

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pembelajaran di negara Indonesia saat ini berada dalam kondisi yang sangat memprihatinkan. Tertinggal cukup jauh dari negara-negara lain yang notabene merupakan negara berkembang, seperti Malaysia dan Thailand. Berbagai upaya peningkatan mutu telah dilakukan, diantaranya melalui perbaikan kurikulum, sistem manajemen pendidikan, sistem pembelajaran, bahan ajar, serta peningkatan kualitas guru. Tidak terkecuali pada tingkat satuan pendidikan dalam hal ini sekolah, berbagai perubahan dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, perbaikan tersebut dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam membantu proses pembelajaran, diharapkan mampu mengatasi atau menyiasati berbagai hambatan dan keterbatasan baik itu sistem maupun strategi kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sains. Nana Sujana dan Ahmad Rivai (2005:2) menjelaskan bahwa, “ Media Pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya “

Peningkatan kualitas pembelajaran harus dilakukan secara mendasar dan bertahap. Sekolah Dasar merupakan pondasi dalam membentuk dan

mengembangkan kecerdasan siswa demi terwujudnya sumber daya manusia yang utuh dan berkualitas. Mantan Menteri Pendidikan Nasional, Abdul Malik Fadjar (*Kompas, 2003*) menyatakan bahwa, “Pendidikan di SD sangat strategis dalam mengembangkan aneka ragam kecerdasan atau kemampuan anak demi terbentuknya kepribadian secara utuh”.

Pernyataan diatas semakin menguatkan tuntutan terhadap peningkatan kualitas belajar mengajar siswa di sekolah dasar. Baik itu sumber belajar, bahan belajar, media pembelajaran, strategi belajar mengajar, fasilitas dan aspek-aspek penunjang lainnya.

Buku sumber merupakan salah satu bahan ajar yang menyediakan berbagai materi pelajaran. Bagi para peserta didik di sekolah dasar, buku merupakan sumber belajar paling utama dalam mendapatkan materi yang akan dipelajari. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, sekitar 70 persen materi yang didapatkan oleh siswa sekolah dasar berasal dari buku sumber. Hal ini menunjukkan bahwa buku sumber mempunyai peranan yang sangat besar dalam proses belajar siswa di sekolah dasar, disamping peranan dari guru/pengajar.

Fenomena yang terjadi saat ini, berdasarkan penelitian bahwa minat membaca siswa sangat memprihatinkan merupakan suatu hal yang mengakibatkan proses belajar menjadi terhambat, penyampaian pesan dan materi pelajaran menjadi tidak efektif, akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik terutama dalam pelajaran sains. Rendahnya hasil belajar ini dapat dilihat dari beberapa data yang diperoleh dari rendahnya rata-rata nilai Ujian

Akhir Nasional (UAN) untuk semua bidang studi yang di-UAN-kan, baik di tingkat nasional maupun daerah. Studi yang dilakukan *PISA (Programme for International Student Assessment)* yang dikutip oleh Ayu Aprilia (2007:2), memaparkan bahwa dalam hal literasi Sains dan Matematika, Indonesia hanya menduduki posisi ke-38 dari 40 negara. Begitupun mengenai rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran Sains dalam skala nasional juga dapat kita lihat dari hasil UAN SD/MI pada tahun ajaran 2005/2006, nilai rata-rata mata pelajaran IPA/Sains masih rendah, dengan nilai rata-rata hanya 6,09. (*balitbang depdiknas:2007*)

Ditambah dengan fasilitas dan 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 terutama pendidikan dasar akan semakin tertinggal.

Inovasi sumber belajar diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa. Membuat kemasan yang sederhana namun menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih sangat erat dengan dunia bermain lebih menyukai hal-hal yang variatif. Terutama untuk pelajaran Sains, dimana siswa akan lebih banyak bersentuhan dengan materi-materi yang lebih bersifat alami dan ilmiah, tentu saja membutuhkan penjelasan yang lebih konkrit dan mudah untuk dimengerti. Dibutuhkan sebuah media yang mampu mentransformasikan materi secara lebih praktis dan efektif, sekaligus mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa dalam

menemukan suatu pemahaman materi, yang selanjutnya bisa diterapkan dalam kesehariannya. Chaerun Anwar (*Pikiran Rakyat*, 29 Januari 2008:22) menyatakan bahwa:

....hal-hal yang ditemukan sendiri biasanya lebih lama diingat, sehingga suatu saat ia dapat menerapkan konsep atau prinsip yang ditemukannya itu pada situasi yang berbeda atau dalam kehidupannya sehari-hari....

