

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Lima tahun pertama kehidupan anak adalah fase yang paling menentukan dalam rentang kehidupan seorang manusia, karena pada masa inilah tertanam dan terbentuknya berbagai dasar kemampuan yang sangat menentukan bagi kehidupan anak pada masa selanjutnya. Oleh karena itu, pertumbuhan dan perkembangan anak perlu mendapat perhatian yang penuh dari semua pihak, agar anak dapat memiliki kepribadian yang utuh, sehingga dapat tercipta manusia yang handal dan berkualitas.

Salah satu komponen pokok dari berbagai aspek yang dapat menunjang terwujudnya hal tersebut di atas ialah pendidikan, karena pendidikan berupaya mengembangkan seluruh aspek individu anak baik intelektual, diri, moral, kognitif dan emosional anak sehingga perkembangan anak menjadi optimal, harmonis dan wajar. (Willis, 1995:6).

Pendidikan berkaitan dengan perilaku manusia, dalam proses pendidikan terjadi interaksi antara individu dengan individu dan interaksi individu dengan lingkungannya, antara anak yang belum dewasa dengan orang dewasa yang dapat dikondisikan dalam proses belajar-mengajar. Belajar dimaksudkan untuk mendapatkan perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman, Bloom (Ali, 1993:34) mengemukakan bahwa "... segala perubahan perilaku yang didapat setelah pengalaman belajar merupakan hasil perubahan dari kognitif, afektif, maupun psikomotor".

Kegiatan belajar mengajar seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar guna menuju kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik pada kawasan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru yang baik adalah mereka yang mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar sebagai upaya dalam memberikan suatu pengalaman, sehingga terjadi suatu pembentukan perilaku yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka komponen-komponen seperti: isi atau bahan, alat atau media, metode dan evaluasi harus dipertimbangkan oleh seorang guru karena hal itu akan membantu siswa dalam mencapai tujuan.

Salah satu faktor penting dalam menunjang tercapainya tujuan pengajaran adalah keterlibatan media dalam membantu proses belajar mengajar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2003:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Berdasarkan kutipan di atas maka penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berkenaan dengan ini Sadiman (2003:1) mengatakan bahwa “Proses belajar mengajar akan berlangsung dan berhasil baik apabila disertai dengan penggunaan media/alat yang sesuai dengan materi dan metode yang digunakan”. Melalui media materi pelajaran akan lebih mudah diterima anak. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Salah satu prinsip dalam penggunaan media adalah guru hendaknya dapat menselaraskan antara kebutuhan belajar siswa dengan media itu sendiri. Oleh karena itu dalam memilih media, pemahaman terhadap karakteristik anak menjadi penting. Seperti halnya kita ketahui bahwa anak tunagrahita ringan mengalami berbagai hambatan dalam belajar, terutama yang berkaitan dengan persoalan-persoalan yang bersifat akademik, sekalipun dalam batas-batas tertentu mereka masih dapat mengikuti. Berkaitan dengan hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1994:70) mengemukakan bahwa "... anak-anak ini mempunyai kemampuan untuk di didik dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung sederhana dan mereka dapat dilatih kebiasaan sehari-hari".

Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam perkembangan kecerdasan, Mereka juga lemah dalam mengingat. "Ingatan adalah kesan untuk menangkap informasi yang masuk melalui indera penglihatan dan indera pendengaran untuk diterima, disimpan dan direproduksi" (Ahmadi, 1997:70). Kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan memang kurang begitu baik, tetapi pada dasarnya mereka masih mampu untuk menyimpan dan memunculkan kembali kesan-kesan yang pernah dikatahuinya. Mata pelajaran yang bersifat akademik yang diberikan pada anak tunagrahita menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir logis, konseptual, dan analisis sederhana.

