

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK  
TENTANG MATERI VIRUS UNTUK SISWA SMA KELAS X  
SEMESTER I**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Biologi  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**ASMILAWATI YULIANDA  
NIM. 96844**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Menurut Lufri (2007), proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaktif yang bernilai edukatif. Interaksi edukatif ini terjadi antara guru dengan anak didik, antara anak didik dengan sesamanya, dan antara anak didik dengan lingkungannya. Interaksi ini perlu dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk terjadinya interaksi edukatif yang lebih baik, dalam pembelajaran perlu diketahui berbagai persyaratan yang diperlukan seperti pendekatan, metode, kondisi, sarana dan prasarana serta mengenali perkembangan intelektual, psikologis, dan biologis anak didik.

Siswa merupakan individu yang memiliki keunikan tersendiri. Masing-masing memiliki perbedaan intelegensi, minat, kebutuhan dan gaya belajarnya. Sehingga tidak menutup kemungkinan akan terjadi kesalahan dalam penafsiran materi pelajaran. Dalam hal ini dituntut kemampuan guru menciptakan variasi mengajar yang mampu mengakomodir semua perbedaan yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa pada tanggal 6 September 2012 di SMA N 4 Pariaman diperoleh informasi bahwa penyajian materi biologi yang diberikan oleh guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Guru cenderung memberikan materi dengan metode

ceramah. Media pembelajaran yang sering dipakai adalah slide *power point*. Penyajian materi menggunakan media tersebut terlihat kurang efektif karena slide masih berupa narasi sehingga kurang menarik bagi siswa. Selain itu, alokasi waktu pelajaran dihabiskan siswa untuk mencatat sehingga terkadang tidak semua tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa tidak terlatih mengalami proses berfikir karena semua materi disajikan oleh guru dan siswa diberi kemudahan untuk menyalin. Interaksi siswa dengan guru cenderung rendah. Kondisi ini berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar masih rendah, sebagian besar siswa tidak mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 77. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata ulangan harian siswa SMA 4 Pariaman yaitu:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Kelas Ulangan Harian Biologi Siswa SMA 4 Pariaman  
KD 1.2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	X1	78.57
2.	X2	72.39
3.	X3	63.15
4.	X4	53.17
5.	X5	77.51
6.	X6	71.25
7.	X7	79.6
8.	X8	74.7

Data pada Tabel 1 merupakan nilai rata-rata kelas untuk ulangan harian pada materi virus. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, terungkap bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Data hasil nilai belajar siswa tahun pelajaran 2011/2012 juga menunjukkan angka yang cukup rendah, dari 8 kelas hanya 2 kelas yang tuntas yaitu kelas X1 dan X5. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi biologi, diperoleh informasi bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi karena keterbatasan jumlah buku di pustaka sekolah dan buku yang ada lebih banyak berisi narasi tanpa gambar, walaupun ada gambarnya tidak berwarna, sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca buku tersebut.

Untuk mengetahui minat baca siswa terhadap materi biologi, maka pada tanggal 16 Oktober 2012 peneliti menyebarkan angket kepada 40 orang siswa kelas X yang dipilih secara random. Data hasil angket tersebut dijabarkan dalam persentase sebagai berikut. Dari 40 orang siswa yang dijadikan sampel, 80% diantaranya suka membaca buku, namun hanya 40% siswa yang memiliki buku-buku pelajaran biologi, hanya 32.5% siswa yang memiliki buku penunjang lain yang berkaitan dengan biologi. Siswa sebanyak 57.5% merasa jenuh membaca materi biologi yang berupa narasi, banyak siswa tertarik belajar ketika materi pelajaran biologi disajikan dalam bentuk gambar, persentasenya cukup tinggi, yaitu 95%. Sebanyak 87.5% siswa lebih cepat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar. Materi pelajaran yang disajikan dengan perpaduan gambar dan warna juga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, ditunjukkan oleh persentasenya sebesar 77.5%. Selanjutnya, 92.5%

siswa menyenangi belajar menggunakan media, namun sebesar 52.5% siswa tidak puas terhadap media yang telah ada sebelumnya (seperti *slide power point* dan charta), sehingga sebanyak 90% siswa mengharapkan adanya sumber belajar selain buku paket biologi.

