

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya hingga mampu menghadapi setiap perubahan dan tantangan dalam kehidupan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia, agar menjadi manusia yang senantiasa memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, mandiri, terampil, kreatif, produktif, serta memiliki jiwa patriotik.

Pendidikan sebagai salah satu bidang yang dapat memicu terwujudnya tujuan pembangunan nasional merupakan suatu proses untuk menaikkan harkat dan martabat manusia. Oleh karena itu, semenjak negara ini terbebas dari penjajahan sampai dengan saat ini secara bertahap program-program di bidang pendidikan selalu ditinjau kembali agar mampu mengimbangi laju pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia sekarang ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan usaha peningkatan mutu manajemen pendidikan sekolah.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab atas keberhasilan dibidang pendidikan, sehingga diperlukan adanya keharmonisan dan kerjasama antar komponen yang ada didalamnya. Komponen yang dimaksud adalah guru, peserta didik, bahan atau materi, model dan metode pembelajaran, juga alat ataupun media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan atau proses pembelajaran.

Kegiatan belajar-mengajar di sekolah dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang telah mereka dapatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang di wujudkan dengan prestasi dan hasil belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif. Pamuji (2014:1) mengemukakan bahwa untuk memenuhi tuntutan tersebut, tugas yang harus diemban oleh seorang guru atau pengajar adalah mampu menciptakan secara inovatif dan kreatif alat-alat teknologi untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang menarik, sebagian besar guru atau pengajar sering mengalami kendala. Kendala tersebut disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik serta adanya kesulitan dalam menemukan media yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan

sehingga penggunaan media dalam setiap proses pembelajaran cenderung tidak bervariasi.

Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang memiliki peranan penting dan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran perlu diperhatikan. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta kualitas hasil belajar peserta didik. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga media elektronik seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya.

Salah satu media yang belum begitu banyak digunakan dan dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi dalam pembelajaran adalah media komik. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:30) Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Selain itu Waluyanto (2005:51) juga mengemukakan bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Media komik ini sangat sesuai dengan kondisi peserta didik di masa kini yang sering mengalami hal-hal seperti yang dijelaskan di atas, karena komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Novianti dan Syaichudin,2010:77), oleh karena itu komik dapat dijadikan sebagai media yang informatif dan edukatif. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang

berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dan sumber belajar (dalam hal ini media pembelajaran komik). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Zain (2013:3) mengemukakan bahwa media komik dapat menarik semangat peserta didik dalam belajar, membangkitkan motivasi belajar dan membelajarkan peserta didik untuk menerjemahkan cerita dalam gambar sehingga peserta didik dapat mengingat sesuatu lebih lama . Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Komik dirancang untuk kebutuhan sebagai media pembelajaran yang menarik, tidak hanya berisi materi namun juga berisi informasi tambahan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah.

Sekolah Dasar Negeri 10 Kwandang , merupakan salah satu sekolah di Desa Leboto Jalan Trans Sulawesi, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, Provinsi Gorontalo yang menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini adalah kurikulum yang lebih menekankan adanya kreativitas dari guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru diharapkan sedapat mungkin untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik guna memperoleh respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 10 Kwandang pada kelas V diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran

IPA, guru masih menerapkan strategi pembelajaran yang monoton dan belum adanya inovasi, dimana media yang di gunakan dalam pembelajaran hanya berupa papan tulis, spidol dan buku teks pelajaran. Hal ini membuat kebanyakan peserta didik lebih cenderung belum mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik serta menganggap bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena dalam materinya lebih banyak hanya bersifat abstrak.

Hal diatas dapat terlihat dari kurangnya antusias belajar peserta didik yang sehingga secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selain itu pula peserta didik yang belum mencapai standar nilai KKM 70 pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi gaya sebanyak 8 atau 40% orang peserta didik dari jumlah keseluruhan 20 orang peserta didik. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut disinyalir karena adanya kesulitan peserta didik dalam memahami isi materi, mendefinisikan dan mengetahui manfaat serta penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya menjadi indikasi dari rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut yang diakibatkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga menimbulkan dampak pada menurunnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Minat dan motivasi memiliki pengaruh terhadap belajar karena bila proses pembelajaran tidak menarik maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga hal inilah yang pada akhirnya juga yang akan membawa dampak pada menurunnya kualitas belajar.

Selain itu, para guru juga masih merasa kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi-materi yang akan diajarkan. Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik sehingga mereka sering menggunakan alternatif media dengan memanfaatkan buku paket sebagai media pembelajaran yang ujungnya berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar yang dilaksanakan.

Buku pelajaran sekarang sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis. Hal inilah yang memicu menurunnya minat baca peserta didik terhadap buku pelajaran. Menurut (Pamuji 2014:2) pada buku teks sudah ada variasi penambahan ilustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca peserta didik.

Berbeda dengan buku pelajaran, buku komik merupakan buku yang didominasi oleh gambar kartun dimana perwatakan yang sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Sehingga peserta didik cenderung tertarik membaca komik dari pada buku pelajaran.

Dari uraian di atas, peneliti berfikir perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam pembelajaran tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut yaitu dengan cara melakukan inovasi pada media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media komik dalam pembelajaran merupakan suatu solusi dan inovasi yang tepat dalam perbaikan

pembelajaran di kelas tersebut karena media komik ini mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Hal ini sangat cocok dengan kegemaran peserta didik sekolah dasar yang suka dengan cerita dan gambar menurut Novianti dan Syaichudin (2010:77). Dengan adanya inovasi tersebut diharapkan pembelajaran di kelas mempunyai suasana yang baru yang positif dan nantinya mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "***Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Pada Materi Gaya Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Komik***" (Suatu Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN 10 Kwandang).

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan pada jenjang tingkat SDN 10 Kwandang, dengan fokus penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar sains pada materi gaya, dengan identifikasi masalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih monoton dan belum adanya inovasi, dimana media yang di gunakan dalam pembelajaran hanya berupa papan tulis, spidol dan buku teks pelajaran.
2. Peserta didik belum mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik dan menganggap bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena dalam materinya lebih banyak hanya bersifat abstrak.

3. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami isi materi, mendefinisikan dan mengetahui manfaat serta penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari
4. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah dan belum mencapai nilai KKM

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar sains pada kelas V SDN 10 Kwandang” ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar sains pada materi gaya melalui penggunaan media pembelajaran komik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, seperti yang diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai sumber informasi terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi gaya
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan media pembelajaran komik.