
13. Analisis Butir Soal Uji Coba.....	139
14. Perhitungan Jumlah Skor Total Tes yang Menjawab Benar.....	141
15. Perhitungan Validitas Soal Uji Coba.....	144
16. Analisis Validitas Item Soal.....	146
17. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Tes.....	148
18. Kelompok Atas dan Kelompok Bawah Skor Tes Hasil Belajar.....	150
19. Daya Beda Butir Soal.....	151
20. Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	152
21. Hasil Uji Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda.....	153
22. Tabel Nilai Koefisien Korelasi “ <i>t</i> ” <i>Product Moment</i>	154
23. Hasil Uji Validasi Komik Ekosistem.....	155
24. Hasil Uji Praktikalitas Komik Ekosistem oleh Guru.....	157
25. Hasil Uji Praktikalitas Komik Ekosistem oleh Siswa.....	158
26. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	159
27. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VII ₂ SMP N 30 Sijunjung.....	161

28.	Nilai Hasil Belajar Kelas Pembanding (VII ₁) SMPN 30 Sijunjung...	162
29.	Surat Izin Penelitian.....	163
30.	Surat Keterangan Penelitian.....	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan berfikir analitis, induktif dan deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar. Pada mata pelajaran biologi, mengkaji persoalan yang berkaitan dengan berbagai fenomena pada makhluk hidup diberbagai tingkat organisasi kehidupan dan interaksinya dengan faktor lingkungan. Secara umum, keseluruhan materi-materi biologi tersebut dipelajari dalam berbagai cabang ilmu seperti sitologi, genetika, fisiologi, taksonomi, mikrobiologi, ekologi, dan lain-lain.

Salah satu cabang ilmu yang dipelajari dalam mata pelajaran biologi di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah ekologi yang memuat materi tentang ekosistem. Materi ini membahas tentang komponen-komponen ekosistem, satuan-satuan ekosistem, dan hubungan antar komponen ekosistem. Materi ini pada beberapa buku teks, disajikan dalam bentuk paragraf-paragraf yang panjang, gambar-gambar, dan diagram-diagram yang menuntut siswa untuk lebih banyak membaca dan memahami gambar serta diagram yang disajikan dalam buku tersebut. Hasil observasi di lapangan terutama di SMP Negeri 30 Sijunjung menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memilih melihat gambar dari pada membaca paragraf-paragraf yang panjang, sehingga penjelasan dari gambar dan diagram yang disajikan tersebut tidak dipahami dengan baik. Hal ini menunjukkan kurangnya minat baca siswa terhadap buku teks pelajaran.

Moegiadi (1987 dalam Ali dkk., 2007: 801) mengungkapkan bahwa dalam hal minat baca, Indonesia menduduki peringkat ke dua dari bawah. Tinggi rendahnya minat baca siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Slameto (2003: 57), minat adalah “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Artinya, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Sementara itu, Siwi (2009: 2) mengungkapkan bahwa siswa cenderung akan memilih membaca bacaan yang diminatinya. Semangat belajar siswa akan muncul jika ada minat.

Selain minat belajar siswa, guru juga menjadi salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai salah satu faktor penentu berhasilnya proses pembelajaran kadangkala melaksanakan pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan karena guru tidak memahami kebutuhan siswa, baik dari segi karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Ditambah lagi, metode yang digunakan oleh guru cenderung hanya ceramah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa menjadi jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa, apalagi untuk siswa usia remaja yang masih duduk di bangku SMP.

Hasil pengamatan terhadap siswa remaja pada umumnya cenderung lebih menyukai membaca komik dibandingkan dengan buku-buku teks. Susilana dan Riyana (2008: 139) mengungkapkan bahwa anak yang membaca

komik lebih banyak, dalam sebulan minimal satu buah buku komik. Sementara, satu buku pelajaran selesai dibaca dalam satu tahun. Hal ini disebabkan karena komik lebih banyak menggunakan gambar dan memiliki alur cerita yang mudah dipahami. Selain itu, komik juga memiliki warna-warna menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana, sedangkan buku teks cenderung berupa paragraf-paragraf yang panjang. Komik memakai dua bentuk bahasa yaitu bahasa verbal dan non verbal. Bahasa verbal berupa kata atau tuturan sedangkan bahasa non verbal berupa visual atau gambar.

