

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, aktif, positif dan terarah. Belajar diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar atau sengaja. Kegiatan ini merujuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan terjadinya perubahan pada dirinya. Kegiatan belajar juga diartikan sebagai proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah objek dengan tujuan individu untuk memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan baru, baik yang sudah pernah diperoleh ataupun yang belum diperoleh. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu proses dalam memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Proses belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dan harus dipahami oleh guru. Hal ini karena proses belajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa dapat meningkatkan pengetahuan bagi siswa. Masalah dalam proses belajar menurut Raras Kartika Sari dibedakan menjadi dua, yaitu ketidakmampuan belajar yang terletak pada perkembangan kognitif siswa dan penyebab kesulitan dalam belajar yang dialami siswa di luar.<sup>1</sup> Suatu pengetahuan pada guru dianggap berkembang jika guru tersebut mampu menghadapi masalah atau persoalan belajar yang dialami oleh siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara meningkatkan efektivitas belajar siswa. Efektivitas pada proses belajar berhubungan dengan cara, teknik dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, tepat dan cepat. Jika hasil belajar siswa meningkat maka cara, teknik dan strategi yang

---

<sup>1</sup> Raras Kartika Sari, *Analisis Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Dan Solusi Alternatifnya*, Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, Vol. 2, No. 1 (2019): 25. doi: <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i1.510>

digunakan dapat dikatakan efektif, sebaliknya jika hasil belajar siswa menurun atau tetap maka cara, teknik dan strategi yang digunakan kurang maksimal sehingga efektivitas belajar pun tidak optimal.

Keefektifan belajar menurut Sri Hariani Manurung adalah perubahan yang memiliki pengaruh dalam bentuk hasil yang telah dicapai siswa dalam pembelajaran yang menghasilkan perubahan pada siswa dalam bentuk penguasaan dan kemampuan baru yang ditunjukkan dengan hasil berupa nilai yang memuaskan.<sup>2</sup> Menurut Afifatu Rohmawati efektivitas pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan pada proses interaksi antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan dan respon siswa selama proses pembelajaran.<sup>3</sup> Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap melalui proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa.<sup>4</sup>

Tujuan dari pembelajaran akan terlihat jika siswa berusaha aktif selama kegiatan belajar. Efektivitas belajar sangat penting untuk diukur agar dapat mengetahui sejauh mana tujuan yang telah dicapai oleh siswa. Efektivitas siswa dalam pembelajaran tidak hanya dituntut dari segi fisik saja, tetapi juga dari segi mental. Hal ini sama saja dengan siswa tidak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak dapat merasakan perubahan yang terjadi pada dirinya. Keberhasilan

---

<sup>2</sup> Sri Hariani Manurung, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Belajar Matematika Siswa MTs Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014*, Jurnal EduTech, Vol. 1, No. 1 (2015): 3. url: <https://media.neliti.com/media/publications/42695-ID-analisis-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-keefektifan-belajar-matematika-siswa-mt.pdf>

<sup>3</sup> Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan usia Dini, Vol. 9, No. 1 (2015): 17. doi: <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>

<sup>4</sup> Bahtiar Muslim, *Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP 4 Kalasan*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (2012): 11. url: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22557>

pada proses pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.<sup>5</sup>

Berdasarkan data hasil studi PISA (*Progame for International Student Assesment*), penguasaan IPA pada siswa Indonesia masih rendah. Pada tahun 2006 PISA melaporkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 50 dari 57 negara dalam penguasaan sains (*scientific literacy*) maupun dalam penguasaan matematika (*mathematic literacy*). Sementara pada tahun 2009 Indonesia berada pada peringkat 60 dari 65 negara dalam hal penguasaan sains maupun matematika. Sementara berdasarkan hasil penilaian TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) terhadap prestasi bidang sains siswa Indonesia pada tahun 1999 berada pada peringkat 32 dari 38 negara, pada 2003 diperingkat 37 dari 46 negara dan pada 2007 diperingkat 35 dari 49 negara.<sup>6</sup>

Berdasarkan kegiatan observasi awal dengan salah satu guru biologi di MAN 1 Rembang menjelaskan bahwa secara umum efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran Biologi perlu ditingkatkan hingga mencapai 80% atau 85%. Menurutnya, berkurangnya efektivitas belajar siswa disebabkan karena pembelajaran kurang menarik dan terlalu monoton, untuk itu perlu dikembangkan adanya pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa. Salah satu cara agar efektivitas belajar Biologi siswa tidak menurun adalah dengan pemberian media pembelajaran yang menarik.

Solusi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah menggunakan media komik. Penggunaan komik dapat digunakan secara langsung dan tidak langsung. Komik yang digunakan pada pembelajaran secara langsung berbentuk seperti buku, sedangkan komik yang digunakan pada

---

<sup>5</sup> Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan pembelajaran*, Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 3, No. 2 (2017): 335. url: <https://jurnal.iain-padangsidiimpuan.ac.id/index.php/F>

<sup>6</sup> Rina Restanti, Sarwanto dan Suciati Sudarisma, *Pembelaaran Biologi Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Model Formal dan Informal Hands On Activies Ditinjau Dari Kreativitas Siswa dan Sikap Peduli Lingkungan*, Jurnal Inkuiri, Vol. 2, No. 2 (2013): 194. url: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>

pembelajaran jarak jauh adalah komik digital yang berbentuk seperti link dan file yang dapat diakses menggunakan internet. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh maupun pada pembelajaran secara langsung. Komik digital didefinisikan sebagai media komik yang diterbitkan dalam bentuk *website*, *webcomics*, *online comics* atau *internet comics*.<sup>7</sup>

Penggunaan komik digital bertujuan agar siswa tidak mudah merasa bosan dalam kegiatan belajar, untuk meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi siswa dengan cara menyajikan materi cerita bergambar secara digital. Alasan lain dikembangkannya komik digital sebagai media pembelajaran adalah karena media komik umumnya digemari oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu pembuatan komik digital lebih mudah karena tidak harus melalui proses percetakan, mudah diakses kapan saja dan dimana saja serta penggunaannya gratis. Secara tidak langsung hal ini membuat penggunaan komik digital dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian mengenai efektivitas belajar siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Sungai Kakap dengan menggunakan media pembelajaran komik pada kompetensi dasar dinamika hidrosfer, berdampak positif terhadap tingkat keefektifan belajar siswa yang terdiri dari minat belajar dan pengetahuan yang didapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik. Pada variabel pengetahuan memiliki pengaruh sebesar 0.77% sedangkan pada variabel minat belajar memiliki pengaruh 0.97%. Meskipun masih terdapat siswa yang tingkat keefektifannya kurang karena belum terbiasa menggunakan media komik pada pembelajaran.<sup>8</sup> Kemudian hasil penelitian

---

<sup>7</sup> Sudiyanto, dkk, *Pengembangan Media Komik Digital Akutansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, No. 2 (2017): 137. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>

<sup>8</sup> Eko Firmanto, dkk, *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Sungai Kakap*, Program Studi Pendidikan Geografi, fakultas Keguruan dan Ilmu

lain yang mengukur efektivitas belajar mahasiswa menggunakan media pembelajaran komik pada mata kuliah IAD yang berhubungan dengan sikap peduli lingkungan di Universitas Slamet Riyadi. Penggunaan media komik berpengaruh terhadap sikap peduli lingkungan mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai sikap peduli lingkungan sebelum menggunakan komik sebesar 64,25% dan sesudah menggunakan komik sebesar 79,44%. Perbedaan rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis ilmiah efektif dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan mahasiswa.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Rembang pada kelas XI MIPA dalam memanfaatkan media komik digital. Sehingga peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Efektivitas Belajar Siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang Pada Materi Sel”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari pemaparan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan mengenai rumusan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengaruh media komik digital siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel?
2. Bagaimana efektivitas belajar siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media komik digital terhadap efektivitas belajar siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel ?

---

Pendidikan Pontianak, (2018) 7 – 8. url: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/27878>

<sup>9</sup> Angrit Grahito Wicaksono dan Ratna Widyaningrum, *Efektivitas Penggunaan Komik Berbasis Sikap Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Mahasiswa Universitas Slamet Riyadi*, Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2. (2017): 128. url: <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/5323>

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan mengenai rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh media komik digital siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel.
2. Untuk mengetahui efektivitas belajar siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap efektivitas belajar siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut

#### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai pembelajaran biologi, terutama dalam hal penggunaan media belajar komik digital untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa.

#### **2. Manfaat praktis**

Manfaat praktis akan memberikan manfaat bagi siswa, guru sekolah serta kepada peneliti. Berikut merupakan beberapa manfaat praktis:

##### **a. Bagi siswa**

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah mempelajari mata pelajaran Biologi.
- 2) Menumbuhkan rasa tanggung jawab mengenai hasil yang akan dicapai siswa.
- 3) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami mata pelajaran Biologi melalui media pembelajaran berupa komik digital sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

##### **b. Bagi guru**

- 1) Memberikan kontribusi kepada guru mengenai media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan kepada guru tentang cara penerapan media pembelajaran komik digital

dalam meningkatkan keefektifan belajar siswa pada mata pelajaran biologi.

- 3) Sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi mengenai informasi tentang cara meningkatkan kualitas pembelajaran biologi serta mampu meningkatkan keefektifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan baru mengenai pengaruh menggunakan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan keefektifan belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

## E. Sistematika Penulisan

Berikut ini uraian secara singkat mengenai sistematika penulisan prosposal:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman judul penelitian.

### 2. Bagian Isi

Bagian isi akan membahas mengenai beberapa bab yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Deskripsi Teori
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Berfikir
- D. Hipotesis

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis dan Pendekatan Penelitian
- B. Setting Penelitian
- C. Populasi dan Sampel
- D. Desain dan Definisi Operasional
- E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
  - 1. Gambaran Objek Penelitian
  - 2. Analisis Data (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Asumsi Klasik, Uji Hipotesis)
- B. Pembahasan (komparasi A2 dengan teori/ penelitian lain)

**BAB V PENUTUP**

- A. Simpulan
- B. Saran-saran

**3. Bagian Akhir**

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**