

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan dapat diibaratkan sebagai kunci yang membukakan pintu gerbang ilmu pengetahuan kepada mereka yang menempuhnya. Pendidikan memiliki berbagai teori yang diterapkan sebagai dasar dalam pendidikan. Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, kepada Tuhan Yang Maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan bertanggung jawab bukan hanya pada sekedar transfer ilmu, melainkan juga mendidik para siswa

Proses pendidikan senantiasa membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi-potensinya untuk tahu lebih banyak dan terus belajar arti seluas mungkin. Kepercayaan terhadap potensi individual memberi tekanan khusus pada pentingnya (permunculan) kesadaran kritis dalam pendidikan, sebagai penggerak emansipasi kultural sehingga individu dapat memahami realitas objektifnya secara benar. Artinya tidak ada peserta didik yang sama sekali tanpa daya karena jika demikian maka pendidikan akan punah. Upaya untuk membangun daya itu adalah mendorong, memotivasi, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki serta berupaya untuk mengembangkannya.

Pendidikan dinyatakan secara langsung mendorong perubahan kemampuan seseorang, seperti yang dikemukakan oleh Redja Mudyahrdjo (1985). Pentingnya pendidikan adalah secara langsung mendorong terjadinya perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, selanjutnya peningkatan dalam ketiga macam kawasan tersebut tidak sekedar untuk meningkatkan tetapi hasilnya dapat digunakan untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, pekerja/profesional, warga masyarakat dan warga negara dan makhluk Tuhan.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mendukung kemajuan pembangunan, salah satunya adalah pendidikan MIPA. Pendidikan MIPA merupakan cabang ilmu pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian, karena menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Untuk itu, pendidikan harus terus menerus melakukan adaptasi dan penyesuaian dengan gerak perkembangan ilmu pengetahuan modern dan inovasi, sehingga tetap relevan dan kontekstual dengan perubahan jaman. Pendidikan bertugas untuk menyiapkan anak didik dapat mencapai peradaban yang maju melalui perwujudan suasana belajar yang kondusif, aktifitas pembelajaran yang menarik dan mencerahkan serta proses pendidikan yang kreatif

Saat ini pembangunan pendidikan nasional dimulai dari sekolah dasar dimana seorang anak mulai mengenal ilmu sains dan teknologi, dengan adanya mata pelajaran berupa ilmu pengetahuan alam, maka seorang anak harus mengetahui dasar pertama sains teknologi di sekolah dasar, dengan adanya konsep-konsep baru dalam mengajar, tidak heran guru-guru mulai memakai media-media yang terbaru juga sesuai dengan ketertarikan siswanya, pada masa

sekolah dasar umumnya seorang anak menyukai untuk membaca komik sehingga terdapat media berupa komik yang mampu membuat ketertarikan siswa pada pelajaran lebih

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, maka menuntut kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah media.

Menurut Arsyad (1997:21-25) dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajarandi kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu penyapaian pelajaran lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, mempersingkat waktu pembelajaran, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan, terdapat sikap positif dari siswa, dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Penggunaan media sudah banyak dikembangkan dimana media grafik yang banyak dikembangkan baik dalam bentuk grafik poster ataupun gambar, terdapat pengembangan media dalam bentuk grafis yakni media komik sains, peneliti merasa tertarik mengkaji lebih dalam bagaimana aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menggunakan komik sebagai media belajar. Hal sangat krusial dikarenakan Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

Aktivitas belajar akan terjadi pada siswa apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu

sebelum dan setelah adanya situasi stimulus tersebut. Perubahan perilaku pada siswa menunjukkan bahwa siswa telah melakukan aktivitas belajar(Anni,2006).

Keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Aktivitas merupakan asas yang terpenting dari asas-asas didaktik karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Aktivitas sendiri tidak hanya aktivitas fisik saja tetapi juga aktivitas psikis. Sardiman (2008: 99-100) menyimpulkan terdapat 177 kegiatan peserta didik yang meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa, antara lain *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*.

Berdasarkan uraian diatas maka Tim peneliti di jurusan Fisika Universitas Negeri Gorontalo, telah mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik sains materi gaya bagi kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini telah melalui uji validasi dan uji coba, terbatas, selanjutnya saya merasa tertarik untuk melakukan uji coba meluas terhadap media yang telah dikembangkan tersebut, dengan mengambil bagian melakukan uji coba di Sekolah Dasar Negeri 26 Limboto.

Sekolah dasar negeri 26 limboto merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Limboto, dimana hasil observasi awal ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah ini masih sangat minim, ini seperti diungkapkan oleh wali kelas V yang mengungkapkan bahwa hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah ini dengan hasil wawancara dengan

guru mata pelajaran IPA diperoleh informasi bahwa bahwa 40% siswa tidak mencapai nilai KKM pada mata pelajaran IPA (Data Tahun Ajaran 2016/2017).

Merujuk pada uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang *“Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Komik Sains Pada Materi Gaya Di Kelas V SDN 26 Hutuo ”*

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan media yang tidak variatif membuat siswa menjadi pasif
2. Kurangnya penggunaan media-media pembelajaran dengan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa yang berbeda
3. Aktivitas belajar siswa yang masih kurang optimal.
4. Hasil Belajar siswa terhadap materi gaya masih rendah

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah dengan menggunakan media pembelajaran komik sains dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi gaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah agar peneliti mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Gaya menggunakan Media Komik Sains.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Peneliti

- Menambah wawasan dan pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional
- Menambah pengetahuan peneliti mengenai media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran

2. Guru

- Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat lagi dalam keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan dapat meningkatkan prestasi belajar di kelas
- Meningkatkan dan memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru, serta hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa

3. Lembaga

- Mewujudkan Guru-Guru yang handal dalam menggunakan Media secara Variatif
- Menciptakan siswa dan Generasi penerus bangsa yang cerdas intelektual