

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi, dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan, yakni *al-insani al-kamil* (manusia sempurna). Disamping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu dibutuhkan dalam usaha perwujudannya pendidikan yang berkualitas, salah satunya adalah guru yang berkualitas.

Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang guru dan Dosen). Kompetensi pedagogik adalah kompetensi mendasar yang harus dimiliki guru karena dalam pelaksanaannya guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang kedepannya sangat menentukan dalam ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Termasuk juga didalamnya adalah penguasaan penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Seiring berjalannya waktu muncul berbagai media pembelajaran baru yang makin lama makin variatif dan mengiringi

karakteristik peserta didik yang variatif pula. Ibarat mengisi air ke dalam galon, air akan masuk 100% bila selang melalui lubang yang tepat. Namun bila selang bergeser sedikit saja, air yang masuk hanya 70%. Apalagi kalau meleset dari lubang, air takkan masuk sepenuhnya. Air adalah gagasan dari guru yang bersifat abstrak, selang adalah medianya, dan galon adalah peserta didiknya. Apabila gagasan yang bersifat abstrak tersebut tidak tersampaikan dengan benar maka dapat dikatakan media yang digunakan kurang atau tidak efektif. Oleh karena itu, media haruslah bervariasi dan senada dengan karakteristik peserta didik.

Namun dalam implementasinya, guru begitu dominan menggunakan metode konvensional yang dalam pelaksanaannya cenderung tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Memang metode ini akan sesuai dengan gaya belajar auditif karena mengandung bahasa verbal. Namun sebaliknya dengan siswa yang bergaya belajar visual yang menghadirkan simbol-simbol nonverbal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media visual yang mampu mencakup kedua-duanya (verbal-nonverbal).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati dimana kondisi pembelajaran tak jauh beda dengan kondisi diatas. Pembelajaran masih berjalan secara konvensional sehingga dalam proses pembelajaran berjalan satu arah yang mengakibatkan siswa asyik sendiri seperti gaduh dalam kelas, menggambar, bahkan tidur dalam kelas. Hal ini terjadi karena guru masih berkatat dengan buku dan belum mengoptimalkan media-media lain yang mampu memancing perhatian siswa sehingga siswa fokus dalam mempelajari materi pembelajaran. Untuk itu dalam pembelajaran kedepannya diperlukan media yang bersifat konkrit, mampu menarik perhatian siswa, dan mampu memberi motivasi belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Sebagai contoh, selama media buku sangat umum digunakan guru yang notabene masih kental unsur verbal (teks) dan mengesampingkan media yang berbentuk visual (gambar) yang sebenarnya sangat penting dalam pembentukan pengetahuan. Dalam Munadi (2013: 98-107) menyebutkan terdapat lima media visual verbal-nonverbal grafis yaitu: (1) buku dan modul, (2) komik, (3) majalah

dan jurnal, (4) poster, dan (5) papan visual. Papan visual sendiri dibagi menjadi beberapa jenis yaitu : a) papan tulis dan papan magnetis, b) papan lembar balik (*flipchart*), c) papan flanel (*flanel board*), d) papan buletin (*bulletin board*), dan e) papan peragaan (*display board*). Tentu perlu dilakukan penelitian mendalam mengenai keefektifan media-media diatas.

Dengan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan studi komparasi antara media visual satu dengan yang lain. Menurut peneliti media visual sangatlah penting karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan menarik. Media visual seperti buku dan modul sering ditemukan di ruang pembelajaran namun masih terlalu dominan bahasa verbal (lisan) sehingga mengundang kepasifan peserta didik. Majalah, jurnal, dan poster kurang sesuai dengan ruang pembelajaran karena terlalu sederhana materi yang disampaikannya. Berdasarkan alasan diatas maka peneliti tertarik melakukan studi komparasi dengan judul **“Studi Komparasi Media Komik dan Media Papan Lembar Balik (*Flipchart*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun 2014/2015”**.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Penguasaan media sebagai kompetensi pedagogik guru masih kurang.
2. Terlalu dominannya metode ceramah yang menekankan gaya belajar auditif dan kurang menyentuh gaya belajar visual siswa.
3. Siswa cenderung pasif ketika media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional (tradisional).
4. Hasil belajar IPA kelas III SD Negeri 01 Winong yang belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah.

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Winong Kabupaten Pati sebagai kelas eksperimen dan SDN 01 Tanjung Kecamatan Gabus Kabupaten Pati sebagai kelas *try out*.
2. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III (tiga) Tahun ajaran 2014/2015.
3. Penelitian ini terbatas hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah.

Dari permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati?
2. Apakah penggunaan media komik lebih baik dibandingkan dengan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati?

E. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati?
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media komik lebih baik dibandingkan dengan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati?

F. Manfaat Hasil Penelitian.

Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perbaikan pendidikan, yaitu:

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

b. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran (inspirasi) berupa alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memantik guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.