

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses interaksi di sekolah yang melibatkan seluruh warga sekolah untuk menciptakan suatu proses pembelajaran. Guru bertugas membuat sumber daya manusia menjadi cakap dan berkualitas. Pendidikan menjadikan seseorang memiliki kecerdasan, akhlak mulia kepribadian, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, sebagai berikut:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan harus mewujudkan suasana belajar dan peserta didik yang cakap, aktif dan berkualitas”

Proses belajar mengajar merupakan bagian penting dalam lembaga formal, karena keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh proses belajar mengajar berlangsung. Seorang guru bertugas untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang baik, nyaman, dan menarik sehingga siswa akan lebih antusias dan hasil belajar dapat meningkat. Proses belajar yang menarik juga akan menjadikan siswa lebih aktif, interaktif dan komunikatif.

Proses belajar yang menarik dapat dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Suatu sekolah yang terdapat media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat

berlangsung dengan baik. Media pembelajaran di gunakan berdasarkan keperluan dan harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Akbar (2015:4) menjelaskan mengenai media merupakan sarana penunjang proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi, contoh media pembelajaran adalah media gambar, video serta media komik. Media digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Observasi yang peneliti lakukan mendapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa belum memuaskan dibuktikan dengan nilai siswa dibawah KKM yaitu dibawah nilai 71 serta banyak siswa yang mengikuti kegiatan remidi dan sikap siswa kurang memuaskan pada saat menerima pembelajaran yaitu pasif. Selain itu, kurangnya bahan ajar serta kurangnya proses pembelajaran yang melibatkan siswa menyebabkan hasil belajar rendah.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Gancang mendapatkan hasil bahwa wali kelas IV melaksanakan proses pembelajaran hanya dengan menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah berupa gambar dan LKS. Guru kelas menyatakan bahwa bahan ajar yang selama ini digunakan sering menjadikan siswa bosan saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi di kelas, terlihat siswa pasif, bermain sendiri serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara juga menyebutkan bahwa siswa tertarik dengan gambar yang memiliki sebuah alur cerita, sehingga guru menyarankan membuat sebuah media yang memiliki alur cerita.

Hasil belajar akan meningkat jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka peneliti memerlukan sebuah tindakan yang tepat dalam menjelaskan mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Tindakan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran di Sekolah harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta beragam. Tindakan lain yang dilakukan yaitu menggunakan pendekatan saintifik, karena dengan menggunakan pendekatan saintifik siswa dituntut untuk melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, sehingga hasil belajar dapat meningkat serta siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi melakukan suatu kegiatan.

Peneliti menggunakan pendekatan saintifik agar proses pembelajaran tidak membosankan serta siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik dilakukan melalui beberapa tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Permasalahan yang sudah dijelaskan, menjadikan peneliti ingin mengembangkan bahan ajar gambar yang ada di Sekolah dengan membuat media komik pada Tema 8 tentang Tempat Tinggalku di kelas IV SD Negeri 2 Gancang. Peneliti mengembangkan bahan ajar yang menjelaskan tentang sikap bekerjasama di lingkungan sekolah dan di rumah serta karakter individu di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah. Peneliti menggunakan media

komik sebagai bahan ajar yang dikembangkan, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai keberagaman karakteristik setiap individu atau teman yang ada di sekolah dan di rumah. Bahan ajar ini dikemas dengan menarik dan kreatif dengan ilustrasi sesuai dengan keadaan sebenarnya serta menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah dipahami siswa. Penggunaan bahan ajar ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung interaktif antara guru dengan siswa, serta hasil belajar dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan pendistribusian media pembelajarn berupa komik?
2. Bagaimana respon guru dalam penggunaan media komik ?
3. Bagaimana respon siswa sebelum dan setelah terhadap penggunaan media komik ?

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan pendistribusian media pembelajaran berupa komik
2. Mengetahui respon guru dalam penggunaan media komik
3. Mengetahui respon siswa sebelum dan setelah terhadap penggunaan media Komik

D. Manfaat

Secara teoritis dan praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Secara teoritis

a. Bagi Siswa

- 1) Mampu memahami materi Keragaman karakteristik teman dan sikap bekerjasama dengan teman di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah.
- 2) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi keragaman karakteristik teman dan sikap kerja sama dengan teman di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah melalui media komik berbasis pendekatan Saintifik.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi dan bekal bagi peneliti untuk menerapkan media komik dalam proses pembelajaran atau dengan berbagai alur cerita sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif,afektif dan psikomotor dengan menggunakan pendekatan saintifik.

c. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran komik berbasis pendekatan Saintifik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar dengan menggunakan media komik berbasis pendekatan Saintifik
- 2) Meningkatkan semangat siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat serta suasana belajar yang menyenangkan dalam mempelajari materi keragaman karakteristik teman dan sikap kerja sama dengan teman di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah menggunakan media komik berbasis pendekatan Saintifik.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar selama proses pembelajaran sehingga pemberian materi lebih mudah dan menarik
- 2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

d. Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran dan sebagai bekal untuk menjadi guru yang professional.