

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjadi bangsa yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau tidak oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Inti dari pendidikan adalah adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Interaksi tersebut salah satunya dapat terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Samino dan Saring (2013: 27-28) “agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar”.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Surtikanti dan Joko Santoso

(2008: 3) “menjelaskan bahwa guru ditempatkan sebagai manajer dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru memegang peranan yang penting”. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengoptimalkan terjadinya perubahan pada siswa untuk diarahkan agar menjadi sosok individu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut akan berlangsung dinamis, efektif, dan efisien manakala guru bisa melibatkan seluruh potensi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat mendesain sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan diantaranya dengan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa.

Siswa sekolah dasar merupakan individu yang masih dalam usia pertumbuhan dan perkembangan. Usia anak pada masa sekolah dasar ini sering disebut juga dengan *golden age* karena pada usia ini siswa mampu menyimpan informasi yang ditangkap oleh panca indra mereka. Informasi-informasi yang disimpan anak tersebut akan selalu diingat dan sulit untuk dihilangkan. Selain itu anak pada usia sekolah dasar ini juga memiliki kecenderungan untuk menyukai dan meniru para tokoh yang di idolakannya. Sebagian besar anak pada usia ini lebih menyukai tokoh-tokoh fiksi yang terdapat pada acara televisi dari pada orang yang nyata disekitarnya.

Kartun merupakan salah satu acara televisi yang terdapat di semua stasiun televisi. Sebagian besar anak pada usia sekolah dasar mengidolakan tokoh dalam film kartun dari pada film yang lainnya. Film kartun yang

sekarang ini sedang populer dan banyak disukai anak sekolah dasar adalah film *Marsha and The Bear*, *Spongboob*, *Naruto*, *Dragon Ball* dan lain sebagainya. Banyak para pembuat mainan yang sukses dalam penjualan mainan karena mengadopsi tokoh-tokoh yang ada dalam film *cartoon* atau animasi. Selain mainan ada juga peralatan sekolah yang dibentuk dan diberi gambar kartun seperti pensil, buku tulis, tas, dan yang lainnya.

Dunia gambar adalah dunia yang hampir membuat semua orang akan tertarik dan mudah untuk dicerna. Pesan-pesan melalui gambar dan berbagai percakapan akan mudah diikuti. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Media gambar dapat disajikan dalam bentuk kartun. Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif.

Pendidikan yang baik dan berkualitas salah satunya dipengaruhi oleh proses pembelajarannya. Selama ini berbagai macam model, media, dan strategi pembelajaran telah berkembang sedemikian banyak. Namun dalam berbagai macam model, media, dan strategi tersebut belum sepenuhnya mengacu kepada hakekat anak pada usia sekolah dasar. Banyak para guru yang melakukan proses belajar mengajar menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran namun belum sepenuhnya siswa di kelas tersebut merasa nyaman dan faham akan materi yang diberikan.

Pembelajaran yang terkesan membosankan dan menyebalkan akan disajikan lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran dibuat agar berkesan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang dimaksud adalah memodifikasi media, strategi, dan model pembelajaran dengan tokoh-tokoh kartun yang disukai oleh anak-anak. Dengan harapan anak akan menyukai pelajaran-pelajaran yang dirasa sulit karena mereka serasa belajar dan bermain dengan kartun yang mereka idolakan. Itulah beberapa alasan yang menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Cartoon Art* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 Di SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga hasil belajar kurang optimal.
2. Kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru.
3. Guru sangat membutuhkan pemilihan model, metode, dan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran.
4. Model Pembelajaran Kontekstual berbasis *Cartoon Art* sebagai alternatif dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Obyek penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong tahun ajaran 2014/2015 setelah dilakukan *treatment*.
2. Subyek penelitian ini meliputi siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong tahun ajaran 2014/2015.
3. Aktivitas inti dalam penelitian ini adalah pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong tahun ajaran 2014/2015 dengan mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbasis *Cartoon Art*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis *cartoon art* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong ?
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya antara model pembelajaran kontekstual berbasis *cartoon art* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis *cartoon art* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong.
2. Mengetahui model pembelajaran yang memiliki pengaruh lebih besar antara model pembelajaran kontekstual berbasis *cartoon art* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan wawasan tentang pembelajaran khususnya model pembelajaran kontekstual berbasis *cartoon art*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan pada sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang diharapkan lebih efektif digunakan saat pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi peneliti apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini dan sebagai modal peneliti dalam menghadapi dinamika dalam dunia pendidikan.