

# PENGUNAAN MEDIA KOMIK TANPA KATA UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMPN 12 BANDUNG

Oleh: Sri Hayati\*), Ahmad Yani\*\*), Bagja Waluya\*\*\*)

## **ABSTRAK**

*Sejak Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) disosialisasikan, keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat menjadi syarat penting yang harus dibina. Selama ini ada kecenderungan bahwa siswa masih sulit untuk mengemukakan pendapat. Keberanian mereka "berbicara" di ruang kelas sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal diduga bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di SMPN 12 Bandung masih cenderung memanfaatkan metode ceramah.*

*Dengan asumsi bahwa anak kurang berani mengemukakan pendapat, maka diperlukan suatu media yang dapat membina keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat. Dalam rangka menemukan berbagai model dan media pembelajaran yang formulanya dapat memotivasi siswa mengemukakan pendapat perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui media komik pada mata pelajaran geografi.*

*Hasil penelitian didapatkan: 1) tingkat keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat ditingkatkan melalui penyesuaian dan pembiasaan diri atau terus dilatihkan, 2) Media komik tanpa kata-kata dapat dijadikan salah satu alternatif bentuk media yang efektif dalam pembelajaran karena dapat merangsang siswa untuk mengemukakan pendapatnya, 3) Terjadi diskusi yang hidup, dimana siswa banyak mengemukakan pendapat dan berusaha mempertahankan argumen dari hasil pekerjaannya. Di sisi lain siswa juga belajar mengkritisi hasil karya orang lain. Selain itu, Siswa tidak hanya berani mengemukakan pendapat, lebih dari itu memiliki kepercayaan diri yang kuat.*

---

\*) Dr. Sri Hayati, M.Pd., adalah dosen Jurusan Pendidikan Geografi FPI PS UPI .

\*\*) Drs. Ahmad Yani, M.Si., adalah dosen Jurusan Pendidikan Geografi FPI PS UPI .

\*\*\*) Bagja Waluya, S.Pd., adalah dosen Jurusan Pendidikan Geografi FPI PS UPI .

## 1. Pendahuluan

Keberanian anak dalam mengemukakan pendapat adalah potensi yang masih terpendam dan belum digali secara serius oleh guru. Kurikulum yang berlaku sebelum kurikulum 2004 (berbasis kompetensi) masih "mentolehir" adanya anak yang kurang terbiasa mengemukakan pendapat. Karena yang dipentingkan adalah anak menguasai bahan ajar dan tidak mementingkan kemampuannya untuk mengemukakan pendapat. Sejak Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) mulai disosialisasikan dan di beberapa sekolah mulai "mengadopsinya", keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat menjadi syarat penting yang harus dibina. Kedudukan mengemukakan pendapat sama pentingnya dengan penerapan penilaian secara portofolio, karena tanpa adanya kemampuan mengemukakan pendapat baik lisan maupun tulisan maka kegiatan portofolio tidak akan berjalan.

Karakteristik pembelajaran KBK, dalam pedoman pelaksanaan atau implementasi KBK antara lain berpusat pada siswa, kemampuan proses, kontekstual, mengembangkan kemampuan sosial, keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan kreativitas, kemampuan menggunakan iptek, menumbuhkan kesadaran sebagai warganegara yang baik, adanya kerjasama dan solidaritas.

Berdasarkan rambu-rambu pembelajaran KBK di atas, sangat jelas bahwa keberanian mengemukakan pendapat sangat penting. Namun masalahnya, bagaimana menumbuhkannya?. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 12 Bandung sebagai lokasi penelitian masih ada kecenderungan bahwa siswa (terutama kelas1) masih sulit untuk mengemukakan pendapat. Keberanian mereka "berbicara" di ruang kelas sangat terbatas. Hal ini mungkin ada rasa malu atau ada rasa takut salah diolok-olok oleh teman sekelasnya jika berpendapat salah. Namun sebaliknya ketika kelas tidak ada guru, maka suara mereka sangat nyaring dan cukup cakap berbicara. Artinya mereka berpotensi untuk mengemukakan pendapat, yang menjadi persoalan adalah hambatan psikologis.

Berdasarkan hasil observasi awal dan identifikasi masalah diduga bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih cenderung memanfaatkan metode ceramah. Guru geografi di SMP 12 Bandung mengalami kesulitan dalam pemanfaatan metode lainnya seperti diskusi atau simulasi dengan efektif. Berdasarkan pengamatannya, anak kelas 1 SMP adalah "kelas" yang baru beranjak remaja dari masa anak-anak. Mereka berasal dari latar belakang sekolah yang berbeda dan memiliki keragaman kemampuan yang tinggi. Ketika di kelas digunakan metode pembelajaran lain (selain ceramah) maka siswa cenderung saling menahan diri untuk tidak berkomentar sehingga diskusi dirasakan kurang efektif dan tidak berkembang. Dengan asumsi bahwa anak

kurang berani mengemukakan pendapat, maka diperlukan suatu media yang dapat membina keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat.

