

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh seluruh umat manusia, karena dengan manusia yang berpendidikan tentu akan memajukan suatu negara. Dalam dunia pendidikan tidak pernah terlepas dari peranan seorang guru, karena guru menjadi peran utama dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Guru merupakan orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk mendidik, melatih, membimbing dan membina siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah. Di luar sekolah, guru bekerja sama dengan orang tua sehingga dalam proses perkembangan siswa terpantau dengan baik. Sedangkan, guru dalam proses belajar mengajar adalah orang yang memberikan pelajaran (Uno dan Lamatenggo, 2016: 1-2).

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga bertugas sebagai fasilitator sesuai dengan kebijakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berfokus pada siswa, sehingga guru hanya memfasilitasi pembelajaran siswa selebihnya mereka belajar secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suryosubroto (2009: 3) mengenai tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas yang lazim disebut proses belajar mengajar, dan salah satu tugasnya adalah mahir menggunakan media atau sumber belajar yang meliputi: (1) mengenal, memilih, dan menggunakan

media, (2) membuat alat bantu pelajaran yang sederhana, dan (3) menggunakan perpustakaan dalam proses belajar mengajar. Artinya tugas seorang guru adalah mahir mengoperasikan media pada setiap pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran media diartikan sebagai alat yang berbentuk gambar, video, maupun suara yang digunakan sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Dengan penggunaan media dalam setiap pembelajaran, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Awalnya siswa hanya tertarik, namun lama-kelamaan siswa akan merasa senang dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan berbeda pada setiap proses pembelajaran.

Media pembelajaran bermacam-macam, ada yang berbentuk suara (audio), gambar (visual), maupun gambar bersuara/video (audio visual). Menurut Sudjana dan Rifai (2015: 3) ada beberapa jenis media pengajaran yaitu: *pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain yang biasa disebut juga media dua dimensi. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Dalam setiap pembelajaran di sekolah, tentu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru agar dapat mencapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Tidak terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yakni materi tentang pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila sangat penting dipelajari karena sebagai dasar negara yang mengandung makna bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi dasar atau pedoman bagi penyelenggaraan bernegara (Winarno, 2008: 13). Selain itu, materi pendidikan pancasila dinilai sebagai materi yang abstrak, sehingga berlawanan dengan cara berpikir anak SD yang mayoritas masih berpikir konkret. Hal tersebut diungkapkan dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Dahan (2010: 136), yakni menggolongkan anak usia sekolah dasar (7-11) tahun masuk kedalam kategori tingkat perkembangan intelektual tahap operasional konkret. Menurut Dahan (2010: 138) tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional, yang berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode tersebut memilih mengambil keputusan logis. Hal tersebut sangat bertentangan dengan pembelajaran tentang materi nilai-nilai pancasila yang bersifat abstrak. Meski demikian, materi tersebut tetap harus dipelajari karena tercantum di dalam bahan ajar. Oleh karena itu, sebagai guru tentu sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara materi yang bersifat abstrak dengan pemikiran konkret siswa.

Salah satu media yang menarik bagi siswa sekolah dasar adalah media visual berupa media komik, karena media ini sesuai dengan segala usia

termasuk anak SD. Anak-anak biasanya menyukai dan lebih memahami cerita bergambar dengan beragam warna. Selain itu, cerita dalam komik lebih disukai dan lebih dipahami oleh anak usia SD. Kelebihan komik yang tercantum dalam penelitian yang dilakukan oleh Thorndike (Daryanto, 2011: 127), diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dengan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik dalam penelitian Novianti dan Syaichudin (2010: 10) bahwa dengan tersedianya media komik pembelajaran pada mata pelajaran Matematika bab pecahan, maka dapat meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri Ngembung Kelas V Cerme-Gresik terhadap penyajian soal cerita pada bab pecahan yang sebelumnya masih rendah. Kelebihan komik lainnya dalam penelitian Nurhasanah, dkk (2014: 2) menunjukkan bahwa penggunaan media KIJANK dapat membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Dari ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik sangat bagus dijadikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran, apalagi jika dikombinasikan dengan materi pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Tentu siswa tidak akan merasa terbebani dalam mempelajarinya.

Apabila dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai pancasila tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang

cenderung rendah. Seperti yang terjadi di SD Negeri pagojengan 03. Berdasarkan pengambilan data awal yang dilaksanakan pada tanggal 04 November 2018 di kelas V (meliputi kelas VA dan VB) yang keseluruhan siswanya berjumlah 52. Peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu nilai siswa rendah pada mata pelajaran PPKn yaitu materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran di kelas VA sebelumnya sudah menerapkan media *LCD Proyektor*, sedangkan di kelas VB belum menerapkan media/alat bantu lain selain buku pelajaran. Namun, penggunaan media di kelas VA pun belum efektif digunakan dalam mata pelajaran PPKn tersebut, karena sebagian siswa hanya fokus menyimak gambar dan video yang ditampilkan saja, bukan fokus pada materi. Hal tersebut diduga menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa menjadi rendah. Nilai siswa pada materi tersebut memiliki rata-rata 69,38 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Dari permasalahan tersebut, peneliti menduga perlu ada media pembelajaran lain yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn khususnya materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti telah mencoba melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Komik Saku Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes”. Terdapat beberapa pertimbangan peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan menerapkan media komik, yaitu sebagai berikut:

Pertama, SD Negeri Pagojengan 03 sudah terakreditasi A. Biasanya untuk SD yang sudah terakreditasi A memiliki sarana prasarana yang lengkap termasuk pada media pembelajaran dan sumber daya manusianya. Namun pada kenyataannya media yang digunakan belum efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Kedua, media komik sangat diminati oleh anak sekolah dasar. Media komik juga memiliki kelebihan, seperti hasil penelitian Supriyanta (2015: 142) bahwa media komik yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

Sesuai dengan uraian di atas, peneliti telah melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut, "*Pengembangan Media Komik Saku Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pagojengan 03 Kabupaten Brebes*".

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam skripsi ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran PPKn materi Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penggunaan media yang belum efektif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Siswa belum bisa konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran meskipun didukung oleh penggunaan media.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus. Adapun permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita dan pengujian kelayakan media.
2. Keefektifan pembelajaran saat menggunakan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita.
3. Hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Pagojengan 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam pembelajaran ke 3, yaitu pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dalam buku Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media komik saku nilai-nilai pancasila berbasis cerita.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes?
2. Apakah penerapan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, pengembangan media komik dalam penelitian ini memiliki berbagai tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Komik saku berbasis cerita dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam kelas maupun pembelajaran di luar kelas secara mandiri,

karena bentuk fisik dari komik saku yang kecil dan mudah dibawa kemana pun.

2. Komik saku berbasis cerita dapat digunakan sebagai tambahan bahan ajar siswa SD khususnya kelas V untuk mata pelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yang isinya tentang bentuk perilaku yang sesuai dengan kelima sila Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Komik saku berbasis cerita terdapat 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian penutup. Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, kata pengantar, dan daftar isi. Sampul depan berisi judul dan nama penulis. Bagian isi, terdiri dari pembatas, prolog, percakapan tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila dari kelima sila beserta kuis di setiap akhir percakapan. Bagian penutup, terdiri dari halaman sampul belakang yang berisi tentang deskripsi komik.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan turut serta meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan. Salah satunya dalam bidang pengembangan media pembelajaran yang efektif digunakan sebagai perantara informasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Terutama melalui penerapan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan berbagai media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita yang dapat efektif diterapkan pada pembelajaran PPKn khususnya materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian bagi setiap sekolah dalam rangka memanfaatkan berbagai fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran. Mengingat peran media pembelajaran yang begitu penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Permasalahan dalam proses pembelajaran sering kali menjadi poin penting yang harus diselesaikan. Tidak terkecuali permasalahan pada hasil belajar siswa, khususnya siswa SD. Terlebih jika dalam proses pembelajaran

sudah menerapkan media pembelajaran, yang memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Namun pada kenyataannya, meskipun sudah menerapkan media pembelajaran pun sering kali tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan. Hasil belajar menurut (Suprijono, 2009: 5) adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Susanto (2016: 8) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah memperoleh pembelajaran dari guru.

Seperti permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah di atas, tentu penelitian ini berkaitan dengan permasalahan tentang hasil belajar tersebut, dan akan berfokus pada pengembangan media berupa komik yang sebelumnya pun pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Hanya saja variabel terikat dan jenis media yang dikembangkan berbeda. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu berjudul *“Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 Di SMK Negeri Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”* oleh Putri Septiani Wulandari.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uji kelayakan dari ahli materi memperoleh rata-rata nilai 4,3

dengan kategori A (Sangat Layak), ahli media memperoleh rata-rata nilai 4,615 dengan kategori A (Sangat Layak), dan uji kelayakan guru praktisi Akuntansi yang ditinjau dari aspek materi, media, dan penyajian diperoleh rata-rata nilai 4,85 dengan kategori A (Sangat Layak). Meskipun bentuk komik yang akan dikembangkan berbeda dengan komik tersebut, tentu kesempatan berhasilnya penggunaan media komik ini diduga akan sama layak dan efektifnya dalam meningkatkan hasil belajar atau bahkan lebih dari media komik yang dikembangkan sebelumnya. Dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat menjadi acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan ini. Sehingga dengan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita tersebut nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes.