

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Beragamnya hasil teknologi yang berkembang saat ini memungkinkan setiap orang mengakses informasi dimanapun berada. Dominasi teknologi yang berkembang pesat menimbulkan kesan positif dan negatif bagi kemajuan zaman itu sendiri. Kesan positif yang dapat diambil misalnya adalah memudahkan setiap individu mencari dan meng-*update* setiap informasi setiap waktu tanpa terbatas jarak, waktu dan biaya. Begitupun sebaliknya, kesan negatif akan muncul seiring munculnya kesan positif. Kesan negatif itu muncul apabila setiap individu tidak dapat menjadikan teknologi tersebut menjadi sesuatu yang berharga bagi kehidupannya.

Kemajuan dunia lewat bidang teknologi, informasi, dan komunikasi akan berdampak dalam bidang pendidikan. Banyak hal yang dapat kita gunakan dan aplikasikan dalam keseharian terutama dalam bidang pendidikan. Karena pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi, dimana teknologi sangat berperan dalam memajukan pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi informasi yang sangat berperan itu. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan hasil dari suatu inovasi pendidikan dan salah satu upaya dalam meningkatkan pendidikan. Seperti yang telah diungkapkan oleh Fuad Ihsan (2003:192) yakni “Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi hasil seseorang atau

kelompok orang (masyarakat), baik berupa *invensi* (penemuan) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.”

Inovasi pendidikan dalam teknologi informasi dapat diterapkan dalam pelajaran apapun, misalnya pelajaran TIK di Sekolah Dasar. Pendidikan TIK memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan pengetahuan siswa terutama mengenai ilmu komputer.

Banyak masalah yang dihadapi guru saat ini dalam proses belajar mengajar di sekolah. Salah satunya adalah ketika guru menghadapi suatu materi yang diajarkan tidak dapat dilihat oleh mata manusia dan terjadi begitu cepat. Masalah tersebut akan menjadi semakin berlarut-larut. Akibatnya, siswa kurang mengerti karena tidak dihadapkan langsung dengan masalah yang dipelajari.

Masalah lainnya adalah seringkali kita menemukan kurangnya pemahaman guru dalam memahami jiwa anak muridnya. Guru sering memperlakukan anak seperti memperlakukan orang dewasa. Anak adalah tetap anak-anak, bukan orang dewasa mini (Andi Yudha, 2009: 74).

Dalam dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Pada kenyataannya semua bidang keilmuan maupun sektor kehidupan kita selalu dihadapkan kepada masalah-masalah yang memerlukan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pemecahannya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai alat bantu dan pelayan ilmu tidak hanya untuk teknologi informasi dan komunikasi sendiri tetapi juga untuk ilmu-ilmu lainnya, baik untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis sebagai aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi, kenyataan lain menunjukkan bahwa kondisi pengajaran teknologi informasi dan komunikasi memang belum seperti yang diharapkan, ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Akibat dari permasalahan-permasalahan yang ada, guru dituntut aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah dan memahami jiwa anak didiknya. Tidak hanya menyampaikan bahan ajar lewat ucapan saja, tetapi guru dituntut untuk menyampaikan bahan ajar dengan berbagai cara/metode dan model. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Dalam buku "*Comics with an Attitude*," Leif Packalen dan komikus Frank Odoi memperlihatkan banyak contoh penggunaan komik sebagai media kampanye pendidikan masyarakat di negara-negara Afrika. Sebagian besar warga Afrika buta huruf, namun komik dapat mengatasi masalah tersebut. Isu-isu yang diangkat dalam komik sangat beragam, mulai dari pencegahan AIDS, penanganan penyakit malaria, cara bercocok tanam, sampai isu sosial seperti pentingnya anak perempuan bersekolah dan pencegahan kekerasan dalam rumah tangga. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas (Packalen, 2005).

Seperti yang dijelaskan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam buku mereka “Media Pembelajaran”, (2008:139) menyatakan bahwa:

Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Pada saat sekarang, komik sangat digemari oleh berbagai lapisan masyarakat kita. Baik anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua. Salah satu yang menyebabkan disukainya komik adalah desain tampilan (gambar) yang bagus dan adanya pesan/cerita menarik yang disampaikan oleh pencipta komik. Pada saat ini, komik banyak diciptakan oleh para ahli untuk berbagai kepentingan baik untuk kepentingan sosial, hiburan, dan lainnya. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan saja. Barulah kemudian, para pakar pendidikan menciptakan komik dengan tujuan mempermudah siswa dalam belajar.

Dengan banyaknya komik yang beredar di masyarakat kita, dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, maka hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan *Thorndike*, salah satu kelebihan dari komik adalah bahwa anak yang membaca komik lebih banyak (misalnya dalam sebulan minimal 1 buah komik) maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. (Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 200 : 138 ).

Kelebihan lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat dan menarik. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Karena kecenderungan yang ada bahwa siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa cenderung lebih banyak menyukai buku-buku yang bergambar, penuh warna dan divisualisasikan.

Solusi diatas merupakan salah satu dari sekian solusi dalam rangka memudahkan proses belajar mengajar di kelas. Ada banyak hal yang akan dilakukan dalam menyiapkan pembelajaran secara matang. Salah satunya adalah menyiapkan materi dan poin penting pembelajaran.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Peningkatan Kemampuan Siswa Pada Ranah Kognitif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas V Sekolah Dasar.”

## **B. Rumusan Masalah**

Secara umum masalah penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ranah kognitif mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar?”

Secara khusus masalah penelitian tersebut dapat dibagi ke dalam 2 bagian, yakni :

1. Apakah penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar?
2. Apakah penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ranah kognitif aspek penerapan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mencari dan menemukan bukti nyata mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan komik pada ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik terhadap peningkatan kemampuan siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik terhadap peningkatan kemampuan siswa pada ranah kognitif aspek penerapan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas V di Sekolah Dasar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Guru**

Mampu memberikan pilihan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran (komik) untuk meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa. Di samping itu, guru mampu meningkatkan kualitas pengajaran secara optimal dengan menggunakan komik.

### **2. Siswa**

Sebagai salah satu media pembelajaran, komik dapat meningkatkan minat belajar siswa secara mandiri, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa.

### **3. Peneliti**

Memperkaya ilmu dan wawasan tentang media pembelajaran yang baik bagi siswa adalah manfaat utama yang dicapai peneliti. Karena jarang komik dijadikan sebagai acuan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa, maka komik sebagai alternatif terbaik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu bentuk kreativitas dalam mengembangkan pola berfikir yang ilmiah dan sistematis.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan dan menafsirkan, berikut peneliti cantumkan definisi operasional, sebagai berikut:

1. Komik merupakan rangkaian gambar-gambar yang bermaterikan mengenai internet, dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita yang disusun untuk memudahkan siswa dalam mencerna isi materinya. Gambar-gambar tersebut dilengkapi dengan balon-balon ucapan (*speak balloon*) dan disertai narasi sebagai penjelasan.
2. Hasil belajar aspek pemahaman dan aspek penerapan pada penelitian ini adalah penguasaan pencapaian tujuan pembelajaran penguasaan pengertian dan kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari pada standar kompetensi menggunakan internet untuk memperoleh informasi yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran komik.
3. Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kepentingan penelitian ini, didefinisikan sebagai berbagai alat teknologi dan sumber daya yang dipakai untuk berkomunikasi, dan mencipta, membagikan, menyimpan, serta mengelola informasi.
4. Pembelajaran konvensional dalam hal ini peneliti membatasi pengertian pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media cetak bergambar.

#### **F. Asumsi**

Siswa merupakan subjek belajar, dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dan media merupakan upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.



Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang baik dan mengandung pesan yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan komik dengan yang menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran TIK pada aspek pemahaman dan penerapan.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian.

#### **Hipotesis Umum :**

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa SD yang menggunakan komik dengan siswa SD yang belajar dengan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran TIK di Sekolah Dasar.

#### **Hipotesis Khusus :**

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar pada kemampuan aspek pemahaman antara siswa yang belajar dengan menggunakan komik dengan siswa yang belajar dengan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran TIK di SD.
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar pada kemampuan aspek penerapan antara siswa yang belajar dengan menggunakan komik dengan siswa yang belajar dengan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran TIK di SD.

## **H. Metode Penelitian**

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kuasi eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi peneliti yang dapat diperoleh melalui eksperimen sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

## **I. Lokasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan rasionalisasi sebagai berikut :

- a. Ada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Selain itu, pada saat studi pendahuluan guru TIK telah menyatakan bersedia untuk bekerja sama sekaligus mendukung pelaksanaan pengembangan.
- b. Mata pelajaran TIK dipelajari oleh siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Hal ini memudahkan untuk memfasilitasi dan membantu dalam penelitian terhadap pengaruh penggunaan komik.

### **2. Sampel Penelitian**

Pada penelitian ini jumlah siswa yang diambil sebagai sampel adalah 25 siswa yang mengikuti mata pelajaran TIK. Pemilihan sampel dilakukan

tanpa penugasan random dan menggunakan kelompok yang sudah ada (*inact group*) maka peneliti menggunakan kelompok-kelompok yang sudah ada sebagai sampel. Jadi peneliti tidak mengambil sampel dari anggota populasi secara individu/sendiri tapi dalam bentuk kelas. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va dan Vb SD Lab School UPI Bandung. Kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb sebagai kelas kontrol.