Dalam rangka menemukan berbagai model dan media pembelajaran yang formulanya dapat memotivasi siswa mengemukakan pendapat perlu dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu sebuah penelitian yang diikuti tindakan di mana guru bidang studi dilibatkan baik dalam merumuskan perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajarannya. Pelibatan guru bidang studi menjadi penting, selain berperan sebagai objek juga menjadi subjek dalam proses penelitian.

## **2. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat pada mata pelajaran geografi di SMP Negeri 12 Bandung?
- b. Bagaimana bentuk alat bantu pembelajaran yang efektif diterapkan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat pada mata pelajaran geografi di SMP 12 Bandung?
- c. Bagaimana prosedur penggunaan alat bantu pembelajaran yang efektif diterapkan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat pada mata pelajaran geografi di SMP 12 Bandung?
- d. Bagaimana teknik evaluasi untuk mengukur tingkat efektivitas alat bantu pembelajaran tersebut sehingga secara signifikan siswa berani mengemukakan pendapat di depan kelas pada mata pelajaran geografi di SMP 12 Bandung?

## **3. Landasan Teoritis**

### **a. Hakekat Proses Belajar Mengajar**

Proses belajar mengajar (PBM) yang juga dikenal proses pembelajaran merupakan gabungan dua konsep yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilakukan oleh instruktur atau guru. Belajar tertuju oleh apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh instruktur atau guru sebagai pemberi pelajaran. Dua konsep tersebut menjadi terpadu pada suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa pada saat proses belajar-mengajar itu berlangsung.

Untuk sampai pada suatu rumusan pengertian proses belajar-mengajar terlebih dahulu harus diungkapkan pengertian belajar dan mengajar. Banyak ahli pendidik mengemukakan pendapatnya tentang pengertian tersebut. Pada bagian berikut ini penulis uraikan beberapa pendapat dari para ahli yang

dianggap mewakili untuk mendapat rumusan yang tepat dan sesuai dengan ilmu pengetahuan dewasa ini.

Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik (1984:21) sebagai berikut "Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan".

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dari hasil proses belajar dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti perubahan aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989:28) bahwa : "Belajar mengajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui beberapa pengalaman adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Apabila kita belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang".

Pengertian belajar menurut beberapa ahli sangat beraneka ragam, akan tetapi para ahli pada dasarnya mempunyai konsep yang sama dalam pengertian belajar ini yaitu perubahan perilaku. Menurut taksonomi mengenai perilaku belajar yang dikemukakan bloom, dibagi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

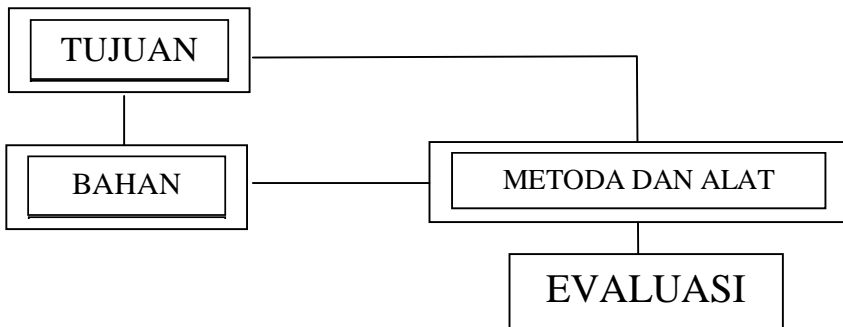
Mengajar menurut Nana Sudjana (1989:29) adalah "Suatu proses yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar". Dari pengertian ini, proses mengajar terbagi menjadi dua tahap pertama, proses mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh sumber untuk menciptakan kondisi belajar pada siswa dengan cara memanfaatkan lingkungan sebagai faktor penunjang terhadap kondisi belajar pada siswa. Kedua, kondisi belajar tercipta sehingga perilaku mengajar yang dilakukan oleh instruktur atau guru dengan melakukan bimbingan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selanjutnya Muhammad Ali (1992:12) mengemukakan bahwa "Mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan". Sasaran akhir dari proses pembelajaran adalah siswa belajar dengan upaya yang disengaja dan penuh rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan. Tujuan tercapai melalui proses pembelajaran, sedangkan belajar bisa terjadi dengan berbagai cara. Bisa dengan cara guru langsung mengajar di kelas atau dapat pula dengan menggunakan alat pembelajaran.

Mengingat pengertian-pengertian mengajar di atas, peran seorang guru adalah sebagai pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Jadi melihat konsep tersebut, belajar merupakan proses membelajarkan siswa.

Pengertian proses belajar-mengajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses dimana terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa baik dari aspek pengetahuan, sikap dan psikomotor yang dihasilkan dari pentransferan dengan cara pengkondisian situasi belajar serta bimbingan untuk mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar-mengajar merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar-mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Adapun komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan, metoda dan media evaluasi.

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas operasional. Kemudian ditentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut. Setelah itu metoda dan alat ditentukan atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sehingga betul-betul penggunaannya dapat efektif dan efisien. Untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai maka dilakukan evaluasi. Secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



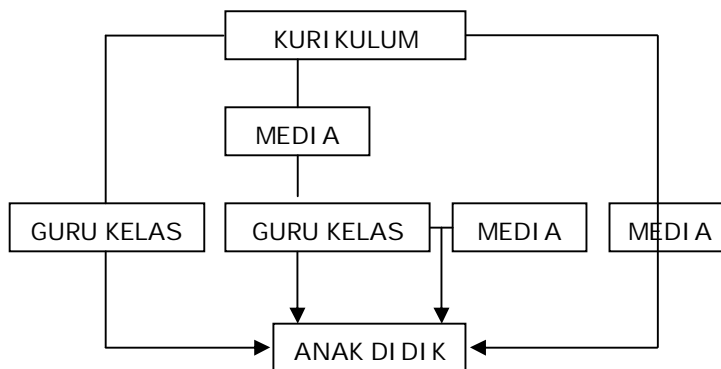
Gambar 1. Interelasi Komponen Pengajaran

Dari bagan dan uraian di atas jelas bahwa keempat komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh satu sama lain. Kriteria untuk menetapkan apakah pembelajaran itu berhasil atau tidak secara umum dapat dilihat dari dua segi yaitu *segi proses* dan *segi hasil*. Keberhasilan proses pembelajaran banyak dipengaruhi oleh variabel siswa dan lingkungan yang memadai untuk tumbuhnya proses pembelajaran. Sedangkan keberhasilan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang telah terjadi.

## b. Proses Belajar Mengajar Bermedia

Di dalam proses belajar-mengajar sumber pesan bisa beragam bentuk dan jenisnya, maksudnya yang bertindak sebagai sumber penyampai pesan bisa guru, buku atau sumber lain. Pesan pembelajaran yang disampaikan biasanya materi atau bahan pelajaran sedangkan saluran/perantara yang digunakan berupa metode atau teknik, strategi pembelajaran, dan alat seperti gambar, foto, diagram, komik, film, slide, televisi, dan lain lain. Menurut Santoso S. Hamijoyo (1988:11) "Media adalah semua bentuk yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan, menyebarkan ide, pendapat atau gagasan sehingga yang disampaikan itu bisa sampai ke penerima". Kemudian pengertian media menurut Brigs (1970) yang dikutip oleh Arief S. Sadiman (1990:6) "Media adalah segala sesuatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar".

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. penggunaan media dalam proses pembelajaran digambarkan dalam pola-pola interaksi belajar-mengajar bermedia. Salah satu pola interaksi belajar-mengajar yang dikemukakan oleh Yusuf Hadimiarso (1984 :54) seperti yang digambarkan berikut ini:



Gambar 2. Pola Interaksi Belajar-Mengajar Bermedia

- 1) Sumber yang hanya berupa orang saja dalam hal ini hanya guru saja yang menyampaikan bahan ajaran kepada siswa
- 2) Sumber yang berupa orang (guru) dibantu dengan sumber lain, walaupun dalam hal ini guru masih memegang peranan yang cukup besar untuk mengendalikan pengajaran secara keseluruhan

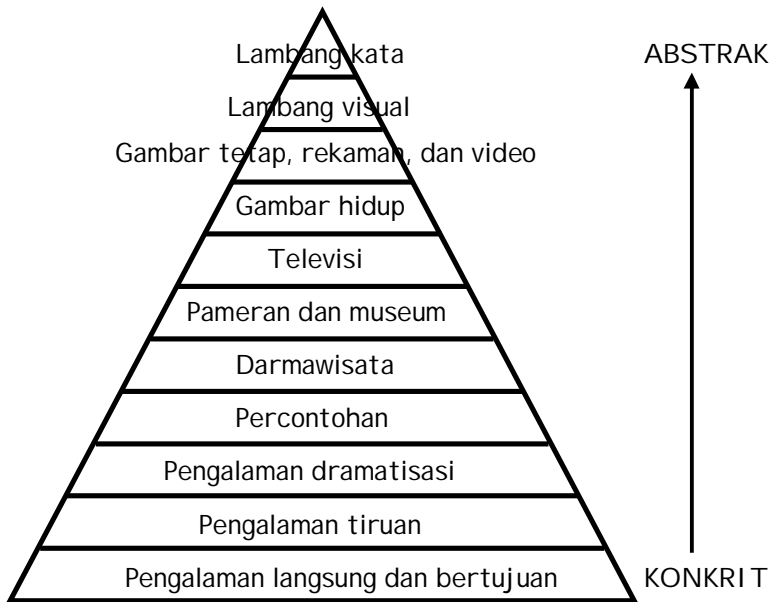
- 3) Sumber orang (guru) bersama sumber lain, yang didasarkan pada pengontrolan secara bersama dan seimbang
- 4) Sumber lain tanpa adanya sumber berupa orang
- 5) Kombinasi dari keempat pola yang tercantum diatas.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar siswa. Menurut Arief S. Sadiman kegunaan media pembelajaran bila dilihat dari karakteristiknya sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- 5) Memungkinkan terjadinya belajar secara individual menurut kemampuan dan minatnya
- 6) Memberikan rangsangan yang sama pada setiap siswa
- 7) Mempersamakan pengalaman
- 8) menimbulkan persepsi yang sama antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi penyampai pesan kepada penerima pesan dengan adanya kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh setiap media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan indera manusia, perbedaan gaya belajar dan karakteristik penerima pesan. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar di sekolah berhubungan dengan tingkat perkembangan psikologis serta tarap kemampuan siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) jenis media terbagi menjadi empat golongan yaitu "Pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mockup, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran". Menurut Edgar Dale yang dikutip oleh Nana Sudjana (1989:109) bahwa "Klasifikasi media bebentuk kerucut pengalaman (Cone Of Experience)", yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Gambar di atas menunjukkan bahwa belajar itu dapat ditempuh melalui berbagai cara, yaitu dengan mengalaminya secara langsung, dengan mengamati orang lain, dan mendengar.

Media yang penulis ungkapkan pada penelitian ini adalah media komik. Komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991 : 63) "Sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya"<sup>25</sup>. menurut David Manning White (1967 : 370) "Comics, are cartoon arranged either in a single panel or in several boxes- in which case they are called 'Comic Strip'-which are popular feature of more american newspaper"<sup>26</sup> yang maksudnya komik adalah rangkaian gambar kartun dalam satu panil maupun rangkaian gambar kartun dalam bingkai-bingkai yang disebut komik strip.

Komik sebagai bacaan sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, sebagai bacaan komik berfungsi ganda, yaitu sebagai media pendidikan dan sebagai media hiburan. Komik dapat membantu anak-anak dalam proses belajar. Melalui komik si anak dapat mengenal lingkungannya disamping pemenuhan kebutuhan akan fantasi dan imajinasi kreatif. Komik sebagai bacaan dilihat dari

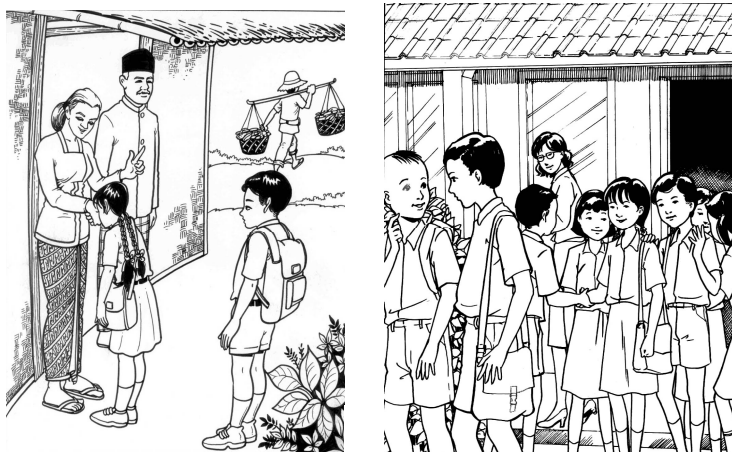


segi isi dan temanya ada bermacam-macam, antara lain: cerita petualangan, detektif, sejarah, humor, fiksi ilmiah, roman, perang, horor, silat, dan lain-lain.

Menurut Suhandang dan Kusnadi (1985:27), unsur terpenting dari media komik adalah konsep cerita dan estetika:

1. Konsep cerita terdiri dari jenis cerita atau titik tolak cerita (roman, humor, silat, dll), waktu dan tempat kejadian cerita, bisa berupa khayalan maupun nyata, konsep karakter dan penampilan tokoh cerita
2. Estetika pada komik meliputi ilustrasi yang kualitasnya berkaitan erat dengan teknik menggambar, gaya gambar dan sifat gambar, bahasa komik yang terdiri dari segi semantik dan teknik visualisasi bahasa.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran meliputi peranan yaitu kemampuan dalam menciptakan minat belajar pada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk dalam ruang lingkup teknologi pengajaran. Pengertian teknologi pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989:41) adalah "Himpunan dari proses terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan dan organisasi serta pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan yang yang terdapat di dalam situasi-situasi belajar yang bertujuan dan disengaja".



Gambar 4. Contoh Komik

Teknologi pengajaran mempunyai aplikasi praktis dengan adanya sumber-sumber belajar seperti pesan, orang, material, peralatan, metode, dan lingkungan, berperannya tugas-tugas pengembangan dan pengelolaan pendidikan.

