

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Maka dari itu untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal, baik itu belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena pada umumnya siswa sekolah dasar lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada media dari kertas karton, *text book* dan belum mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak memenuhi untuk dapat menghantarkan materi, sehingga proses mengajar dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya perhatian siswa tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Gross dalam Solihatin dan Raharjo (2007: 14) menjelaskan bahwa Pendidikan IPS bertujuan mempersiapkan seseorang menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan mengembangkan kemampuan seseorang. Menggunakan penalarannya dalam mengambil keputusan setiap penalaran yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu penyebab IPS kurang berhasil memunculkan sikap ingin belajar siswa dikarenakan guru masih saja menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dengan menerapkan metode ceramah serta penugasan mandiri, tentu hal akan menyulitkan anak dengan harus berfikir abstrak, sementara kurikulum

yang digunakan ialah kurikulum 2013 yang menuntut guru melakukan pendekatan saintifik. Selain itu guru kurang inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah.

Sedangkan, proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka media diperlukan sebagai perantara penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan, terlihat bahwa dalam pembelajaran IPS guru sudah berusaha menggunakan media yang tersedia di sekolah diantaranya, media dari kertas karton, *infocus* dengan menampilkan *PowerPoint*, dan dalam pembelajaran guru hanya memadakan buku paket yang tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran belum optimal dan masih terbatas. Hal ini membuat siswa menjadi pasif karena lebih sering mendengarkan penjelasan guru.

Dampak dari penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan masih terbatas tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa di kelas, terlihat dari hasil analisis ulangan harian siswa dalam daftar nilai. Dari 24 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70, diperoleh hasil dari 10 siswa (42%) mendapatkan nilai \geq KKM, dan 14 siswa (58%) mendapatkan nilai \leq KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 40 dan rata-rata hasil ulangan

harian siswa yaitu 65. Dari hasil ulangan harian itu dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas IV belum tuntas karena nilai rata-rata ulangan hariannya di bawah KKM.

Media pembelajaran berupa komik dipandang cocok apabila digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai sumber belajar yang menarik. Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana, 2013:63).

Berdasarkan pengamatan di perpustakaan, banyak siswa yang gemar membaca dan meminjam buku-buku bersifat menghibur maupun komik yang menyajikan gambaran cerita konkret menggunakan ilustrasi, dialog dan komik bisa dibaca dimana saja dan kapan saja, yang pada dasarnya disukai oleh usia anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu perlunya dilakukan penelitian pengembangan media yang sesuai digunakan dalam mengajarkan siswa di SDN 026609 Binjai Selatan. Inilah alasan yang melatarbelakangi peneliti menggunakan media komik pembelajaran dalam penelitian ini, yang dimaksudkan untuk menyajikan sajian pengajaran IPS yang lebih menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada media komik pembelajaran sebagai sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pada Muatan IPS di Kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal digunakan guru di dalam kelas
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS
3. Penyampaian materi IPS yang cenderung berpusat pada buku bacaan yang tersedia di sekolah saja
4. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada Muatan IPS di Kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media komik pembelajaran pada sub tema indahnya keragaman budaya negeriku pada muatan IPS di kelas IV SD 026609 Binjai Selatan?
2. Bagaimana keefektifan media komik pembelajaran pada sub tema indahnya keragaman budaya negeriku pada muatan IPS di Kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media komik pembelajaran sub tema indahny keragaman budaya negeriku pada muatan IPS yang layak digunakan siswa di kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan
2. Untuk menghasilkan media komik pembelajaran pada sub tema indahny keragaman budaya negeriku yang efektif pada muatan IPS di kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik untuk kepentingan teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media komik, mampu memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan terutama dalam sub tema indahny keragaman budaya di negeriku. Selain itu, pengembangan media dapat menjadi salah satu cara menumbuhkan sikap nasionalisme dan sikap toleransi melalui komik yang dihasilkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media komik pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi siswa dan menyenangkan mata pelajaran IPS sehingga meningkatkan pemahaman konsep materi yang dipelajari dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Menjadi salah satu sumber atau acuan dalam mengajarkan sub tema indah nya keragaman budaya negeriku dan sebagai bahan masukan dalam menciptakan serta merancang media pembelajaran kreatif yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk menyediakan sarana dan prasana dan sumber belajar yang kreatif, guna meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.