Anak tunagrahita pada umumnya sulit untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Penyampaian bahan yang dilakukan secara verbal tanpa contoh-contoh yang konkrit melalui media akan menimbulkan kesulitan pada mereka. Di sekolah-sekolah luar biasa, khususnya pada anak-anak tunagrahita, media berupa

gambar merupakan media yang paling sering dipakai. Media gambar merupakan suatu alat untuk mengungkapkan bahasa yang mungkin mudah untuk dimengerti dan disukai anak-anak. Media gambar termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain, media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan itu disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut harus dipahami benar, agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Luar Biasa (SLB) salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan. Melalui pembelajaran kewarganegaraan ditanamkanlah nilai-nilai luhur kemanusiaan, yang sesuai dengan karakteristik bangsa Indonesia. Nilai-nilai luhur tersebut diantaranya adalah tanggung jawab, keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, adil, jujur, gotong-royong dan lain-lain.

Bedasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di lapangan, pada saat proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SLB-C YPLB Cipaganti, dapat diamati bahwa guru dalam penyampaian materi pelajaran kurang mempergunakan media pembelajaran dan lebih sering dengan menggunakan metode ceramah tanpa dibantu dengan media pembelajaran, sehingga kurang menarik minat anak dan anak tampak malas ketika belajar. Anak

lebih banyak mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, padahal mencatat dan mendengar bagi siswa tunagrahita merupakan salah satu hal yang membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas membuat siswa tunagrahita sulit memahami konsep-konsep pembelajaran kewarganegaraan sehingga hasil belajar dalam pelajaran tersebut kurang maksimal. Di samping itu peneliti juga melihat sebagian anak-anak tunagrahita ringan ada yang senang membaca komik untuk mengisi waktu luangnya di sekolah, mereka menyukai komik karena didalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik, dengan gambar-gambar tersebut membantu mereka untuk mengetahui isi dari cerita komik tersebut.

Memperhatikan uraian di atas, maka untuk mempermudah dan mensiasati hal-hal yang bersifat abstrak bagi anak tunagrahita perlu diciptakan suatu pembelajaran yang dapat menyenangkan anak tunagrahita dan mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita, salah satunya adalah dengan penggunaan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan permasalahan yang mereka hadapi.

Dengan itu peneliti mencoba menggunakan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kepada anak tunagrahita ringan untuk menarik minat anak dengan tujuan meningkatkan hasil belajar anak tunagrahita ringan terhadap pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Media komik merupakan media gambar bentuk cerita dengan penokohan yang jelas, dimana gambar-gambar dan cerita-cerita sangat disukai oleh anak-anak begitu pun dengan anak tunagrahita. Sudjana dan Rivai (2001:64) berpendapat

bahwa “Media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang di buat lebih hidup, serta di olah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas”. Membaca bacaan bergambar disukai anak-anak dengan suatu sifat menghibur seperti bermain tapi ada keseriusan untuk memperoleh makna (isi bacaan). Hal ini sejalan dengan pendapat Kartono (1982:122), bahwa “melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media komik ini menerapkan metode pembelajaran bermain sambil belajar, diharapkan dengan menggunakan media ini anak tunagrahita lebih mengerti terhadap materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik merupakan suatu alternatif yang diperkirakan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar anak tunagrahita yang akhirnya dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media komik dapat meningkatkan hasil belajar anak tunagrahita ringan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

2. Apakah media komik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan) anak tunagrahita ringan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

### C. Batasan Masalah

Terdapat banyak media yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan keberhasilan siswa. Oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada **Pengaruh Penggunaan Media Komik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema “Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong” kelas II SMPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.**

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: **“Apakah Penggunaan Media Komik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Tema Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong dapat Memberikan Pengaruh terhadap Hasil Belajar Anak Tunagrahita Ringan SMPLB-C YPLB Cipaganti Bandung?”**

Adapun rumusan masalah secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas II SMPLB-C sebelum diterapkan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema “Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong”?

2. Bagaimanakah hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas II SMPLB-C sesudah diterapkan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema “Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong?”

## **E. Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik. Media komik merupakan susunan gambar bercerita dengan adanya tokoh-tokoh yang memerankan dan mempunyai alur cerita tertentu. Sudjana dan Riva'i (2001:64) berpendapat bahwa “media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas”. Jadi secara umum media komik adalah media gambar dalam bentuk cerita dengan adanya tokoh-tokoh yang memerankan dan mempunyai alur cerita tertentu serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas.

Adapun proses tahapan pembelajaran dengan menggunakan media komik ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

1. Memilih mata pelajaran dengan cara mempelajari kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran kewarganegaraan.

2. Menetapkan tema dari mata pelajaran kewarganegaraan
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik
4. Menyusun rencana pembelajaran atau desain pembelajaran kewarganegaraan dengan menggunakan media komik.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan, kegiatannya sebagai berikut:

1. Kegiatan awal. Pada kegiatan awal ini didalamnya terdapat pengelolaan kelas, mengadakan apersepsi dan asesmen.
2. Kegiatan inti. Pada kegiatan ini guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, simulasi dan role playing terkait dengan tema yang akan disampaikan.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini meliputi:

1. Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran yang baru dipelajari.
2. Memberikan umpan balik terhadap tugas dan materi yang dilakukan.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menempuh suatu proses belajar. Sebagaimana dikemukakan Sudjana

(1995:22): “bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menerima pengalaman belajar”. Pengertian tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan individu, dan antara individu dengan lingkungannya, salah satu bentuk interaksi antara individu dengan lingkungannya adalah dengan penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar.

Bloom (Syamsudin 2003:26) membagi domain hasil belajar ke dalam tiga ranah. Ranah yang pertama adalah ranah kognitif. Pada tingkatan kemampuan ini meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah yang kedua adalah ranah afektif yang memiliki tingkatan yaitu aspek penerimaan, sambutan, penghargaan, pengorganisasian, penerapan karya, ketelitian, dan ketekunan. Ranah yang ketiga adalah ranah psikomotor dengan tingkatan gerakan repleks, keterampilan pada gerak dasar, kemampuan di bidang fisik dan sebagainya.

Idealnya hasil belajar merupakan gambaran perubahan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor namun penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar lebih memungkinkan untuk pencapaian hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh dan peristiwa sesuai dengan cerita.
2. Menyebutkan arti pentingnya hidup rukun.
3. Menyebutkan arti pentingnya hidup tolong-menolong.
4. Menyebutkan contoh hidup rukun di lingkungan keluarga dan sekolah
5. Menyebutkan contoh hidup tolong-menolong di keluarga dan sekolah.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah perumusan jawaban sementara terhadap persoalan yang harus diuji melalui kegiatan penelitian serta dipakai sebagai alat untuk mendapatkan jawaban sebenarnya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah **Penggunaan media komik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan tema “Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong” memberikan pengaruh terhadap hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas II SMPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.**

#### **G. Anggapan Dasar**

Asumsi atau anggapan dasar adalah “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik” (Arikunto, 2002a: 58). Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Anak tunagrahita adalah mereka yang mengalami keterlambatan perkembangan kecerdasan dan hambatan perilaku adaptif, sehingga mereka mengalami berbagai masalah, salah satunya berkaitan dengan belajar. Aktivitas belajar berkaitan dengan fungsi kognitif, yaitu berpikir

dan mengingat. Pada anak normal umumnya mereka menemukan kaidah dalam belajar. Namun hal tersebut tidak terjadi pada anak tunagrahita. "Berbeda dengan anak tunagrahita dalam mempelajari sesuatu kerap kali melakukannya dengan coba-coba (*trial and error*)."(Rochyadi dan Alimin, 2003:13).

2. Media komik adalah media visual yang dapat mendukung kepada kegiatan belajar fakta. Komik memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan, pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua anak dari berbagai tingkat usia. Media komik dapat dipergunakan oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca. (Sudjana dan Rivai, 2001: 69).
3. Media komik merupakan media yang berbasis visual. Media yang berbasis visual (image/perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. (Arsyad, 2004: 91).

## **H. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media komik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan tema "Pentingnya Hidup Rukun dan Tolong-Menolong" pada anak tunagrahita ringan kelas II SMPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

### **2. Kegunaan Penelitian**

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang bermanfaat tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam peningkatan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