Konsep teknologi pengajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. AECT (1977;1) mendefinisikan bahwa "Teknologi pendidikan adalah

proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia". Teknologi pendidikan dapat mempengaruhi struktur organisatoris pendidikan sebab mempengaruhi secara langsung pengembangan kurikulum, memberi alternatif bentuk pembelajaran yaitu menggunakan sumber manusia, sumber-sumber lain kecuali manusia, dan sumber-sumber lain yang dikombinasikan dalam sistem pembelajaran dengan media pembelajaran, dan media pembelajaran atau guru dengan media saja, memberi kemungkinan terbentuknya kelembagaan alternatif yang dapat menyediakan fasilitas belajar dan dapat melayani semua bentuk kelembagaan pendidikan (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989;2).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebaiknya dipadu dengan strategi dan metode pembelajaran sehingga media tersebut dapat menjadi alat penyampai pesan yang efektif. Salah satu bentuk perwujudan dari teknologi pendidikan adalah pengajaran berprogama.

### **c. Strategi Belajar Mengajar**

Pengertian strategi dalam proses belajar mengajar yaitu rencana pembelajaran yang digunakan untuk suatu tujuan. Seperti diungkapkan Djadja Djadjuri (1988:10) bahwa " Di dalam konteks belajar mengajar, strategi ialah pola umum perbuatan dan guru siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar, di dalamnya terkandung macam dan urutan perbuatan yang dimaksud".

Ada beberapa strategi belajar mengajar, diantaranya adalah strategi belajar mengajar individual. Pembelajaran individual sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran yang bersifat klasikal.

Strategi pembelajaran individual memberi kemudahan pada siswa untuk mengatasi kelemahan guru baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Pembelajaran individual ini tidak hanya dilaksanakan di sekolah saja, dapat juga dilaksanakan di luar sekolah. Salah satu bentuk strategi pembelajaran individual selain modul adalah pengajaran berprogama.

### **d. Pengajaran Berprogama**

Pengajaran berprogama menurut Russefendi (1988:376) adalah "Pembelajaran yang tertulis tersekat-sekat kecil yang dapat dipelajari sendiri sesuai dengan kecepatan siswa yang disusun sedemikian rupa sehingga dengan deretan langkah-langkah dalam setiap sekatan itu, siswa dapat terbimbing sendiri untuk memahami materi".

Pengajaran berprograma suatu sistem pembelajaran yang bahan disajikan dalam unit-unit kecil yang memberikan kemungkinan siswa belajar secara individual dan mandiri sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki. Dengan pengajaran berprograma yang dianggap penting dari sistem ini adalah adanya sistem proctor yaitu penilaian sendiri yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga setiap individu dapat mengetahui tingkat kemajuan yang dicapainya. Hasil penilaian ini dapat menjadi balikan bagi dirinya, sehingga dapat diketahui tingkat kemajuan yang dicapai dan kelemahan pada segi-segi tertentu. Berdasarkan balikan itu individu yang bersangkutan dapat berupaya memperbaiki hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan.

Ada dua tipe dalam pembelajaran berprograma, pertama tipe lurus yang dikemukakan oleh Skinner adalah suatu bahan yang disusun secara garis lurus dari bingkai pertama sampai akhir dan siswa diharuskan melalui semua bingkai dari awal sampai akhir. Kedua adalah tipe bercabang yang dikemukakan Crowder, tipe ini merupakan modifikasi dari tipe garis lurus, dalam tipe bahan pelajaran disusun secara bercabang-cabang, antara bingkai yang satu dengan bingkai lainnya saling berkaitan. Tipe ini memberikan kemungkinan kepada siswa untuk melampaui bagian-bagian yang telah dikuasainya dan membimbing siswa yang mengalami kesukaran tertentu.

Adapun prinsip dasar yang diterapkan dalam sistem pembelajaran berprograma menurut Cece Wijaya (1992:52) adalah sebagai berikut "Proses belajar terdiri dari langkah-langkah pendek, dan tiap langkah yang tepat mendapat penguatan, langkah-langkah tersebut adalah:

- 1) Siswa bukan menerima apa yang dikatakan guru, melainkan harus mempelajari secara aktif setiap unit bahan.
- 2) Siswa belajar lebih cepat bila ia diberi kemungkinan mendapat sukses sesering mungkin.
- 3) Siswa dapat mengetahui dengan segera hasil pekerjaannya sendiri dengan cara membandingkan respon dengan jawaban yang benar.
- 4) Kemajuan dalam tata cara belajar meningkat secara logis dan berangsur-angsur, karena bahan pelajaran disusun dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks.
- 5) Siswa belajar secara individual.

Menurut Nasution (1987:59), dalam pengajaran berprograma terdapat keunggulan-keunggulan. Adapun keunggulan-keunggulannya adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah menuju tujuan dapat terkontrol dengan jaminan yang tinggi bahwa tujuan akan tercapai sepenuhnya.

- 2) Balikan (feedback) yang langsung dapat segera diketahui sehingga kesalahan yang dilakukan oleh siswa dapat segera diperbaiki.
- 3) partisipasi aktif dari pihak siswa.
- 4) kesempatan bagi siswa untuk belajar dan maju menurut kecepatan masing-masing.
- 5) lebih mengutamakan proses belajar daripada mengajar.

Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran berprograma cara penyajiannya sering panjang lebar oleh karena itu membosankan.
- 2) Siswa sudah diatur untuk mengikuti jalur tertentu.
- 3) Bahan pelajaran dan cara mempelajarinya telah ditentukan dan siswa terkait pada isi program dan cara itu

#### **e. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan merupakan komponen utama yang harus dirumuskan terlebih dahulu. Peranan tujuan sangat penting sebab menentukan arah proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana (1989:57), terdapat 4 tingkatan tujuan pendidikan yaitu:

- 1) Tujuan umum pendidikan yaitu pembentukan manusia Pancasila (TU)
- 2) Tujuan Institusional yaitu tujuan lembaga pendidikan (TL)
- 3) Tujuan kurikuler yaitu tujuan mata pelajaran (TK)
- 4) Tujuan instruksional yaitu tujuan proses belajar mengajar (TI)

Tujuan yang harus dicapai siswa baik berupa tujuan belajar kognitif, afektif, dan psikomotor dengan ditandai adanya perubahan tingkah laku. Dalam hal ini yang akan dilihat adalah pencapaian tujuan belajar ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan dalam bidang studi IPS khususnya pada mata pelajaran Geografi di SMP kelas 1.

#### **f. Macam-macam Perilaku**

Perilaku pencapaian tujuan pembelajaran menurut Bloom yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (1989:50) dibedakan menjadi tiga bidang, yaitu:

- 1) Bidang kognitif

Bidang kognitif berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan. Bidang ini memiliki beberapa tingkatan, tingkatan yang paling rendah dan tingkatan yang paling tinggi. Tingkat kemampuan ini meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

## 2) Bidang afektif

Bidang ini berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan penguasaan, sikap, nilai-nilai, minat (*interest*) dan penyesuaian peran sosial. Bidang afektif memiliki tingkatan yaitu aspek kemampuan menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketelitian, dan ketekunan.

## 3) Bidang psikomotor

Bidang ini berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu. Ada beberapa tingkatan dalam bidang psikomotor yaitu gerakan reflek, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill dan sebagainya.

### **g. Hubungan Penggunaan Media Komik yang Berbentuk Pengajaran Berprograma dengan Mata Pelajaran Geografi**

Mata pelajaran geografi di SMP merupakan bagian dari IPS yang diberikan pada setiap catur wulan berdasarkan GBPP IPS. Dalam hal ini, penggunaan media komik dalam mata pelajaran geografi di SMP kelas 1, khusus pada pokok bahasan Bentuk Muka Bumi dengan sub pokok bahasan Tenaga Eksogen.

Adapun diberikannya media komik dalam mata pelajaran geografi yang berbentuk pengajaran berprograma tipe bercabang dapat disesuaikan dengan karakteristik pengajaran Geografi sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang diharapkan agar siswa memahami tentang gejala alam yang ada di lingkungannya.
- 2) Fungsi pengajaran geografi sebagai bagian dari IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisa, dan menerapkannya dalam kehidupan sosial.
- 3) Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran geografi lebih kontekstual agar siswa selalu dihadapkan pada kehidupan riil/nyata.
- 4) Bahan-bahan yang disampaikan dalam mata pelajaran geografi bersifat gejala yang nyata ada dalam kehidupan dan banyak yang dapat divisualisasikan seperti penggunaan media komik.

## **4. Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMP 12 Bandung khususnya pada kelas 1 mata pelajaran IPS (Geografi) dengan lama waktu 10 bulan meliputi proses kegiatan identifikasi masalah secara lebih mendalam, klasifikasi alternatif pemecahan masalah, persiapan, pelaksanaan tindakan kelas, observasi, evaluasi-refleksi, laporan penelitian.

- a. Tahap identifikasi masalah, kegiatan berupa mengidentifikasi hambatan psikologis anak dalam menunjukkan keberanian mengemukakan pendapat. Guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran melakukan wawancara secara personal terhadap siswa di kelas satu. Hasil wawancara dirumuskan dan dibahas dalam diskusi bersama tim peneliti.
- b. Tahap klasifikasi alternatif pemecahan masalah yaitu menterjemahkan langkah-langkah penelitian tindakan kelas termasuk dalam menentukan jenis dan tema komik tanpa kata yang akan digunakan.
- c. Tahap persiapan proses dan evaluasi pengajaran yaitu membuat komik, model atau prosedur pembelajaran, evaluasi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam PTK.
- d. Tahap Penelitian Tindakan Kelas yaitu melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas dengan segala prosedurnya sebagaimana disarankan dalam perencanaan. Pada saat bersamaan dilakukan penelitian dengan cara observasi dan wawancara.

Hasil penelitian tindakan kelas pada penggunaan media komik tanpa kata untuk meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat pada mata pelajaran geografi di SMP Negeri 12 Bandung, disajikan dalam tahapan siklus berikut.

## **Siklus pertama**

### *Implementasi Tindakan*

- 1) Guru memberi gambaran umum tentang tema komik
- 2) Guru memberi contoh cara mengisi balon dialog yang tersedia dengan kata-kata yang baik dan benar untuk dipresentasikan.
- 3) Guru memberi petunjuk tentang teknik presentasi yang baik.

