

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat diketahui dari tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Guru sebagai instruktur (pengajar) diuntut untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan secara optimal. Peran guru sangat diperlukan dalam memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk dapat menerima materi yang dijelaskan oleh guru secara maksimal,serta dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien.

Didasarkan pada peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pada pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa: “ proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik “. Berdasarkan uraian tersebut guru dituntut untuk kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas kepada siswa. Media memiliki peran penting, disamping sebagai suatu alat yang dijadikan untuk mengkomunikasikan fakta dan gagasan media juga memiliki peran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tanpa motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan belajar, usaha untuk memotivasi siswa sering kali dilakukan dengan menggambarkan sejeles mungkin materi yang diajarkan dimana siswa perlu menggunakan pengetahuan yang diperolehnya (Sudarsono Sudirjo: 2004: 9). Maka dari itu guru dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran dimungkinkan akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media dirasa sangat penting dan signifikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran dan diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa. Menurut Nana Sudjana (2001: 2) manfaat media

pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) Metode akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain lain. Penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai salah satu upaya yang baik untuk dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk merangsang dan menarik perhatian siswa untuk selalu termotivasi mendengarkan dan menelaah materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran di dalam kelas.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan dengan media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga melalui media elektronika seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya. Salah satu media yang belum banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran di Indonesia adalah media komik. Kecenderungan dunia anak-anak yang lebih menyukai gambar dibandingkan dengan membaca bacaan tanpa gambar dirasa dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk dapat mengkaitkan antara materi pelajaran yang berorientasi pada

gambar-gambar. Komik sebagai salah satu media grafis (grafika) yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. (Zaenal Abidin, 2003: 94)

Komik dapat didefinisikan sebagai media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Zaenal Abidin, 2003: 117). Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Oleh karena itu komik bisa menjadi salah satu media yang informatif dan edukatif. Keberadaan komik sebagai bagian dari dunia seni pada dasarnya adalah hasil dari daya cipta dan karsa manusia yang berangkat dari perpaduan cerita dan gambar, sehingga dapat dipadukan dengan materi pelajaran. Disamping itu komik juga memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga pesan yang disampaikan mudah dicerna dan mudah dipahami.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin memanfaatkan komik sebagai media yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS kelas 5 di SD Negeri 1

Kayen. Mata pelajaran IPS dirasa cocok dengan materi yang lebih banyak bacaannya, sehingga dapat dibuat gambar-gambar yang dapat dikaitkan dengan uraian materi pelajaran. Berangkat dari hal ini peneliti ingin menciptakan suasana baru dan menyenangkan, belajar dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS kelas 5. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 SD Negeri 1 Kayen tahun pelajaran 2013-2014”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Komik tidak hanya sebagai hiburan saja, tetapi dapat dijadikan sebagai media pendidikan yang sangat menarik terutama bagi anak-anak.
2. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik sehingga perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
3. Materi pelajaran IPS yang dominan terhadap bacaan yang panjang, menyebabkan siswa menjadi malas dan memerlukan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dan menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penafsiran judul, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar terhadap pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas 5 SD Negeri 1 Kayen sebelum dan sesudah menggunakan media komik sebagai indikator pengukuran. Mata pelajaran yang digunakan peneliti sebagai bahan penelitian yaitu pada mata pelajaran IPS kelas 5 semester 2 dengan materi “ peristiwa 10 November 1945 di Surabaya “.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 semester 2 dengan materi “peristiwa 10 November 1945 di Surabaya” sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan media komik pada pembelajaran ?
2. Apakah media komik efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 semester 2 dengan materi “peristiwa 10 November di Surabaya” ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas 5 semester 2 dengan materi “peristiwa 10 November 1945 di Surabaya” sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui keefektifan penerapan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 semester 2 dengan materi “peristiwa 10 November 1945 di Surabaya “

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi problematika pengajaran IPS kelas 5 khususnya materi “peristiwa 10 November di Surabaya” demi meningkatkan mutu pendidikan serta memberikan kontribusi pemikiran dalam pengelolaan pendidikan. Sedangkan manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini terdiri dari:

1. Bagi guru kelas

Memilih dan mengimplementasikan media belajar komik di dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi siswa

Agar lebih tertarik dengan pelajaran IPS kelas 5 khususnya materi “peristiwa 10 November di Surabaya” sehingga merangsang dan menumbuhkan daya kreativitas maupun motivasi belajar siswa.

3. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman sebelum terjun menjadi guru sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media komik di dalam pembelajaran.