

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini durasi lama membaca masih menjadi pekerjaan rumah yang belum terselesaikan bagi bangsa Indonesia. Berbagai program telah dilakukan untuk meningkatkan durasi membaca masyarakat. Pemerintah, praktisi pendidikan, LSM dan masyarakat yang peduli pada kondisi durasi membaca saat ini telah melakukan berbagai kegiatan yang diharapkan mampu meningkatkan apresiasi masyarakat untuk membaca, akan tetapi berbagai program tersebut belum memperoleh hasil maksimal. Hasil studi *International Educational Achievement* (IEA) menunjukkan data yang miris. Di antara 39 negara yang peserta studi untuk kemampuan membaca, SD wilayah Republik Indonesia berada di urutan ke 38 (Depdiknas, 2001:1).

Pada usia sekolah dasar, anak mulai dikenalkan dengan hurup, belajar mengeja kata dan kemudian belajar memaknai kata-kata tersebut dalam satu kesatuan kalimat yang memiliki arti. Saat ini merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan kebiasaan membaca pada anak. Setelah anak-anak mampu membaca, anak-anak perlu diberikan bahan bacaan yang menarik sehingga mampu menggugah minat anak untuk lama dalam membaca buku. Minat baca anak perlu dipupuk dengan menyediakan buku-buku yang menarik dan representatif bagi perkembangan anak sehingga minat membaca tersebut akan membentuk kebiasaan dalam membaca. Apabila kebiasaan membaca telah tertanam pada diri anak maka setelah dewasa anak tersebut akan merasa kehilangan apabila sehari saja tidak membaca

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan siswa di SD Swasta Asuhan Jaya I , dan Asuhan Daya Medan (4 April 2011) terungkap bahwa penyajian materi IPA yang diberikan oleh guru dan bahan bacaan siswa selama ini belum mampu menarik perhatian siswa . Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar dibanding buku pelajaran. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa lemah dan malas dalam membaca pembelajaran IPA di SD yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 6,9.

Rendahnya hasil belajar IPA siswa SD dikarenakan kurangnya durasi dalam membaca buku pada materi IPA disebabkan materi yang disajikan tidak menarik, siswa sulit memahami penyampaian materi, dan membosankan. Untuk mengatasi masalah minat membaca yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dapat diciptakan berupa media pembelajaran. Komik sebagai media belajar merupakan salah satu media baca yang menarik karena berisikan tulisan dan gambar, terutama yang berwarna sehingga siswa tertarik untuk lama membaca komik. Anak-anak usia sekolah dasar (SD) lebih tertarik untuk membaca komik dari pada membaca *text book* (buku teks). Penggunaan media komik dengan metode penyampaian informasi secara diskusi dirasakan lebih efektif, sederhana, jelas, bersifat personal, dan komunikatif. Pembaca lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan dan lebih termotivasi untuk bertanya mengenai hal yang kurang diketahui. Penyampaian informasi dengan metode satu arah menjadikan anak-anak usia sekolah cenderung malu untuk menanyakan hal yang belum dipahami. Ketertarikan siswa terhadap komik dapat dijadikan guru sebagai dasar untuk merancang sumber belajar yang menarik. Sehingga bahan

ajar yang akan disampaikan pada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran dalam bentuk komik.

Sasaran penggunaan media belajar adalah untuk meningkatkan durasi lama dalam membaca buku yang dikemas menjadi pelajaran yang menarik dan mudah dimengerti siswa untuk belajar melalui media belajar. Apabila sasaran tersebut dalam pembelajaran IPA akan dapat tercapai maka hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media belajar secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa diantaranya Nugroho (2010) menemukan bahwa media komik sains dapat membantu memotivasi anak SD dalam mempelajari sains dan pengembangan kreatifitasnya. Lubis (2010) juga menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media komik lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media komik. Selain itu Chasanah (2004) juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komik efektif digunakan untuk membelajarkan teks bacaan bagi siswa sekolah dasar.

Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPA yang menuntut pemahaman konsep dan kemampuan memvisualisasikan informasi yang diterima. Penggunaan warna dalam komik untuk materi sistem pencernaan akan membuat materi ini lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan situasi ini dipandang perlu dilakukan pengembangan komik untuk pembelajaran IPA di SD.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diperoleh, yaitu sebagai berikut: (1) Kurangnya minat siswa dalam membaca bahan bacaan sehingga mengakibatkan siswa menjadi bosan, durasi membaca lebih cepat dan rendahnya hasil belajar; dan (2) Guru belum mengetahui cara memperoleh perhatian siswa terhadap stimulus belajar yang dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran dan membuat variasi belajar pada siswa dengan bentuk komik IPA sains sehingga siswa termotivasi dan tidak bosan dalam belajar; (3) Media belajar berupa komik sebagai media pembelajaran IPA di SD merupakan suatu yang dipandang penting untuk meningkatkan durasi lama membaca siswa SD sehingga dengan tumbuhnya minat baca siswa SD akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Berikut tolak dari identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran IPA kelas V SD materi pencernaan makanan pada manusia dan pengaruh pemanfaatan media komik terhadap hasil belajar siswa. Komik sebagai media pembelajaran IPA di SD dirancang oleh penulis dan berdasarkan atas kurikulum pembelajaran, karakteristik siswa dan pengalaman siswa SD. Komik merupakan suatu yang dipandang penting untuk meningkatkan lama membaca siswa SD sehingga dengan harapan tumbuhnya minat baca siswa SD akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diteliti dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa SD kelas V dalam mempelajari IPA yang dibelajarkan dengan media komik lebih tinggi dengan siswa yang dibelajarkan buku teks IPA pada materi pencernaan makanan pada manusia?
2. Bagaimana durasi lama membaca siswa SD kelas V yang dibelajarkan dengan media komik dengan siswa yang dibelajarkan buku teks IPA pada materi pencernaan makanan pada manusia ?.
3. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media komik terhadap durasi lama membaca dan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi pencernaan makanan pada manusia ?.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah sebagaimana yang dikemukakan dalam rumusan masalah sehingga dapat diketahui :

1. Perbedaan hasil belajar siswa SD kelas V yang dibelajarkan dengan menggunakan media komik dan siswa yang dibelajarkan menggunakan buku teks IPA pada materi pencernaan makanan manusia.
2. Durasi lama membaca siswa SD kelas V menggunakan media komik dengan buku teks IPA pada materi pencernaan makanan manusia.
3. Pengaruh pemanfaatan media komik terhadap durasi lama membaca dan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi pencernaan makanan pada manusia.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat: (1) Untuk menambah khasanah pengetahuan mengenai pengaruh peranan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sains; (2) Sebagai bahan praktis mengenai pendekatan belajar berbasis media pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran IPA sains; dan (3) Sebagai referensi tambahan kepada para peneliti yang berminat untuk mengembangkan penelitian media.

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat: (1) Sebagai tolak ukur dalam upaya memotivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) Sebagai bahan penerapan praktis bagi guru dalam mengatasi masalah-masalah yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran di kelas dengan melakukan suatu perubahan untuk perbaikan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.