

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, karenanya sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa berkualitas serta mampu menyesuaikan diri untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Manik & Gafur, 2016: 2). Dengan adanya proses pendidikan semacam ini suatu bangsa dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, keahlian dan ketrampilan kepada generasi penerus bangsa berikutnya, sehingga mereka siap menyongsong masa depan yang cerah dengan bekal pendidikan yang telah ditempuhnya. Pendidikan juga merupakan suatu aktifitas yang mempunyai maksud atau mempunyai tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Nurkholis, 2013: 25).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 1 Ayat (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 kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 1 Ayat (1) sudah sangat menjelaskan secara rinci proses pembelajaran tahapan dari sistem pembelajarannya. Sistem pembelajaran dalam hal ini keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai pendidikan nasional.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hasil berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran

yang dapat dikatakan sebagai transfer ilmu, transformasi ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian (Nurkholis, 2013: 25). Oleh karena itu setiap unsur pendidikan yang berhubungan dengan hal yang disebutkan diatas harus diperhatikan agar terlaksana tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran akan menjadi faktor penting dalam sebuah tujuan pendidikan. Pendidikan yang berkualitas didukung oleh pembelajaran secara formal yaitu sekolah. Proses belajar harus dilakukan dengan menyenangkan dan berkualitas agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Proses kegiatan belajar tidak lepas dari media pembelajaran karena dengan adanya media peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru tetapi dalam menyampaikan sebuah pembelajaran guru juga harus mengetahui strategi agar siswa dapat mengerti materi yang disampaikan maka sebagai pendidik juga harus bisa memilih media yang tepat untuk disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau meyebar ide, sehingga ide tersebut dapat sampai kepada penerima (Dwiyogo, 2016: 82). Dapat disimpulkan bahwa media adalah cara/alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi agar dapat diterima oleh penerima dengan sepenuhnya.

Guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo pada saat penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Selain itu pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran masih banyak siswa yang mengobrol tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi didepan kelas. Tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat semangat siswa menjadi berkurang sehingga dalam mencapai keberhasilan hasil belajar yang diinginkan sangat sulit. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya fasilitas sarana prasarana yang disediakan sekolah.

Menurut Undang-undang No. 24 tahun 2007 bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam atau non-alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Berdasarkan peta rawan bencana Kabupaten Klaten, Kecamatan Karangdowo berpotensi terjadi bencana gempa bumi. Gempa bumi adalah getaran yang terjadi dipermukaan bumi yang berasal dari dalam struktur bumi. Gempa bumi dapat dibedakan menjadi 2 yaitu gempa tektonik dan gempa vulkanik, gempa tektonik disebabkan oleh pergeseran kulit bumi yang tiba-tiba didalam bumi dan erat sekali dengan gejala pembentukan pegunungan, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang disebabkan oleh kinerja gunungapi.

Daerah di Kabupaten Klaten termasuk Kabupaten Karangdowo pada hari senin, 27 Januari 2014 terjadi gempa bumi yang menimbulkan kepanikan karena masih trauma akibat gempa yang terjadi pada tahun 2006 yang lalu. Oleh sebab itu pengetahuan bencana gempa bumi sangat diperlukan dimasyarakat sekitar, salah satunya untuk menyebarluaskan informasi bencana dengan cara yang efektif melalui pendidikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa perlu bahan ajar yang menarik dan inovatif agar memudahkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa serta menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan. Media merupakan alat yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media merupakan salah satu bentuk alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat dan tepat (Suhana, 2014: 61). Apabila seorang guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa maka bisa dikatakan guru tersebut berhasil dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu untuk menjadi seorang guru yang inovatif dan

kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang baik. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MATERI GEMPABUMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 KARANGDOWO”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari uraian yang telah disebutkan dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan dari penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo.
2. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional.
3. Masih rendahnya semangat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo pada mata pelajaran IPS.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat permasalahan yang begitu luas, maka peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Karangdowo.
2. Penelitian pengembangan ini ditekankan pada media buku komik yang hanya berfokuskan dalam bab kondisi alam Indonesia pada materi gempabumi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo mengenai bab kondisi alam Indonesia pada materi gempabumi?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gempabumi dengan menggunakan media komik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penelitian kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran komik pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo mengenai bab kondisi alam Indonesia pada materi gempabumi berdasarkan metode 4D.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gempabumi dengan menggunakan media komik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan untuk dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan pembaca antara lain :

1. Peneliti, dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian dan mengetahui cara pengembangan media pembelajaran dengan baik dan benar.
2. Guru, dapat digunakan sebagai media acuan agar pembelajaran di kelas dalam agar tidak membosankan.
3. Siswa, membantu siswa dalam pemahaman materi bencana gempabumi dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar
4. Sekolah, masukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.