

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pemahaman, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat. Menurut Sudjana (2001:5) “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.

Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Budiningsih (2004:34) bahwa “belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks”. Ketika seseorang belajar membutuhkan tenaga ekstra dalam proses berfikir agar informasi dapat dicerna dengan baik. Sedangkan Sadiman (2009:11) mengatakan:

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bagi guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, saluran media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau guru.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan siswa semaksimal mungkin. Proses belajar mengajar merupakan dua hal berbeda, tapi membentuk satu kesatuan, ibarat dua sisi mata uang. Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa pada perubahan-perubahan

tingkah laku seperti perubahan pengetahuan, perubahan keterampilan maupun perubahan nilai dan sikap. Dalam mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Salah satu unsur yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar adalah media atau alat bantu pembelajaran. Menurut Sadiman (2009:6) “media adalah alat bantu yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar pesan guna mencapai tujuan pengajaran dari pengirim ke penerima pesan”. Sedangkan menurut Hamalik (1994:99) “media pembelajaran adalah cara atau alat, prosedur yang digunakan atau ditempuh untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang berlangsung dalam proses pembelajaran”.

Dalam hal ini media pembelajaran sangat berfungsi sebagai alat penunjang proses pembelajaran dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa atau anak didik untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian, media pembelajaran sangat berperan dalam memberikan motivasi yang positif dalam merangsang minat, intelegensi siswa agar lebih kreatif, efektif, dan bersemangat dalam proses belajar mengajar sehingga secara langsung dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat membantu dan media pembelajaran adalah sarana perantara yang cukup berarti dalam proses belajar mengajar itu sendiri.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipungkiri lagi karena media dapat membantu tugas-tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada anak didiknya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pembelajaran maka sangat sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 11 Bandung, kenyataan menunjukkan bahwa kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah dikarenakan

jarangnya guru menggunakan media pembelajaran itu sendiri. Minat belajar siswa terlihat rendah karena guru kurang memaksimalkan media pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat saat proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Tidak ada siswa yang bertanya ketika guru selesai menjelaskan materi pelajaran. Siswa cenderung diam saja ketika pelajaran berlangsung sampai selesai.

Hal tersebut menuntut guru untuk membuat kondisi pembelajaran yang lebih menarik tentunya ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik pula dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya memosisikan siswa sebagai subjek pembelajaran. Guru menjadi satu-satunya pusat pembelajaran (*teacher centre*). Ditambah dengan fasilitas sarana belajar sekolah yang kondisinya sangat berbanding terbalik dengan tujuan pembelajaran yang ideal. Apabila tidak ada upaya untuk melakukan berbagai perubahan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, maka kualitas pendidikan akan semakin tertinggal.

Inovasi sumber belajar diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa dengan membuat kemasan yang sederhana namun menarik terutama bagi siswa, dibutuhkan sebuah media yang mampu mentransformasikan materi secara lebih praktis dan efektif sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Beragamnya media pembelajaran saat ini semakin memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Selain itu, guru dituntut untuk cermat dalam menggunakan media yang disesuaikan dengan materi ajar kondisi siswa serta kondisi sekolah itu sendiri. Macam-macam media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (1995:124) terdiri dari berbagai macam, yaitu:

1. Media Auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
2. Media Visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual hanya menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
3. Media Audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa termotivasi dengan adanya minat atau motivasi maka akan baik pula dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik bila menggunakan media yang bersifat visual antara lain peta, diagram, poster, komik, kartun, karikatur dan media belajar visual lainnya. Penggunaan karikatur sebagai media pembelajaran di sekola sangat jarang dilakukan oleh guru. Padahal media karikatur termasuk media pembelajaran yang sangat menarik minat belajar siswa. Penggunaan media karikatur dapat menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan daya imajinasi siswa. Seperti yang di ungkapkan oleh Rohani (1997:79) bahwa “karikatur dapat digunakan sebagai media instruksional edukatif. Melalui media karikatur yang berbentuk gambar dapat membangun dan memperluas imajinasi siswa”.

Karikatur juga memiliki bentuk gambar yang lucu. Menurut Rohani (1997:79) :

Karikatur adalah suatu bentuk gambar yang bersifat klise, sindiran, dan lucu. Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui khalayak. Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan, kritik atau sindiran dengan tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan rekaan gambar yang bentuknya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam.

Karikatur merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pesan yang disampaikan oleh karikatur berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk sebuah cerita akan menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Melihat kenyataan di atas, peneliti melihat penggunaan media karikatur dalam pembelajaran sejarah di kelas. Untuk itu, perlu diterapkan suatu media pembelajaran karikatur yang menarik sehingga dapat membuat siswa kembali fokus serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah khususnya di SMAN 11 Bandung. Atas dasar itulah peneliti mencoba menerapkan media karikatur sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai penerapan media karikatur menjadi sebuah penelitian. Oleh

karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Karikatur untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas XII IPA 7 di SMA Negeri 11 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan kepada kondisi yang ada di lapangan serta permasalahan yang tertuang dalam latar belakang masalah di atas, nampak bahwa kegiatan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah belum mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti melihat aspek penerapan media karikatur sebagai hal penting yang dapat diterapkan secara kreatif oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti merasa perlu untuk melakukan rumusan masalah berkaitan dengan “Bagaimana penerapan media karikatur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPA 7 di SMA Negeri 11 Bandung dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas?”. Pertanyaan penelitian yang kemudian dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran sejarah sebelum diterapkannya media karikatur di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung?
2. Bagaimana desain perencanaan penerapan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung?
3. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung?
4. Bagaimana hasil penerapan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung?
5. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dan solusi mengatasi masalah-masalah dalam penerapan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Memperoleh gambaran mengenai kondisi awal pembelajaran sejarah di kelas XII IPA 7 SMA Negeri 11 Bandung untuk mencari pemecahan masalahnya.
2. Mendeskripsikan desain perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa menerapkan media karikatur.
3. Mengkaji dan mendeskripsikan pengembangan pembelajaran sejarah dengan menerapkan media karikatur.
4. Mendapatkan gambaran mengenai efektivitas penerapan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Mencari solusi dalam mengatasi kendala dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan terhadap manfaat baik bagi peneliti maupun bagi yang membaca penelitian. Tanpa ada manfaat, penelitian yang dilakukan peneliti akan sia-sia. Penulis meneliti masalah ini diharapkan ada beberapa manfaat yang tercapai, yaitu:

1. Manfaat secara teoritis:

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk pengembangan inovasi metode-metode pembelajaran kearah pembelajaran yang bermakna dan memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan media karikatur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat secara praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berada dalam lingkungan dunia pendidikan:

- a. Bagi peneliti dapat memberikan wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam penggunaan media karikatur.

- b. Bagi sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran SMA, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
- c. Bagi guru dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi guru bahwa penggunaan media karikatur bisa dijadikan sebagai suatu referensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Bagi siswa dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk ikut serta aktif di dalam proses pembelajaran sejarah, baik dari segi kognitif maupun afektif dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan harapan yang ada.

E. Struktur Organisasi

Sistematika penelitian digunakan untuk memperoleh gambaran penelitian yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan keresahan- keresahan yang peneliti temukan dalam suatu pembelajaran yang diungkapkan dalam latar belakang. Supaya penelitinya terfokus dan terarah peneliti membuat rumusan masalah disertai pertanyaan- pertanyaan penelitian. Penelitian ini juga memiliki tujuan dan manfaat baik bagi penulis maupun bagi orang lain. Selain itu, peneliti membuat sistematika penulisan yang menggambarkan isi dari bab- bab yang peneliti tulis.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab ini peneliti mengembangkan konsep-konsep dan pendapat para ahli yang sesuai dengan hubungan penggunaan media karikatur dengan motivasi belajar siswa. Konsep yang dikembangkan adalah yaitu pembelajaran sejarah di SMA, media karikatur dan motivasi belajar. Selain itu, peneliti juga menguatkan penelitian dengan mencantumkan teori pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi tentang metode yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Bab ini juga, mencantumkan lokasi, populasi, sampel penelitian. Walaupun peneliti sudah mencantumkan desain penelitian dalam bab

satu, di bab ini juga dibahas kembali namun lebih jelas dan terperinci. Instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data juga dibahas dalam bab ini.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menguraikan tentang penjelasan- penjelasan terhadap rumusan masalah penelitian. Selain itu, peneliti membahas hasil analisis data yang dikembangkan berdasarkan data dan fakta yang diperoleh selama penelitian dan pembahasan atau analisis temuan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi, dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari jawaban permasalahan-permasalahan yang terdapat pada bab-bab sebelumnya yang berisi tentang penafsiran peneliliti terhadap hasil penelitiannya. Peneliti juga mencantumkan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, supaya penelitiannya lebih baik.

Daftar Pustaka, berisi daftar berbagai referensi, baik referensi berupa sumber buku, artikel, maupun sumber internet yang digunakan oleh penulis sebagai sumber rujukan tertulis dalam penelitian, sehingga berbagai kutipan maupun sumber-sumber yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan.