BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak mulia (UU No. 20 tahun 2003).¹ Proses pendidikan berlangsung bukan hanya sekedar kegiatan mentransfer ilmu, teori, fakta-fakta akademik, dan bukan hanya sekedar ujian, penetapan kriteria kelulusan, serta pencetakan ijazah semata. Pendidikan pada hakekatnya merupakan proses pembelajaran peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan.²

Pendidikan menurut F. J McDonald: *“Education, in the sense used here, is a process or an activity which is directed at producing desirable changes in the behavior of human beings”*.³ (Pendidikan dalam arti digunakan disini adalah proses atau kegiatan yang diarahkan untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Dengan perilaku yang kita maksud tanggapan atau tindakan dari orang, apapun yang dilakukan seseorang.)

¹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 4.

² Dedi Mulyasa, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.2

³ F. J. McDonald, *Educational Psychology, (Educational Psychology*, (Wadsworth Publishing Co., INC. San Francisco, California, U.S.A, 1959), hlm. 4.

Tujuan pendidikan adalah sebagai penuntun, pembimbing, penunjuk arah bagi peserta didik, sedangkan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat adalah fungsi dari pendidikan. Sebagaimana tercantum didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴

Salah satu cara untuk mencapai tujuan dan fungsi pendidikan yang sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, maka perlu adanya kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk mengantisipasi berbagai perubahan dan tuntutan masa depan yang akan dihadapi peserta didik.⁵

Belajar merupakan proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik.⁶ Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

⁴ Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hlm. 21-22.

⁵ Dedi Mulyasa, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, hlm.4.

⁶ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Referens, 2012), hlm. 2.

Perubahan dalam proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, tingkah laku, dan kemampuan.⁷

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar peserta didik, baik ketika peserta didik berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga.⁸ Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang terdiri dari peserta didik, pendidik, materi ajar, dan sumber belajar.⁹ Kegiatan belajar mengajar terdiri dari beberapa komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi.¹⁰ Komponen-komponen tersebut dalam proses belajar tidak dapat dipisahkan saling berkaitan mempunyai hubungan timbal balik.

Tujuan pembelajaran yang belum tercapai dalam proses pembelajaran terjadi akibat komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak berlangsung secara optimal, sehingga tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik secara optimal sehingga tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami oleh peserta didik. Untuk menghindari tidak terjadinya komunikasi, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm.28.

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 87.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), cet.5, hlm. 1.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 41.

dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Kehadiran media sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting.

Pembelajaran yang menarik dapat didukung dengan memaksimalkan sumber belajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Kreativitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal terutama pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Guru harus mampu membuat siswanya mudah menerima semua materi yang disampaikan.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”.¹¹ Media sebagai alat bantu yang dimanfaatkan dalam proses menyalurkan informasi. Media sebagai sumber belajar dapat merangsang keinginan belajar siswa. Media harus dapat mengkomunikasikan materi (pesan) supaya terjadi proses belajar yang aktif dan menyenangkan.¹² Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, minat dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.

Jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar ada beberapa macam

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.5, hlm. 3.

¹² Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 123.

seperti media cetak, media display, media audio, media visual, dan media audio visual. Guru harus mengenal berbagai macam jenis media pembelajaran, sehingga guru dapat memilih dengan tepat dan menggunakan sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang disusun.¹³ Kesesuaian memilih media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam hal ini adalah materi IPA.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu sains yang memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, dan menggunakan prosedur, serta dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.¹⁴ Guru IPA diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajarn IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Peserta didik yang melakukan pembelajran juga tidak mendapatkan kesulitan dalam memahami konsep IPA. Proses pembelajaran IPA membutuhkan keaktifan peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

Pembelajarn IPA bertujuan agar peserta didik memahami konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengaplikasikan berbagai konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif untuk menanamkan dan

¹³ Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 1.

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), cet.2, hlm. 165-167.

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.

Proses pembelajaran IPA disekolah dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah. Kreativitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal terutama pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan menarik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alasan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan dapat mengembangkan cara berpikir peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Miftakhul Akhlaqiyah Ngaliyan¹⁵ menunjukkan bahwa 80% peserta didik lebih suka membaca buku cerita dan buku gambar dibandingkan dengan buku teks pelajaran. Buku teks yang digunakan dalam pembelajaran penyajiannya lebih banyak deskripsi dari pada gambar yang lebih menarik. Peserta didik merasa kurang tertarik pada buku teks yang banyak tulisan tanpa variasi gambar sehingga membuat minat baca peserta didik rendah. Minat baca yang rendah inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal, aktivitas pembelajaran rendah, dan penguasaan konsep juga rendah. Hal ini tampak dari sikap kurang semangat dalam pembelajaran, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan rendah dan nilai IPA juga masih jauh dari harapan, karena yang mencapai KKM (70) hanya 60%. Peserta didik lebih tertarik membaca buku

¹⁵ Hasil observasi dengan guru kelas V Pak. Rif'an Ulil H dan Pak. Sualim MI Miftakhul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang pada 19 Oktober 2015.

cerita dan buku gambar oleh karena itu, guru dituntut untuk meningkatkan kreativitas dan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media komik sebagai sumber belajar.

Komik merupakan buku bacaan yang berisi gambar dan percakapan singkat yang dikemas secara menarik dan isinya dapat menghibur bagi para pembacanya. Komik tidak hanya menjelaskan persoalan dengan kata-kata melainkan dengan gambar. Komik mempunyai alur cerita yang ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistis, menarik, sehingga mudah dipahami.¹⁶ Observasi lapangan menunjukkan bahwa para siswa cenderung lebih menyukai membaca komik dibandingkan buku-buku bacaan. Oleh karena itu, jika komik dipakai dalam proses pembelajaran maka akan membawa suasana yang menyenangkan.

Pemilihan media komik sebagai sumber belajar IPA diharapkan dapat menambah nuansa baru bagi pembelajaran IPA, sehingga lebih mudah menanamkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengujicobakan media komik sebagai media pembelajaran melalui penelitian dengan judul sebagai berikut: **“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sains Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup Terhadap Lingkungannya Siswa Kelas V Di Mi Miftakhul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang 2015/2016”**

¹⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: C.V. Sinar Baru, 1997), hlm. 64-69.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang akan peneliti bahas ini adalah: Apakah penggunaan media komik sains efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada proses pembelajaran materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya siswa kelas V di MI Miftakhul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media komik sains efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada proses pembelajaran materi pokok penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya siswa kelas V di MI Miftakhul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang 2015/2016.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Penggunaan media komik sains diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik, meningkatkan kemampuan berfikir siswa secara kritis dan kreatif terhadap pelajaran IPA.

- 2) Penggunaan media komik sains diharapkan efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- 3) Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat menangkap pengetahuannya.
- 4) Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA.
- 5) Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan inovasi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreatifitas dalam pengembangan materi.
- 3) Memperoleh informasi tentang media komik sains yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan meningkatkan aktifitas berfikir kritis bagi peserta didik.

c. Bagi Madrasah

- 1) Memberikan sumbangan positif tentang salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar IPA
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta memperhatikan pentingnya media dalam proses pembelajaran pada setiap materi pelajaran dan dapat dijadikan bahan kajian sekolah agar dapat meningkatkan kualitas madrasah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman langsung yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa mendatang.

- 2) Peneliti mendapatkan dasar-dasar kemampuan mengajar dan memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian.