

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses belajar mengajar merupakan proses paling penting sehingga terjadi sebuah interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Guru dan siswa saling berkomunikasi, berkomunikasi dalam hal ini berarti berhubungan timbal balik seolah terdapat percakapan dari kedua belah pihak. Bukan hanya sekedar menyampaikan cerita kepada peserta didik.

Dalam bukunya Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 7) mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Proses belajar mengajar yang kompleks ini dilakukan tidak hanya di dalam kelas saja. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran di lingkungan sekolah dengan menggunakan media yang kreatif sehingga dapat memancing motivasi belajar anak.

Dalam proses belajar mengajar misalnya, siswa harus diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya sendiri, dan mencoba kemampuannya sendiri. Guru harus memberikan situasi belajar yang baik, kreatif, dan menarik untuk siswa. Seperti halnya bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan bahan ajar juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011, hlm. 1) terdapat dua aspek yang menonjol dalam metodologi pembelajaran, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

Metode mengajar adalah cara atau teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar sampai kepada siswa. Menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 4) media pembelajaran berfungsi

sebagai sarana komunikasi dan penyampai informasi berupa ide, gagasan, dan materi. Apabila media-media yang digunakan membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.

Berdasarkan kondisi lapangan saat ini, guru masih menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku teks dan media yang kurang menarik untuk anak sekolah dasar terutama dalam pembelajaran IPA. Penggunaan buku sebagai bahan ajar ternyata belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Permasalahannya anak kurang tertarik dengan buku teks yang hanya berisi teori-teori dan wacana, sehingga anak membutuhkan waktu untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hal tersebut dapat berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi ajar yang disampaikan. Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA masih kurang, hal ini terlihat saat proses pembelajaran di kelas ketika siswa masih pasif dalam menjawab pertanyaan guru yang berhubungan dengan pelajaran IPA. Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan pada tanggal 12-14 Mei 2016, penguasaan siswa dalam tahap pengetahuan saja masih belum cukup baik sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman anak dalam pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan melalui test awal yang dilakukan peneliti, diperoleh nilai rata-rata kelas yang belum optimal di kelas III SDN Kuranji yakni 30,93 pada kelas IIIB dan 33,89 di kelas IIIA.

Bukan hanya itu, guru yang memanfaatkan media untuk pembelajaran masih tergolong sedikit. Karena masih saja ditemukan praktek mengajar dengan metode yang konvensional dan mengesampingkan minat dan perkembangan anak. Oleh sebab itu, diperlukan suatu kreativitas guru dalam menyajikan media-media ajar yang dapat menarik minat siswa dalam belajar dan memahami isi materi yang ada. Ada beberapa media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan diinovasi untuk dijadikan bahan pembelajaran. Contohnya media grafis

seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, komik dan lain lain (Nana dan Ahmad, 2011, hlm. 3). Melihat usia anak sekolah dasar yang gemar dengan gambar-gambar kartun, maka menggunakan konsep kartun pada media pembelajaran anak diharapkan dapat memberikan nuansa baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menyesuaikan dengan perkembangan anak sekolah dasar, penggunaan media grafis dengan konsep kartun adalah solusi yang paling tepat. Konsep kartun tersebut dikemas dalam sebuah cerita berkesinambungan seperti buku komik. Memberikan inovasi baru dengan mengemas konsep kartun ke dalam komik yang berisikan materi pembelajaran, diharapkan siswa dapat tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan khususnya pada materi IPA.

Komik adalah suatu bentuk bacaan berbasis media visual grafis yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa. Komik dapat dijadikan sebuah media dalam pendidikan. Banyaknya anggapan siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran sains sulit dipahami karena teori-teorinya, banyak hafalan, rumus, kesulitan memahami konsep, menghitung dan lain lain. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan mencoba menggunakan media komik sains yang berbasis edukasi untuk anak sekolah dasar dalam mempelajari sains khususnya. Komik berfungsi menyampaikan gagasan, ide, dan kebebasan berpikir anak.