### *Pemantauan dan Evaluasi*

- 1) Setiap siswa saling memberikan tanggapan tentang komik di dalam kelompoknya masing-masing.
- 2) Siswa telah dapat membuat tanggapan dengan mengisi kata-kata pada balon dialog yang tersedia pada setiap halaman komik dengan baik atau memenuhi target sebagai komik yang baik.
- 3) Setiap kelompok mampu memberikan tanggapan dengan dialog yang berbeda tanpa menghilangkan alur cerita komik yang sebenarnya.
- 4) Kreatifitas siswa masih terbatas, sehingga siswa kurang bisa mengungkapkan ekspresinya lebih bebas.
- 5) Presentasi belum mantap atau belum meyakinkan, siswa cenderung hanya membaca kembali kata-kata yang mereka buat dalam balon dialog.
- 6) Siswa masih kurang keberanian untuk mempresentasikannya di depan kelas, malah menyuruh teman lain satu kelompoknya.

## *Refleksi*

- 1) Kurangnya kreatifitas siswa dikarenakan kegiatan yang hanya terpaku pada alur cerita yang sudah ada di komik.
- 2) Presentasi merupakan hal yang baru bagi mereka sehingga belum mantap, dan perlu penyesuaian diri.
- 3) Kurang beraninya siswa dalam presentasi di depan kelas dimungkinkan rasa takut yang muncul akibat kurang terlatih berbicara di depan teman-temannya.
- 4) Siswa kurang mampu berusaha mengaitkan isi komik dengan alam sekitar, sehingga dapat dianggap materi belum berkembang.

## **Siklus kedua**

### *Implementasi Tindakan*

- 1) Guru menginstruksikan agar presentasi siswa tidak seperti membacakan kembali.
- 2) Presentasi dilakukan semua siswa dalam kelompoknya dan bukan perwakilan.
- 3) Guru menginstruksikan agar siswa berusaha mengaitkan isi komik dengan pemahaman siswa terhadap fenomena alam melalui pewarnaan setiap gambar dengan pensil berwarna atau krayon.
- 4) Masing-masing kelompok mempresentasikan isi komik dan memberikan argumen tentang pewarnaannya dikaitkan dengan warna objek yang sebenarnya di alam.

### *Pemantauan dan Evaluasi*

- 1) Setiap siswa dalam kelompoknya berdiskusi dan saling memberikan tanggapan tentang warna yang akan dibubuhkan dalam setiap gambar yang ada pada komik.
- 2) Setiap siswa dalam kelompok memiliki pemahaman yang cukup besar tentang fenomena alam, terbukti dari warna gambar yang diberikan.
- 3) Setiap kelompok mampu berargumen tentang pewarnaan yang diberikan dalam komik.
- 4) Setiap siswa di dalam kelompok mampu mengkritik siswa lainnya dengan kata-kata yang tidak menyinggung perasaan.
- 5) Kemampuan siswa dalam berdiplomasi mulai nampak.
- 6) Setiap presentasi kelompok mampu mengkaitkan isi komik dengan materi pelajaran, sehingga pengembangan materi terlihat kemajuannya.
- 7) Setiap siswa sudah memiliki keberanian untuk mempresentasikan dan tidak hanya diwakili oleh salah satu teman dalam kelompoknya.
- 8) Sudah terjalin dialog kelompok dalam mempresentasikan isi komik, akan tetapi masih terpaku pada alur cerita dan balon dialog yang tersedia.

### *Refleksi*

- 1) Kemampuan berkomunikasi dengan baik dari siswa belum muncul walaupun adanya keberanian berbicara di depan kelas atau di depan teman-temannya sudah mulai nampak.
- 2) Kreatifitas lebih lanjut sangat diperlukan agar siswa dapat mengungkapkan tanggapan tentang isi komik secara lebih mandiri dan tidak terpaku oleh oleh balon-balon dialog serta gambar-gambar yang sudah ada.
- 3) Diperlukan tindakan lebih lanjut yang mampu mengekspresikan siswa dalam mempresentasikan isi komik, sehingga nampak dialog yang lebih hidup dan terhindar dari kesan membaca kembali.

### **Siklus ketiga**

#### *Implementasi Tindakan*

- 1) Guru mengintruksikan agar siswa membuat balon dialog sendiri pada setiap gambar komik.
- 2) Guru mengintruksikan agar siswa mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya melalui penggunaan beberapa gambar sempalan yang dibuat sendiri berdasarkan kesepakatan kelompok.
- 3) Guru mengintruksikan agar siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya melalui dialog-dialog aktif, tetapi tidak keluar dari makna cerita komik.

