

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen utama di dalam kehidupan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Manusia tidak dapat tumbuh dan berkembang apabila tanpa pendidikan. Suatu perkembangan bangsa dan negara juga dipengaruhi oleh pendidikan manusianya. Salah satu wadah manusia dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yaitu melalui bidang pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecemerlangan akademik.

Menurut Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bidang pendidikan saat sekarang ini bisa dikatakan masih memiliki banyak kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan terutama pada kualitas guru sendiri masih rendah. Usaha guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendukung proses pembelajaran masih sangat kurang. Pada saat ini para guru masih menggunakan metode yang hanya itu – itu saja belum ada inovasi dan kreativitas dari guru sendiri. Apalagi guru dalam mengajar hanya menggunakan sumber belajar buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan catatan siswa masih banyak guru belum menggunakan media yang menarik sehingga proses belajar terasa membosankan dan tidak hidup atau tidak ada interaksi sama sekali antar guru dengan siswa.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan pada Magang 2 di SMP Negeri 2 Kartasura proses pembelajaran pada saat ini masih kurang menarik bagi siswa karena dalam penyampaian materi, guru masih menggunakan

metode konvensional yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Selain itu siswa tidak terlalu memahami materi yang ditunjukkan dengan guru menyampaikan pertanyaan spontan tetapi siswa tidak dapat menjawab secara cepat. Pada saat guru menjelaskan masih banyak siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya tidak menghiraukan guru yang menjelaskan materi di depan kelas. Tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat semangat siswa rendah sehingga dalam mencapai keberhasilan hasil belajar yang diinginkan sangat sulit. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh terbatasnya sarana dan prasarana sekolah yang belum memadai sehingga media pembelajaran sangat belum terlihat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu membantu agar terdapat interaksi antara guru dan siswa sehingga menjadikan proses belajar mengajar yang efektif. Unsur utama dalam pembelajaran adalah guru, karena guru sebagai seseorang yang menjadi sosok paling diperhatikan oleh para siswanya. Apabila guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa maka bisa dikatakan guru tersebut berhasil didalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, untuk menjadi guru yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang baik. Salah satu diantaranya mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Hamalik, 1986).

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa masalah yang sering dihadapi dalam bidang pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Salah satu cara untuk menghadapi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Sehubungan dengan pernyataan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENCANA BANJIR DI SMP NEGERI 2 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya semangat belajar siswa.
2. Masih kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
3. Media komik dapat menunjukkan secara jelas tentang materi bencana banjir.
4. Media komik sebagai pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Proses pembelajaran bersifat konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kartasura dengan siswa Kelas VII.
2. Penelitian ini membatasi dengan media pembelajaran komik.
3. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan media pembelajaran mengenai materi bencana banjir.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran media komik materi bencana banjir pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran komik materi bencana banjir pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran komik pada materi bencana banjir pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura setelah penggunaan media pembelajaran komik pada materi bencana banjir.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keberhasilan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam pemahaman materi bencana banjir

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dalam bidang penelitian dan mengetahui cara pengembangan media pembelajaran dengan baik dan benar sehingga dapat membantu didalam proses pembelajaran.

e. Bagi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Bertambahnya khasanah ilmu pengetahuan pendidikan mengenai penggunaan media komik dalam proses pembelajaran di sekolah dan tempat penelitian serta lingkungan pendidikan.