Penggunaan suatu media akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Cristiana Demaja (2004:1) menyatakan bahwa, “pembelajar akan dapat belajar dengan baik dan hasil belajarnya baik, apabila sesuai dengan gaya belajarnya. Hal tersebut memudahkan pembelajar untuk menerapkan pembelajaran dengan mudah dan tepat.”. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya kinestetik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Siswa sekolah dasar diduga memiliki gaya belajar visual. Kecenderungan ini terbentuk karena dalam kesehariannya siswa yang bersangkutan lebih berinteraksi dengan objek visual.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka siswa dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya.

Komik merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang

membentuk sebuah rangkaian cerita, akan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan, salah satunya oleh Wisnu Sutawijaya (2006:92), yang berkesimpulan bahwa “peningkatan hasil belajar ranah kognitif dari siswa dipengaruhi oleh pembelajaran dengan menggunakan media komik”.

Komik sebagai media pembelajaran dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Masdiono (1998: 3) memberikan arti bahwa “komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan terhadap pembacanya”.

Komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan hanya bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Sebenarnya komik dan cerita bergambar (cergam) mempunyai kemiripan, keduanya sama-sama memiliki unsur gambar dan tulisan yang membentuk suatu cerita, yang berbeda hanya penekanan dan kuantitas gambarnya. Cergam mengandalkan kekuatan tulisan untuk menggambarkan

berbagai hal, yang diperjelas oleh gambar dalam beberapa bagiannya. Lain halnya dengan komik yang lebih mengandalkan kekuatan gambar.

Komik memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata mengenai materi pelajaran sains, hal ini akan sangat membantu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Nana Sujana (2005:68) bahwa, 'peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa'

Beberapa hal diatas membuat peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang 'penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains di sekolah dasar'. Setelah melalui beberapa pertimbangan maka penelitian ini dilakukan di SD Lab School, kampus UPI Bandung. Meskipun pada hakikatnya penelitian ini bisa dilakukan di sekolah manapun, karena tidak membutuhkan alat perantara/proyektor dalam pelaksanaan penelitiannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah 'Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan komik dalam pembelajaran Sains di SD?'

Secara lebih rinci permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep Sains antara siswa yang belajar dengan menggunakan komik, dan siswa yang belajar dengan menggunakan cerita bergambar?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan konsep Sains antara siswa yang belajar dengan menggunakan komik, dan siswa yang belajar dengan menggunakan cerita bergambar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Memperoleh informasi mengenai efektifitas penggunaan media komik dalam pemahaman sains di SD.
2. Memperoleh informasi mengenai efektifitas penggunaan media komik dalam penerapan sains di SD.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam memakai kata-kata pada penelitian ini maka peneliti mencantumkan definisi operasional sebagai berikut :

1. Penggunaan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan, berdasarkan pengertian tersebut maka dapat kita simpulkan bahwa penggunaan disini merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Komik, merupakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita, yang didalamnya berisi rekayasa bahan ajar dari mata pelajaran sains. Dikemas dengan sedemikian rupa untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sains di SD.
3. Hasil Belajar, adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar, yang pada hakekatnya merupakan perubahan tingkah laku.
4. Pembelajaran, adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri seseorang.
5. Sains, merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas belajar.

1. Praktisi Pendidikan (Guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (Guru) agar dapat meningkatkan kualitas

pembelajarannya secara optimal dengan menggunakan komik dan untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

2. Pembelajar (Siswa)

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Peneliti

Untuk memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran jelas tentang penerapan media komik berdasarkan pendekatan pembelajaran bermedia yang dianggap masih jarang digunakan di SD khususnya pada mata pelajaran Sains.

4. Peneliti lebih lanjut

Diharapkan dapat memberi masukan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan komik.

F. Asumsi

Berdasarkan pemikiran di atas, maka yang menjadi anggapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber belajar merupakan merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga menyebabkan siswa belajar.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik yang berupa perangkat keras maupun lunak yang mengandung pesan yang dapat

menunjang terjadinya proses belajar, sehingga menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

3. Penggunaan komik sebagai media penunjang pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

I. Hipotesis Umum:

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan komik dengan siswa yang menggunakan cerita bergambar dalam mata pelajaran Sains di Sekolah Dasar.

II. Hipotesis Khusus:

Hipotesis Pertama

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa SD yang menggunakan komik dengan siswa SD yang menggunakan cerita bergambar dalam mata pelajaran sains aspek pemahaman.

Hipotesis Kedua

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa SD yang menggunakan komik dengan siswa SD yang menggunakan cerita bergambar dalam mata pelajaran sains aspek penerapan.

