

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan belajar manusia mampu mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai unsur yang ada. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Rahmat, 2015: 1) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu pengalaman hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Proses pembelajaran merupakan bagian penting lembaga formal, karena keberhasilan proses belajar ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu proses interaksi belajar, sangat bergantung pada guru dan siswanya. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Guru berperan sebagai fasilitator, dalam hal ini guru akan memberi fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang sedemikian rupa, menetapkan materi yang akan dipelajari siswa, bagaimana cara menyampaikan, hasil yang ingin dicapai, media apa yang digunakan, memeriksa kemajuan siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran.

Selain itu guru dituntut untuk memotivasi siswa dengan memberikan dorongan dan inspirasi sehingga siswa lebih aktif hasil belajar akan meningkat.

Hasil belajar yaitu suatu perubahan kemampuan, pengetahuan, pemahaman yang diperoleh seseorang setelah mengikuti pengalaman-pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa dalam belajar seperti nilai yang diperoleh melalui tes dan kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Memperoleh hasil belajar yang baik merupakan suatu kebanggaan bagi setiap siswa. Hal ini juga menjadi harapan bagi setiap warga negara. Para guru juga menaruh harapan besar kepada siswanya agar bisa memperoleh hasil yang baik terhadap kegiatan belajar .

Beberapa faktor yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar diantaranya yaitu kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga pembelajaran di dalam kelas kurang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memahami sendiri materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi siswa maupun kondisi materi yang diajarkan juga dapat dijadikan faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan guru mata pelajaran yang dilakukan di SDN 13 Kabila bahwa pembelajaran IPA khususnya dikelas kelas V masih memerlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitasnya. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada 3 tahun terakhir. Adapun data hasil belajar siswa pada 3 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Rata-rata nilai 3 tahun terakhir

Tahun Pelajaran	KKM	Rata-rata Nilai
2013-2014	75	69,23
2014-2015	75	72
2015-2016	75	74,36

Sumber : TU SDN 13 Kabila, Kab. Bone Bolango

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media belajar yang baik dan diminati

oleh siswa. Media adalah salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media belajar yang baik dan sesuai dengan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta kualitas hasil belajar siswa khususnya materi-materi pada mata pelajaran IPA. Dimana mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah formal yang penting untuk diajarkan karena merupakan bagian dari kehidupan kita, melekat dengan fenomena jagat raya dan lingkungan kehidupan serta mendukung kemajuan teknologi pada saat ini. Salah satu materi yang terdapat mata pelajaran IPA adalah materi Gaya yaitu fenomena yang tak jarang kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun media yang masih belum banyak digunakan dalam pembelajaran adalah media komik, padahal media komik dapat mempercepat proses penerimaan pesan yang akan disampaikan dan memungkinkan pesan yang didapat oleh siswa akan tersimpan lebih lama dalam ingatan. Komik juga dapat memotivasi siswa agar semangat dalam mempelajari sesuatu sehingga kesulitan-kesulitan yang dihadapi akan terasa mudah disebabkan pengaruh ilustrasi yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana yang pernah diteliti sebelumnya oleh Puspitorini dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif” yang dilaksanakan di kelas VII SMP Banjarnegara dengan hasil terjadinya peningkatan motivasi, dan hasil belajar kognitif beserta hasil belajar afektif siswa.

Media komik merupakan media pembelajaran yang berupa kumpulan gambar-gambar yang memiliki karakter serta jiwa yang tersaji dalam bentuk percakapan sehingga membentuk alur cerita yang memberikan informasi dan mengandung pesan. Didalam komik, rangkaian cerita yang terbentuk bersifat sederhana dan menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dalam membaca. Tak jarang yang disajikan di dalam komik adalah gambar-gambar lucu dan kejadian-

kejadian lucu yang membuat peserta didik tertarik dalam membaca. Media komik sangat sesuai dengan kondisi peserta didik karena komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas serta mudah dipahami sehingga komik dapat menjadi media yang informatif dan edukatif. Sebagai media pembelajaran, komik merupakan salahsatu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Komik juga dapat dijadikan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dengan berpacu pada hasil observasi dan apa yang telah diuraikan di atas, terlihat jelas masalah-masalah yang dialami oleh siswa dalam belajar serta solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut. Sehingga peneliti tertarik mengkaji penelitian dengan formulasi judul ***“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Komik pada Materi Gaya”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 13 Kabila
2. Pembelajaran masih kurang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memahami sendiri materi yang diajarkan.
3. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru.
4. Pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi siswa maupun kondisi materi yang diajarkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah dengan menggunakan media pembelajaran komik hasil belajar siswa kelas V SDN 13 Kabila pada materi gaya akan meningkat ?

1.4 Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa di SDN 13 Kabila, digunakan media belajar komik. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebab dengan membaca komik dapat melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memahami sendiri materi yang diajarkan. Media komik juga dapat mempercepat proses penerimaan pesan yang akan disampaikan dan memungkinkan pesan yang didapat oleh siswa akan tersimpan lebih lama dalam ingatan. Selain itu komik juga dapat memotivasi siswa agar semangat dalam mempelajari sesuatu sehingga kesulitan-kesulitan yang dihadapi akan terasa mudah disebabkan pengaruh ilustrasi yang menyenangkan bagi siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 13 Kabila pada materi gaya dengan menggunakan media komik..

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Dengan hasil penelitian diharapkan sekolah dapat menggunakan media komik dalam kegiatan pembelajaran, baik pada gaya maupun materi lain

yang ada pada pelajaran IPA serta dapat juga digunakan pada mata pelajaran lain.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas
- 2) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Membangkitkan motivasi dan aktivitas kegiatan belajar siswa
- 2) Mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA pada materi gaya
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya di sekolah dasar.