Bahasa verbal dan visual ini dapat mengaktifkan kerja otak kiri sekaligus otak kanan siswa. Menurut Muslichan dan Pedak (2009: 80), orang yang cerdas dan kreatif adalah orang yang mengupayakan agar otak belahan kiri dan kanan dapat berfungsi secara maksimal dan seimbang. Oleh karena itu, otak kanan dan otak kiri perlu dilatih guna membentuk siswa yang cerdas dan kreatif. Jadi, kelebihan dari komik adalah penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Ekspresi yang divisualisasikan pada komik membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang menginspirasi penyajian materi pelajaran ke dalam bentuk komik. Waluyanto (2005: 51) juga mengungkapkan bahwa komik pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk proses pembelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Netty (2005: 63) tentang pengaruh penggunaan media komik biologi terhadap hasil belajar sains biologi pada siswa kelas II SMP Negeri 2 IV Angkek Canduang, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi. Syamzani (2009: 39) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran biologi sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk cerita bergambar serta menggunakan bahasa yang sederhana, menjadikan siswa tertarik untuk mempelajarinya. Siswa tidak cepat merasa bosan dan diharapkan informasi yang terdapat dalam komik dapat diserap dengan mudah oleh siswa. Selain itu, media komik bisa digunakan di sekolah-sekolah yang ada di kota maupun di daerah-daerah terpencil yang masih jauh dari jangkauan teknologi, terutama untuk sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Komik untuk pembelajaran ini dapat ditemukan di pasaran dan bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran ataupun sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis terhadap beberapa komik pembelajaran yang ada di pasaran, komik untuk materi pelajaran biologi SMP masih jarang ditemukan, cenderung tidak berwarna, materinya masih diuraikan dalam bentuk paragraf yang panjang diluar dialog, dan umumnya masih belum dikaitkan dengan kehidupan keseharian siswa, cerita yang disajikan masih terfokus hanya untuk memuat materi pelajaran saja.

Akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya menarik dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dibuat komik pelajaran biologi yang memiliki tampilan menarik, dialog yang singkat dan mudah dipahami, serta penyajian materi ajar dalam bentuk cerita yang dekat dengan konteks nyata atau kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu pendekatan yang mampu mengaitkan materi ajar dengan konteks atau kehidupan nyata siswa adalah pendekatan kontekstual (*Contextual Learning*) atau *CL*. Dengan menggunakan pendekatan *CL*, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan barunya.

Pendekatan *CL* merupakan suatu pendekatan yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, atau suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa (Elaine, 2002: 57). Penggunaan pendekatan ini di beberapa sekolah yang diamati masih belum maksimal bahkan masih jarang. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pemahaman guru terhadap *CL*. Padahal, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan sinyal dalam implementasinya berupa penggunaan strategi yang menekankan pada aspek kinerja siswa. Jadi, dalam hal ini fungsi dan peranan guru hanya sebagai mediator dan siswa lebih proaktif untuk merumuskan sendiri tentang fenomena yang berkaitan dengan fokus kajian secara kontekstual bukan tekstual.

Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks aplikasi materi tersebut digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara siswa belajar (Trianto, 2010: 107). Sangat menarik jika cerita yang disajikan dalam sebuah komik juga mampu menghubungkan antara materi pelajaran dengan konteks nyata atau kehidupan keseharian siswa. Komik yang dirancang dengan pendekatan kontekstual atau *CL* diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk bisa belajar mandiri, membuat siswa menjadi lebih aktif mencari dan mengkonstruksi pengetahuan baru yang didapatnya. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan *CL* cerita dalam komik dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media komik dengan pendekatan *CL* ini haruslah valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Richey dan Nelson (2001 dalam Endrya, 2010: 34) bahwa suatu media yang dikembangkan baru bisa digunakan dalam pembelajaran terlebih dahulu harus melewati uji validitas, praktikalitas dan efektifitas.

Berdasarkan ketertarikan siswa terhadap komik, kerumitan bahan ajar, kecenderungan guru menggunakan metode ceramah serta penggunaan pendekatan *CL* yang dipandang efektif dalam proses pembelajaran menjadi dasar untuk mengembangkan materi pembelajaran biologi dalam bentuk komik berbasis *CL* yang valid, praktis dan efektif. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi

Berbentuk Komik Berbasis *Contextual Learning (CL)* pada Materi Ekosistem untuk Sekolah Menengah Pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian, dapat diidentifikasi beberapa masalah seperti yang diuraikan berikut ini.

1. Buku teks pelajaran biologi untuk materi ekosistem cenderung berupa paragraf-paragraf yang panjang.
2. Kurangnya minat baca siswa terhadap buku teks pelajaran biologi. Siswa cenderung lebih memilih membaca komik dibanding buku teks pelajaran.
3. Masih minimnya kemampuan dan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran serta menggunakan dan mengembangkan media alternatif, sehingga guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, akibatnya siswa menjadi jenuh, kurang termotivasi dan hasil belajarnya menjadi rendah.
4. Penggunaan *CL* masih belum maksimal bahkan masih jarang digunakan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pemahaman guru tentang *CL*.
5. Belum tersedianya media komik berbasis *CL* yang valid, praktis dan efektif khususnya untuk materi ekosistem.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini dibatasi beberapa permasalahan yaitu: rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks

dibanding minat baca siswa terhadap komik, penggunaan *CL* yang belum maksimal di sekolah, dan belum tersedianya media komik berbasis *CL* yang valid, praktis dan efektif khususnya untuk materi ekosistem.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media komik berbasis *CL* pada materi ekosistem untuk SMP kelas VII semester II yang valid, praktis, dan efektif”. Pertanyaan tersebut dapat dirinci sebagai berikut ini.

1. Bagaimanakah bentuk media komik berbasis *CL* yang dikembangkan pada materi ekosistem untuk SMP kelas VII semester II?
2. Bagaimanakah validitas media komik berbasis *CL* yang dikembangkan pada materi ekosistem untuk SMP kelas VII semester II?
3. Bagaimanakah praktikalitas media komik berbasis *CL* yang dikembangkan pada materi ekosistem untuk SMP kelas VII semester II?
4. Bagaimanakah efektivitas media komik berbasis *CL* yang dikembangkan pada materi ekosistem untuk SMP kelas VII semester II?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media komik berbasis *CL* pada materi ekosistem untuk SMP yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat berikut ini.

1. Bagi guru

Sebagai media alternatif yang efektif dan efisien dalam mengajarkan materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

- a. Meningkatkan minat baca dan motivasi dalam belajar pada materi ekosistem.
- b. Lebih tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran biologi terutama pada materi ekosistem.
- c. Lebih mudah memahami pelajaran biologi pada materi ekosistem.

3. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang cara pengembangan media komik dengan menerapkan teori-teori yang telah didapat dan telaah kepustakaan.

4. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media ajar berupa komik berbasis *CL* pada materi ekosistem. Spesifikasi dari produk komik ini diantaranya adalah sebagai berikut ini.

1. Komik berbasis *CL* berisi konsep-konsep materi ekosistem yang dituangkan dalam bentuk cerita bergambar yang dikaitkan dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari siswa,
2. Memiliki warna agar lebih menarik,
3. Menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti.
4. Materi ekosistem disajikan dalam bentuk dialog-dialog yang singkat.
5. Tokoh yang digunakan pada komik dibuat dengan karakter wajah tokoh komik Jepang. Hal ini disebabkan karena komik Jepang adalah komik yang populer dan diminati oleh siswa tingkat SMP.
6. Pada bagian akhir komik dilengkapi dengan daftar istilah dan rangkuman. Selain itu juga ditambahkan latihan-latihan berupa pilihan ganda dan esai.
7. Cerita, daftar istilah, rangkuman dan latihan dikemas dalam satu buku komik yang berukuran 14,5 X 10 cm. Ukuran ini dipilih dengan pertimbangan agar lebih mudah untuk dibawa, mudah untuk digunakan, dan tampilan ukuran kecil (buku saku) lebih menarik bagi siswa. Selain itu, pada ukuran ini, tulisan dan gambar sudah terbaca dengan jelas oleh siswa SMP.

Berdasarkan spesifikasi produk komik tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa keunggulan komik yang dikembangkan sebagai berikut ini.

1. Memiliki tampilan yang menarik dan berwarna sehingga dapat menimbulkan daya tarik, minat baca, dan membantu pemahaman siswa

2. Bentuk dan ukuran komik praktis untuk dibawa dan digunakan dimana saja tanpa membutuhkan alat bantu teknologi.

H. Definisi Istilah

1. Media komik berbasis *CL* adalah sebuah media pembelajaran berupa cerita bergambar dan berwarna yang dirancang dengan menghubungkan materi ajar dengan konteks nyata atau kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa. Pada penelitian ini media komik berbasis *CL* yang dikembangkan memuat materi ekosistem untuk siswa SMP kelas VII.
2. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang harus diukur. Pada media komik berbasis *CL* yang diuji adalah kebenaran konsep-konsep dan tata bahasa dalam komik.
3. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan manfaat yang didapat, kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu. Pada penelitian ini uji praktikalitas dilakukan oleh siswa.
4. Efektivitas adalah tingkat keefektivan yang dilihat berdasarkan hasil belajar dan aktivitas siswa setelah belajar dengan menggunakan media komik. Aktivitas belajar yang diamati berupa keseriusan siswa dalam membaca komik, keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi pertanyaan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk komik yang berbasis *CL* pada materi ekosistem untuk SMP dapat disimpulkan bahwa komik berbasis *CL* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif pada materi ekosistem di SMP.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk komik yang berbasis *CL* tentang materi ekosistem. Komik merupakan salah satu bentuk media yang mampu memancing minat belajar siswa, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru penting dalam memvariasikan penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan untuk mengembangkan media komik untuk materi-materi lainnya sehingga seluruh materi biologi yang dipelajari di SMP ada dalam bentuk komik. Selain itu,

pengembangan komik berikutnya disarankan untuk menggunakan tokoh yang memiliki karakter tokoh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert. A. 2008. *Proses Membuat Buku-buku Komik*. <http://pelitaku.sabda.org>. diakses 20 Oktober 2010.
- Ali, M dan Sukisno, T. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Pada Matakuliah Medan Elektromagnetik di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Ali, M., Ibrahim, R., Sukmadinata, N. S., Sudjana, D., dan Rasyidin, W. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press.
- Angkowo, R. dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bonneff, M. 1998. *Komik Indonesia*. Paris: Forum Jakarta.
- Burhanuddin, E. Hari, W. dan Irmawati. 2009. *Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dewi, S. 2010. *Pengembangan Media Compact Disc (CD) Interaktif Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMA Kelas IX*". *Skripsi* Tidak Diterbitkan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elaine, B., dan Johnson. 2006. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.