**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LatarBelakang**

Dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada arus globalisasi, dimana seluruh aspek kehidupan saling bergantung satu sama lain, mulai dari sosial, politik, ekonomi, sampai pendidikan dan sebagainya akan saling terkait dan terikat serta saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Semakin kencangnya arus globalisasi membawa dampak bagi dunia pendidikan di Indonesia. Munculnya kurikulum 2013 merupakan salah satu dampak dari keinginan untuk membuat peserta didik menjadi manusia Indonesia yang tangguh, yang dapat bersaing dalam arus globalisasi dunia, baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya, Seperti yang dikemukakan oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Permen 104 tahun 2014 :“melalui Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pengembangan Kurikulum 2013 diharapkan dapat berfungsi untuk menguatkan kurikulum sebelumnya.”

Globalisasi di bidang pendidikan diharapkan mampu menghasilkan manusia yang siap pakai dan mempunyai kompetensi yang dapat diandalkan. Namun IPA sebagai salah satu mata pelajaran wajib di tingkat satuan pendidikan sering menjadi momok bagi peserta didik. Selain materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam cukup luas mencakup fisika, Kimia, dan Biologi, juga dibutuhkan kemampuan berhitung dalam menyelesaikan beberapa permasalahan IPA. Sementara bahan ajar yang disajikan dalam bentuk buku teks, juga mengharuskan peserta didik membaca dalam waktu yang cukup lama. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar IPA di sekolah.

Guru mata pelajaran IPA dalam menyiasati proses pembelajaran membutuhkan kemampuan ekstra dalam mengolah materi sesuai dengan tuntutan standar isi, karena materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk terpadu. Salah satu sumber materi yang tersedia di SMP Negeri 26 Makassar adalah buku mata pelajaran IPA dalam bentuk buku teks.

Peneliti melakukan observasi pada kelas VIII 1 dengan mewawancarai guru yang mengajar di kelas tersebut dan melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas dengan memberikan beberapa pertanyaan menyangkut minat membaca dan menggambar pada peserta didik. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung, beberapa diantara peserta didik masih senang menggambar-gambar atau mencoret-coret di buku tulis mereka, seperti menggambar kartun kesukaan mereka (seperti gambar *naruto, mickey mouse*, dan lain sebagainya, peserta didik sangat senang jika main *play station* yang berada di sekitar sekolah dan sekitar rumah mereka. Gambar-gambar yang ada dalam buku pelajaran lebih banyak menyita perhatian peserta didik dibandingkan teks yang ada di buku tersebut.

Hasil observasi peneliti penunjukkan dari 23 peserta didik 17 siswa atau sekitar 70% senang membaca majalah dan komik serta menggambar, 4 siswa atau sekitar 17% senang membaca majalah dan komik namun tidak senang menggambar, dan 3 siswa atau sekitar 13% tidak senang membaca dan tidak senang menggambar. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik rata-rata lebih senang membaca buku yang bergambar dibandingkan buku teks tanpa gambar.

Hasil observasi pada saat proses belajar mengajar tersebut, dengan menggunakan buku teks biasa menyebabkan proses pembelajaran kurang mkasimal. Kerumitan materi yang disampai­kan oleh guru semakin membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku IPA. Peserta didik lebih cenderung membaca buku cerita ber­gambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang run­tut dan teratur memudahkan untuk diingat kem­bali, dan tokoh-tokoh yang ditampilkan mirip dengan tokoh-tokoh yang biasa peserta didik mainkan di *play station*.

Dari realitas kecenderungan peserta didik yang lebih berminat pada cerita-cerita yang bergambar, struktur cerita yang runtut memicu munculnya gagasan untuk meng­gabungkan antara daya tarik komik, dengan buku pelajaran IPA yang cenderung *textbook* sehingga peserta didik tidak tertarik un­tuk membacanya. Gagasan untuk memadukan komik dengan mata pelajaran IPA adalah salah satu upaya dalam menumbuhkan daya tarik atau minat peserta didik dalam membaca atau mempelajari IPA.

Kondisi inilah yang menjadi salah satu pemicu penulis berusaha menggunakan media ajar yang berupa komik dengan berbagai gambar kartun yang menarik dan diminati oleh peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pe­lajaran yang cukup membuat minat peserta didik turun saat mendengar namanya sehingga memengaruhi pemahaman peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media komik bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk lebih memahami materi-materi dalam Ilmu Pengetahuan Alam. Seperti yang dikemukakan oleh Beard & Rhodes (2002) bahwa“Penggunaan komik dalam proses pembelaja­ran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap suatu pokok bahasan yang diang­gap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas berdiskusi, membangun pemahamanan dan mem­perpanjang daya ingat” (dalamWahyuningsih, 2012 : 20).

Peneliti dalam hal ini mengharapkan, melalui penerapan media komik ini, peserta didik menjadi lebih tertarik dan berminat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan ikut aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas yang pada akhirnya pemahaman konsep juga akan meningkat disertai penerapannya dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih bermakna.

**B. RumusanMasalah**

Berdasarkan paparan yang diuraikan pada latar belakang di atas rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SMPN 26 Makassar?
2. Apakah penerapan media komik dapat meningkatkan seluruh indikator minat belajar IPA pada peserta didik SMPN 26 Makassar.
3. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dengan penerapan media kartun pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah :

1. Untuk menganalisis penerapan media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SMPN 26 Makassar.
2. Untuk menganalisis penerapan media komik dapat meningkatkan seluruh minat belajar peserta didik SMPN 26 Makassar, ataukah hanya meningkatkan sebagian dari indikator minat belajar IPA.

**D. ManfaatPenelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara praktis maupun teoritis bagi pembelajaran secara umum dan pembelajaran dengan penerapan media komik secara khusus. Secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak pihak terkait yaitu bagi:

1. Peserta didik : dengan diterapkannya media komik diharapkan pembelajaran akan lebih bervariasi , bermakna , lebih menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan lebih aktif dan berminat dalam proses pembelajaran
2. Guru : dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat merancang pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahun, keterampilan, dan kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran.
3. Sekolah : penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.