

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga dewasa. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Kegiatan belajar mengajar dapat diartikan proses belajar dalam diri peserta didik terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (pendidik) ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya peserta didik secara aktif berinteraksi dengan media dan sumber belajar lain. pendidik hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan peserta didik belajar.

Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen – komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya biasanya pendidik, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga pendidik (Sadiman, dkk., 2009:12).

Pesan di sini berupa isi ajaran dan didikan yang ada kurikulum dituangkan oleh pendidik atau sumber lain ke dalam simbol – simbol komunikasi baik simbol verbal (kata – kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol - simbol komunikasi

disebut *encoding*. Selanjutnya penerima pesan (bisa peserta didik, peserta latihan ataupun pendidik dan pelatihnya sendiri) menafsirkan simbol- simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol- simbol komunikasi yang mengandung pesan – pesan tersebut disebut *decoding*. Adakalanya penafsiran tersebut berhasil, adakalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kurang berhasil dalam memahami apa – apa yang di dengar, dibaca, atau dilihat dan diamatinya (Sadiman, dkk., 2009:12).

Proses pembelajaran Teknik Audio video di SMK masih menggunakan media pembelajaran terbatas. Hal tersebut juga terjadi karena terbatasnya prasarana sekolah yang belum mendukung. Pada sekolah yang sudah memiliki fasilitas mendukung media pembelajaran, permasalahan yang ditemukan adalah media pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya bahan ajar pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Februari 2019 di kelas XI Teknik Audio Video SMKN 7 Bekasi diketahui bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada materi penerapan sistem televisi dan radio masih mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut. Hal ini bisa dilihat kurangnya bahan ajar, karena pendidik hanya memberikan materi melalui power point dan internet. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan kurang menarik, karena pendidik Teknik Audio Video SMKN 7 Bekasi menyampaikan materi dengan metode ceramah dan latihan soal. Dengan cara penyampaian seperti itu membuat siswa merasa jenuh dan memilih melakukan aktivitas lain dengan tidak memperhatikan penyampaian pelajaran.

Dengan kegiatan mengajar yang monoton dan satu arah maka mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurangnya pemahaman materi pembelajaran penerapan sistem televisi dan radio. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pendidik tidak memberikan bahan ajar secara optimal. Berdasarkan hasil observasi peneliti di dalam kelas, pendidik hanya memberikan soal latihan dan materi melalui internet. Hal tersebut dikarenakan, pendidik tidak menggunakan modul atau buku paket.

Melalui wawancara langsung kepada peserta didik, yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Februari 2019 di kelas XI Teknik Audio Video SMKN 7 Bekasi. peserta didik lebih menyukai belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual. Bahasa tidak baku dan sederhana dalam penyampaiannya. Peserta didik cenderung tertarik membaca cerita bergambar dibandingkan dengan buku pelajaran. Karena cerita bergambar memiliki alur cerita yang teratur dalam penyampaiannya dan memudahkan untuk diingat. Sesuai dengan kondisi peserta didik, dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan daya tarik cerita bergambar, diantaranya penampilan yang menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik maka akan lebih mudah tercapainya tujuan dalam pembelajaran tersebut.

Seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, peserta didik akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual

antara lain dapat berbentuk komik, diagram, peta dan media belajar berbasis visual lainnya.

Peserta didik pada saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan belajar. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Faktor tersebut dapat berasal dari peserta didik itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik kecepatan belajar dalam bernalar atau perhatian. Dalam berbagai hal komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan gaya bahasa yang sederhana. Media komik pada dasarnya membantu mendorong peserta didik dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2005:70)

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Komik juga media komunikasi visual dan lebih dari cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Beberapa penelitian telah menggunakan media pembelajaran komik sebagai pembelajaran dengan hasil yaitu :

1. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran mengapresiasi cerita anak kelas III SD/MI oleh Andi Wardana, 2018 “media komik menghasilkan minat baca peserta didik secara mandiri dan layak digunakan sebagai media pembelajaran”.

2. Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah oleh Suparmi, 2018 “media komik dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa. Hanya saja hasil postes yang dihasilkan dipengaruhi oleh faktor karakteristik komik dan metode pembelajaran yang digunakan”.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk media komik. Sebelumnya penelitian mengembangkan sebuah komik telah dilakukan oleh Theresia Silvia dengan judul perancangan media pembelajaran komik berwarna pada mata pelajaran perekayasa sistem audio, hanya saja penelitian sebelumnya masih terdapat kekurangan, perancangan komik tersebut belum sampai ke tahap uji coba oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran komik berwarna dengan mata pelajaran Penerapan sistem radio dan televisi.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas XI TAV SMKN 7 Bekasi mengalami kesulitan dalam kompetensi dasar memahami Blok Diagram Televisi Analog dan Digital, karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal.



2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik membuat penyampaian materi Blok Diagram Televisi Analog dan Digital menjadi kurang maksimal.
3. Belum adanya media pembelajaran berupa komik untuk meningkatkan belajar dan minat belajar peserta didik.
4. Belum tersedianya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Blok Diagram Televisi Analog dan Digital pada Penerapan Sistem Televisi dan Radio SMKN 7 Bekasi.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar tidak meluas dan tetap terarah sesuai judul penulis buat. Batasan masalah tersebut adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran komik pada pokok bahasan Memahami Blok Diagram Televisi Analog dan Digital.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah media pembelajaran komik berwarna pada pokok bahasan Diagram Blok Televisi dan Radio layak digunakan untuk peserta didik kelas XI TAV SMKN 7 Bekasi?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka peneliti memiliki tujuan penelitian yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berwarna pada kompetensi blok diagram televisi analog dan digital peserta didik kelas XI TAV SMKN 7 Bekasi.
2. Mengetahui kelayakan media komik blok diagram televisi analog dan digital berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi.
3. Mengetahui kelayakan media komik blok diagram televisi Analog dan digital berdasarkan penilaian oleh Ahli Media.
4. Mengetahui kelayakan media komik blok diagram televisi analog dan digital berdasarkan penilaian peserta didik kelas XI TAV SMKN 7 Bekasi.

#### **1.6. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi Peserta didik
  - a. Sebagai sumber belajar mandiri sehingga peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran sendiri
  - b. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai media pembelajaran, agar lebih mudah dalam penyampaian materi pelajaran.
  - b. Dapat berguna bagi guru sebagai proses pengajaran yang baru, sehingga saat pelajaran berlangsung tidak monoton.

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan salah satu contoh penerapan penggunaan media komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