#### *Pemantauan dan Evaluasi*

- 1) Siswa dalam mengeluarkan tanggapan lebih banyak dan bebas karena tidak terpaku pada gambar dan balon dialog lagi.
- 2) Penggunaan gambar sempalan lebih menunjukkan ekspresi siswa yang tak terbatas tapi tetap bertanggungjawab dan sopan dalam penggunaan kata-kata atau bahasa dalam komik.
- 3) Siswa dalam setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dalam bentuk dialog bermain peran, sehingga seakan-akan siswa itu sendiri yang menjadi tokoh dalam komik.
- 4) Presentasi siswa di depan kelas lebih berani dan percaya diri dengan dialog-dialog yang hidup.

### *Refleksi*

- 1) Lebih banyaknya siswa mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok dimungkinkan karena siswa lebih diberikan kebebasan dalam mengisi dialog sehingga tidak kaku.
- 2) Keberanian dan percaya diri siswa lebih muncul karena apa yang mereka presentasikan merupakan pengalaman mereka sendiri yang didasarkan pada hasil pemikirannya.



- 3) Ternyata tidak hanya siswa yang memiliki prestasi baik, akan tetapi siswa yang pendiam di kelas ataupun yang memiliki prestasi kurang, sama-sama memiliki kemampuan dan keberanian untuk berbicara di depan kelas.

## 5. Penutup

Penggunaan media komik tanpa kata-kata sebagai alternatif pemilihan model media yang efektif bagi siswa kelas 1 SMP Negeri 12 Bandung dalam meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tingkat keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat ditingkatkan melalui penyesuaian dan pembiasaan diri atau terus dilatihkan.
- b. Media komik tanpa kata-kata dapat dijadikan salah satu alternatif bentuk media yang efektif dalam meningkatkan keberanian siswa mengemukakan pendapat. Karena melalui komik tersebut siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) dan menarik, sehingga merangsang siswa untuk mengemukakan pendapatnya.
- c. Prosedur penggunaan komik tanpa kata-kata diberikan kepada siswa untuk ditanggapi dengan seksama dalam diskusi kelompok, kemudian siswa menuliskan hasil tanggapan tersebut dalam bentuk kata-kata yang tersedia dalam balon dialog. Apabila tindakan tersebut belum cukup meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, maka dicobakan tindakan lain dengan memberikan kesempatan untuk berkreasi melalui pewarnaan gambar komik. Dengan demikian, akan terjadi diskusi yang lebih hangat dimana siswa lebih banyak mengemukakan pendapat bahkan berusaha mempertahankan argumen dari hasil pekerjaannya, di sisi lain siswa belajar mengkritisi hasil karya orang lain. Bilamana keberanian siswa masih dirasakan belum optimal, dapat dilakukan tindakan ketiga yaitu dengan tetap memberikan kebebasan siswa untuk berkreasi melalui penggunaan gambar sempalan pada alur cerita yang terputus. Gambar sempalan tersebut merupakan hasil karya siswa sendiri berdasarkan kesepakatan dalam kelompoknya. Karena pada tindakan ini seolah-olah siswa merupakan bagian dari isi komik tersebut, maka presentasi yang dihasilkan lebih hidup dalam bentuk dialog aktif. Siswa tidak hanya berani mengemukakan pendapatnya, lebih dari itu memiliki kepercayaan diri yang kuat.
- d. Teknik evaluasi yang dapat dilakukan dalam penggunaan media komik tanpa kata-kata sehingga dapat mengukur tingkat keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat, harus diukur melalui kemampuan proses. Tindakan 1 dan 2 dapat mencerminkan kemampuan kognitif dan psikomotor siswa, yaitu melalui cara penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam

berdialog dan mengemukakan pendapat. Sedangkan untuk mengukur aspek afektif lebih terlihat pada tindakan ke 3 karena siswa diberikan kebebasan membuat gambar sempalan komik yang mencerminkan perilaku siswa tentang apa yang harus dilakukan.

Beberapa hal yang dapat penulis rekomendasikan dari hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat hendaklah dihadapkan pada sesuatu masalah atau hal yang nyata, sehingga siswa akan mudah terangsang keberaniannya dari pada siswa harus berfikir pada hal-hal yang yang abstrak atau tidak memiliki masalah.
- b. Komik dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di kelas dan tidak terbatas pada mata pelajaran geografi saja, akan tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, untuk membantu meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- c. Pada peneliti lain yang hendak menggunakan media komik pada mata pelajaran lain, hendaknya memperhitungkan alokasi waktu di kelas, sehingga penggunaan alat tersebut dapat lebih efektif sesuai tujuan atau kompetensi yang diinginkan.

## Daftar Pustaka

- Anonim. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ellis, A.K. 1998. *Teaching and Learning Elementary Social Studies*. Sixth Edition. Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo, Singapore: Allyn and Bacon.
- Guntur. 2002. Komik:Dari Kesalahkaprahan Sampai Kesalahpahaman (sebuah pleidoi buat komik). *Makalah*. dkv-itb 23 Februari 2002).
- [Mu'tadin, Z. 2002. Mengenal Cara Belajar Individu. E-psikologi.com](#)
- Sudjana, N. 1990. *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penelitian Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sukmadinata, N.S. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya.
- Tim Pelatihan Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.