Dari data tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa siswa lebih tertarik membaca buku atau sumber belajar yang mengandung unsur gambar dan tulisan yang menarik, salah satu contoh media pembelajaran tersebut adalah komik. Ketertarikan siswa tersebut dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Materi yang akan dikembangkan yaitu virus, sesuai dengan kenyataan di sekolah yang menyebutkan bahwa siswa kesulitan memahami materi tersebut dan informasi yang diperoleh dari guru, menunjukkan bahwa nilai siswa pada materi tersebut berada di bawah KKM selama 2 tahun belakangan ini.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa memahami pelajaran karena materi virus yang biasanya berupa uraian telah diringkas ke dalam bentuk komik yang ringkas dan menarik. Waluyanto (2010) mengemukakan, bahwa komik adalah 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 membuat informasi lebih mudah diserap dan bahasanya mudah dimengerti serta alurnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Media komik umumnya disukai semua kalangan usia, termasuk remaja usia sekolah menengah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wuriyanto (2008) komik merupakan salah satu bacaan yang digemari siswa karena menggunakan kata-kata dan bahasa sederhana serta mudah dimengerti. Oleh karena itu, jika komik dipakai dalam proses pembelajaran, besar kemungkinan akan menimbulkan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang sukses. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik tentang materi virus.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran biologi sebelumnya telah digunakan oleh Sari (2011) pada materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan penelitian Sari, telah dihasilkan media komik berwarna pada materi sistem pencernaan manusia untuk SMP yang valid dan praktis. Hasil validitas yang di peroleh adalah 3,45 dengan kategori valid dan nilai praktikalitas oleh siswa dan guru berturut-turut adalah 90,63% dan 91,00% dengan kategori sangat praktis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu tokoh dan karakter yang ditampilkan, disesuaikan dengan kultur dan budaya ketimuran yang ada di Indonesia. Hal ini dapat diamati dari nama tokoh, dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh masing-masing karakter tokohnya. Komik pada materi virus ini, alur ceritanya dirancang untuk menuntun siswa agar siswa membangun pengetahuannya sendiri. Dengan mengikuti jalan pikiran masing-masing tokoh, siswa akan dituntun untuk berpikir kritis, mengarahkan siswa untuk menemukan ide, pengetahuan, dan informasi serta membangun sendiri pemahamannya

mengenai materi virus, dengan harapan media komik yang dikembangkan dapat menjadi media untuk meningkatkan pemahaman siswa dan secara praktis digunakan dalam proses pembelajaran biologi khususnya pada materi virus ini.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik tentang materi virus untuk siswa SMA kelas X.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyajian materi dengan menggunakan slide power point belum mampu menarik perhatian siswa
2. Penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan guru salah satunya berupa slide power point belum optimal sehingga terjadi pemborosan waktu yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara keseluruhan.
3. Minat baca dan motivasi belajar siswa masih rendah.
4. Media pembelajaran berbentuk komik sudah pernah dibuat, namun belum mencontohkan karakter yang berpenampilan rapi dan sopan sesuai dengan kultur dan budaya ketimuran yang di anut Indonesia. Juga adanya saran dari validator mengenai pewarnaan yang kurang cerah dan tulisan yang terlalu padat, sehingga kurang logis jika dialog terjadi seperti itu.
5. Media pembelajaran berbentuk komik pada materi virus belum ada.

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan mengingat keterbatasan yang peneliti miliki, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran berbentuk komik tentang materi virus yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah “bagaimanakah validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbentuk komik tentang materi virus untuk siswa SMA kelas X semester 1 yang dikembangkan?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan komik sebagai media pembelajaran biologi yang valid dan praktis untuk siswa SMA kelas X semester 1.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan motivasi, keaktifan, kemandirian, kreativitas dan penguasaan materi virus.

2. Guru bidang studi biologi sebagai media maupun pelengkap dalam pembelajaran.
3. Peneliti lain sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dalam bentuk komik.
4. Peneliti, sebagai langkah awal dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, persiapan, dan pengalaman sebagai calon pendidik.

### **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kerancuan dalam memahami penelitian ini, maka definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Media

Media secara harfiah adalah perantara atau pengantar untuk proses penyaluran informasi/pesan dari pengirim ke penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Umumnya media adalah semua bentuk perantara untuk menyebarkan ide, saluran untuk memperluas kemampuan mendengar dan melihat tanpa batas jarak/waktu.

#### 2. Komik

Komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai yang diberi balon-balon kata sebagai penunjang, serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita atau untuk menangkap tanggapan estetis dari para pembaca.

## H. Spesifikasi Produk

Penelitian ini di harapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu komik biologi sebagai media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Komik disajikan dengan desain warna dan tulisan yang dapat menarik minat baca siswa
2. Alur cerita komik diketik dengan huruf *Comics Sans MS* agar memberi kesan yang berbeda, sederhana, akrab dan mudah dibaca.
3. Komik menggunakan tokoh-tokoh yang mencerminkan nuansa islami, seperti tokoh perempuan memakai jilbab dan berpakaian sopan. Tokoh laki-laki berpenampilan rapi dan sopan. Dapat tercermin tampilan dari interaksi yang terjadi antar masing-masing tokoh.
4. Komik pada materi virus ini, alur ceritanya dirancang untuk menuntun siswa agar siswa membangun pengetahuannya sendiri. Dengan mengikuti jalan pikiran masing-masing tokoh, siswa akan dituntun untuk berpikir kritis, mengarahkan siswa untuk menemukan ide, pengetahuan, dan informasi. Komik ini diberi warna yang lebih variatif dan disertai dengan gambar-gambar yang menunjang materi pembelajaran sehingga dapat menjadi daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran.
5. Komik dilengkapi dengan soal uji kompetensi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat mengkontruksi pengetahuannya secara mandiri

6. Bahasa yang digunakan untuk komik ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa SMA. Bahasa lebih komunikatif dan ringan sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahaminya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media berbentuk komik pada materi virus yang dihasilkan adalah valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji praktikalitas sebaiknya dilakukan pada beberapa sekolah, agar didapatkan hasil yang lebih akurat.
2. Sebaiknya peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik untuk materi lain.
3. Pada penelitian ini, peneliti hanya meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk komik, untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sebaiknya dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbentuk komik terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gene.Yang. 2003. (<http://www.humblecomics.com/comicsedu/>) di akses 8 September 2012
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khotib, Muhammad. 2010. *Perbandingan Model Desain Sistem Pembelajaran*. (<http://kuliahemka.wordpress.com/2010/11/05/perbandingan-model-desain-sistem-pembelajaran/>). *Online*. Di akses 27 November 2012
- Kurniawan, Agus dan Roy Anjas Suprayogi. (Ed Dewi Padmo). 2003. *Tekhnologi Pembelajaran “Upaya Peningkatan Kualitas dan Produktivitas Sumber Daya Manusia”*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Padang.
- Purwanto, Ngelim M. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan): suatu pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ristiono. 2011. *Bahan Ajar Media Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP press
- Sadiman, Arif. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, Ayu Nirmala.2011. “Pengembangan Media Komik Berwarna Pada Materi Sistem Pencernaan manusia untuk SMP Kelas VIII Semester I Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan”. *Skripsi*. Padang: UNP
- Slameto. 2002. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cita.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta: Kencana
- Waluyanto, Heri Dwi. 2010. *Komik sebagai Media Komunikasi Pembelajaran*. *Online*.<http://dgi-indonesia.com/komik-sebagai-media-komunikasipembelajaran>. Diakses 29 Maret 2012
- Wurianto, Eko. 2008. *Komik sebagai Media Pendidikan*. *Online*.<http://guruindo.blogspot.com>. Di akses 29 Maret 2012