Seperti yang dikemukakan oleh McScout dalam Tatalovic (2009, hlm. 1) "*comic's ability to communicate various messages in an artistic way*". McScout mengatakan bahwa komik mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan bermacam-macam pesan ke dalam seni (gambar kartun). Kemampuan dari komik inilah yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Media komik dalam bidang sains atau disebut komik sains dapat dipresentasikan dengan menghubungkan kegiatan sehari-hari anak. Sehingga anak dapat melihat hubungan materi dengan kehidupannya dan dapat mengaplikasikannya.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka penulis mengajukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik Sains terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPA Konsep Energi Gerak Kelas III”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik Sains terhadap Pemahaman Siswa dalam Materi Energi Gerak” pada media yang digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan mengkaji beberapa hal sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media komik sains?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan.
2. Menganalisis perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah perlakuan.
3. Menganalisis perbedaan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen setelah menggunakan media komik sains.

Merisa Putri, 2016

PENGARUH PENERAPAN MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG KONSEP PEMBENTUKAN TANAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapatkan dalam penelitian ini berupa sumbangan untuk ilmu pengetahuan yang dapat memperkaya dan menambah khazanah keilmuan serta dapat digunakan sebagai bahan acuan atau sumber untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian, yaitu :

a. Bagi Guru Sekolah Dasar

Manfaat yang diberikan untuk Guru SD berupa pengetahuan yang dapat digunakan dalam memilih dan menggunakan suatu media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk anak sekolah dasar. Sehingga media atau cara penyajian materi ajar yang berbeda tersebut dapat menjadi sebuah inovasi baru yang dapat diterapkan.

Dengan penelitian ini guru juga diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tentang pemahaman siswa yang kurang ataupun lambat dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk peserta didik khususnya anak sekolah dasar dapat memanfaatkan media komik ini untuk terus belajar lebih giat memahami materi ajar yang diberikan oleh guru. Membaca melalui gambar pada media pembelajaran juga dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk lebih mudah mengerti akan teori-teori, rumus, hafalan dan lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat berinovasi dan lebih memperluas atau

memperdalam penggunaan media komik dalam penelitian serta mengembangkannya.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu pengaruh media komik sains sebagai variabel bebas (*independent*) dan pemahaman siswa terhadap konsep energi gerak di kelas III SDN Kuranji sebagai variabel terikat (*dependent*).

Komik sebagai media pembelajaran menurut Waluyanto (2005, hlm. 51) “Komik adalah media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur”. Media komik digunakan dalam pendidikan sebagai alat bantu pengajaran karena media komik dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Komik yang merujuk kepada isi cerita dan pembahasan yang berkenaan dengan materi atau penemuan penemuan ilmiah merupakan istilah dari komik sains (Scott McCloud; dalam Burhan, 2005, 439).

Dalam pelaksanaannya, penggunaan media visual bergambar ini dapat membantu penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Media komik sains digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas III SDN Kuranji dalam memahami materi pembelajaran yang ditransformasikan ke dalam cerita bergambar (komik).

Sementara itu, Pemahaman merupakan kondisi dimana seseorang mendapatkan informasi atau pengetahuan dan mengingat serta memahaminya. Dalam ranah kognitif Benyamin Bloom atau yang dikenal dengan Taksonomi Bloom, pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan. Pemahaman dalam penelitian ini merupakan kemampuan siswa-siswi kelas III SDN Kuranji dalam mengingat kembali pengetahuan-pengetahuan atau konsep sains yang dikemas dalam media pembelajaran komik sains.

Dalam bukunya Nana Sudjana (2011, hlm.. 24-25) membedakan pemahaman menjadi tiga kategori , yaitu : *Pertama*, tingkat terendah

berupa pemahaman terjemahan. *Kedua*, pemahaman penafsiran yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. *Ketiga*, pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman tingkat tertinggi (ekstrapolasi), dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi.

