

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menyebabkan munculnya berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumberdaya manusia. Guna mengantisipasi diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri tanggung jawab dalam menghadapi tantangan dimasa depan. Pada dunia pendidikan khususnya proses belajar mengajar sebenarnya mempunyai banyak sarana dan materi yang secara representatif dapat membantu tercapainya tujuan belajar dalam setiap bidang studi. Media pengajaran pada dasarnya dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, antara lain yaitu usaha pemanfaatan media komik untuk meningkatkan prestasi belajar pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berkaitan dengan bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka guru dituntut mempunyai kualitas dalam hal pengetahuan, keterampilan, disiplin, membimbing, dan mendidik sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau biasa disebut KTSP, disana dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai berikut:

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah agar siswa dapat hidup bermasyarakat dan berguna dilingkungannya serta beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas dalam upaya pembangunan kehidupan masyarakat yang lebih baik mengharuskan guru selalu berinovasi dan kreatif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar, hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja. Kalau dikaji lebih jauh, sebenarnya banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Faktor-faktor tersebut dapat disebabkan dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki, baik dalam bakat, pembawaan, IQ, kecepatan

belajar, perhatian dan lain-lain. Lebih jauh Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992:22) mengutarakan faktor lain yang juga dapat menghambat adalah: verbalisme, kekacauan makna, kegemaran berangan-angan dan persepsi yang kurang tepat.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yaitu di SD Negeri Panorama II khususnya kelas V, melalui wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Panorama II, bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat tidak disukai oleh peserta didik. Hal ini dimungkinkan karena guru hanya melakukan metode ceramah saja, padahal dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan sangat membosankan peserta didik jika hanya ceramah saja yang dilakukan oleh guru setiap kali kegiatan belajar mengajar. Ini membuat kurangnya minat peserta didik untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Fakta dilapangan, pada semester kedua tahun ajaran 2009/2010 hasil evaluasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui test tertulis, pada Ulangan Tengah Semester II. Berikut hasil Ulangan Tengah Semester II kelas V SD Negeri Panorama II.

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Tengah Semester II Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas V SD Negeri Panorama II

NO	NAMA SISWA	SKOR
1	ABC	30
2	BCD	42
3	CDE	30
4	DEF	60
5	EFG	40
6	FGH	62
7	GHI	64
8	HIJ	45
9	IJK	45
10	JKL	50
11	KLM	55
12	LMN	62
13	MNO	30
14	NOP	68
15	OPQ	65
16	PQR	50
17	QRS	65
18	RST	30
19	STU	55
20	TUV	30
21	UVW	32
22	VWX	60
23	WXY	44
24	XYZ	55
25	YZA	50
26	ZAB	48
27	AAB	52
28	BBC	30
29	CCD	62
30	DDE	65
31	EEF	35
32	FFG	40
33	GGH	40
34	HHI	60
35	HJ	58
36	JJL	62
37	KKL	52
38	LLM	50
39	MMN	62
40	NNJ	50
41	OOP	30

42	PPL	65
43	QQW	55
44	WWH	50
Jumlah		1903
Rata-rata		48.79

Sumber: Wali Kelas SD Negeri Panorama II

Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester II tersebut peneliti mencoba menyimpulkan kurangnya minat belajar terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menyebabkan siswa malas untuk belajar, sehingga hasil evaluasi siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial rendah.

Oleh karena itu, hal yang pertama dilakukan oleh peneliti yaitu berdiskusi langsung dengan guru kelas V SD Negeri Panorama II. Dan kami berupaya terlebih dahulu agar membuat siswa senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu caranya, adalah menciptakan media yang kreatif dalam setiap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Peneliti berupaya agar menyajikan materi dengan menyenangkan. Peneliti mencoba membuat media yang inovatif dan mudah digunakan siswa. Siswa diharapkan dapat lebih memahami materi dengan menggunakan media komik. Karena siswa dipertanian sudah tidak asing lagi dengan komik, diharapkan akan mempermudah guru untuk menjelaskan materi dan mempermudah anak dalam memahami materi. Dalam berbagai hal komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata (Sudjana dan Rivai, 2002:70). Alasan lain

dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu realita bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Dalam penggunaan komik, tugas guru adalah membantu siswa memahami materi, sehingga guru lebih terfokus untuk membuat anak bertanya hal-hal yang tidak dimengerti dan memberi jawaban yang relevan serta mengeksplorasi pengetahuan siswa. Dari banyaknya media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru harus memilih media pembelajaran yang mudah digunakan, dipahami, mudah untuk menyamakan persepsi dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan siswa dan guru serta merangsang siswa agar rasa ingin tahunya menjadi lebih banyak. Salah satu media yang tepat menurut peneliti dalam materi Peristiwa 10 November 1945 di Surabaya, agar tercapai tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini adalah media Komik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa melalui media komik dapat menunjang peningkatan prestasi belajar siswa pada umumnya dan terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar pada khususnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul: “ Efektivitas Media Komik pada Pembelajaran IPS dalam Materi Peristiwa 10 November 1945 di Surabaya pada Siswa Kelas V SD Negeri Panorama II Kelurahan Hegarmanah Kecamatan Cidadap ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas penggunaan media komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Peristiwa 10 November 1945 di kelas V SD Negeri Panorama II?
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran Peristiwa 10 November 1945 dengan menggunakan media komik di kelas V SD Negeri Panorama II?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran Peristiwa 10 November 1945 dengan menggunakan media komik di kelas V SD Negeri Panorama II?
4. Bagaimana hambatan pada pelaksanaan penggunaan komik pada materi Peristiwa 10 November 1945 di kelas V SD Negeri Panorama II?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah seperti yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui gambaran bagaimana efektifitas penggunaan media komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Peristiwa 10 November 1945 di kelas V SD Negeri Panorama II.

2. Untuk memperoleh gambaran aktifitas siswa dalam pembelajaran Peristiwa 10 November 1945 dengan menggunakan media komik di kelas V SD Negeri Panorama II.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Peristiwa 10 November 1945 dengan menggunakan media komik di kelas V SD Negeri Panorama II.
4. Untuk mengetahui hambatan yang terjadi pada pelaksanaan penggunaan media komik pada materi Peristiwa 10 November 1945 di kelas V SD Negeri Panorama II.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah dasar dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan media komik dapat dengan mudah memahami materi, menyamakan persepsi antara siswa dan guru, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan siswa serta merangsang siswa agar rasa ingin tahunya lebih banyak.
2. Bagi guru, dengan menggunakan media komik menjadi masukan dan dapat bermanfaat bagi guru dalam memperkaya pengetahuan dan wawasan dalam rangka pengembangan ilmu.

3. Bagi peneliti, dengan menggunakan media komik dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap satu materi

E. Asumsi

Penggunaan media komik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Peristiwa 10 November 1945, dapat mempermudah siswa kelas V SD Negeri Panorama II dalam memahami materi, sehingga hasil belajar siswa memenuhi kriteria kelulusan minimal yaitu 65.

F. Hipotesis

Berdasarkan asumsi tersebut maka hipotesis yang diajukan adalah:

Ho : Komik tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

H1 : Komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

G. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektifitas adalah seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dalam penelitian ini efektifitas diukur melalui hasil belajar yang berupa tes tertulis. Hasil belajar dinilai efektif atau tidaknya ditentukan oleh kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS, yaitu minimal nilainya 65.

2. Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Dengan menggunakan media komik dapat mendorong perkembangan diagram mental atau logika yang menggunakan simbol tertentu, mendorong untuk mengingat suatu formula atau untuk memahami suatu situasi masalah secara lebih baik dan hubungan antar data pada masalah tertentu.

Dengan demikian, media pembelajaran dengan menggunakan komik diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran baik oleh guru dan siswa, mempermudah siswa memahami materi, mudah untuk menyamakan persepsi guru dan siswa, membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan siswa dan guru serta merangsang siswa agar rasa ingin tahunya menjadi lebih banyak. Sehingga hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal kelulusan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan pembelajaran, yang dapat diamati dan diukur, yaitu melalui tes tertulis.