

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa, sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia yang terdidik dan mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin cepat. Namun apabila kualitas pendidikan itu masih rendah, maka yang tercipta adalah sumber daya manusia yang rendah pula. Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok, sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Di dalam pendidikan itu sendiri terdapat kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada suatu tujuan.

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (UU Sisdiknas, 2003). Oleh karena itu, setiap unsur yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidik serta lingkungan dan sarana prasarana harus diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Kemudian pendidikan diharapkan mampu menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Budimansyah (2002: 1) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.

Dapat dilihat lebih jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Sadiman, dkk (2011: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam proses pembelajaran media memiliki peranan yang penting yaitu sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menarik dan memotivasi peserta didik terhadap materi pelajaran.

Media juga sebagai sarana yang membantu para pendidik dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa

media grafis. Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.

Salah satu media grafis yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah komik. Menurut Daryanto (2013: 127) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk komik juga dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik.

Dengan demikian penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran grafis berbentuk komik, yaitu media SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) berupa materi suhu dan kalor. Media tersebut merupakan pengembangan dari materi suhu dan kalor. Media ini dapat dimanfaatkan pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SDN No. 060901 Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN No. 060901 Medan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan metode konvensional, kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa, siswa cenderung pasif dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Berikut adalah hasil belajar siswa di kelas V SDN No. 060901 Medan.

Tabel 1.1 Laporan Hasil Belajar Siswa

No.	Mata Pelajaran	KKM	Rata-Rata Nilai Siswa
1.	Bahasa Indonesia	75	80
2.	IPA	75	74
3.	SBdP	75	73

Jika dilihat dari laporan hasil belajar siswa tersebut, pendidik harus berupaya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi jika menggunakan media pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran **SUKAMIK (Suhu Kalor Komik)** diharapkan mampu mengefektifkan waktu belajar dan penyampaian materi dapat lebih jelas dan menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN No. 060901 Medan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 1 Kelas V SDN No. 060901 Medan T.A 2019/2020**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan metode konvensional.
2. Guru kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Dalam aktivitas pembelajaran siswa cenderung pasif.
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, maka penelitian ini dibatasi agar focus pada satu titik saja. Pembatasan masalah ini ditujukan pada pengembangan media pembelajaran SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang disusun dan dikembangkan dari berbagai literatur, baik itu dari jurnal, skripsi, ataupun buku.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD yang valid dan praktis?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki tujuan tertentu, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk menghasilkan media pembelajaran SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD yang valid dan praktis”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi dua, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar dengan cara mengembangkan media pembelajaran 2 dimensi yaitu SUKAMIK (Suhu Kalor Komik) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Untuk memberikan referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan. Serta merupakan ide atau gagasan yang baik dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wacana bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar mandiri.

4. Bagi peneliti

Sebagai wacana untuk menambah pengalaman dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk komik.