

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan upaya pemberian ilmu pengetahuan atau *transfer of knowledge*. Dihadapkan pada generasi milenial di era digital, para pendidik tergugah untuk berinovasi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk mengikuti perkembangan strategi pembelajaran. Pembelajaran sendiri memiliki pengaruh terhadap kualitas pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan secara tepat akan memberikan andil yang dominan bagi siswa. Sebaliknya, pembelajaran dilaksanakan tidak tepat akan menghambat perkembangan potensi siswa.

Salah satu yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, yaitu diperolehnya hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai hasil tersebut, maka setiap guru termotivasi untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Setiap guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang akan diajarkan sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Akan tetapi, kenyataan yang sering dijumpai di sekolah dasar, sebagian besar pembelajaran masih bersifat konvensional. Dalam hal ini, pembelajaran masih dilakukan dengan ceramah tanpa mengombinasikan model pembelajaran lain yang lebih mendorong siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran konvensional dapat memberikan dampak negatif kepada peserta didik serta menyebabkan peserta didik pasif, kurang kritis, dan tidak kreatif. Hal ini dikarenakan ilmu yang didapat hanya bersumber dari guru termasuk sudut pandang anak yang terbatas dari dirinya sendiri. Sementara kita tahu, bahwa dalam sebuah kelas heterogen meliputi kemampuan akademik dan jenis kelamin yang berbeda.

Dalam pembelajaran di sekolah, seperti umumnya guru hanya menggunakan media seadanya yaitu APM (Alat Peraga Murah) yang tidak kekinian dalam

pembelajaran yang diajarkan. Media yang seharusnya bisa mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memperdalam kemampuan siswa dalam menerima konsep materi yang diajarkan. Tetapi kenyataan di lapangan, meskipun media sudah disiapkan, masih banyak permasalahan selama proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah belum maksimal sehingga hasil belajar tidak tercapai

Oleh karena itu, permasalahan ini perlu diselesaikan dalam meningkatkan hasil belajar yaitu pembelajaran yang semula konvensional tidak menarik dan individual maka diperlukan perubahan dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif yaitu *cooperative learning model* atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dianggap dapat memaksimalkan kegiatan belajar dengan sistem mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Dengan menerapkan model ini, maka siswa bukan hanya mendengarkan, melainkan turut aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga informasi atau pengetahuan yang telah didapatkan tidak cepat dilupakan (Amin, dkk, 2018).

Adnyani (2012:12) dalam temuannya membuktikan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif memiliki nilai rata-rata lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Di samping faktor model pembelajaran, seorang guru juga diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Masruro dan Gunansyah (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua jenis yang bisa menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga memperoleh lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya mampu melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga

bermanfaat untuk merangsang siswa agar berpikir kritis, mengasah imajinasinya, serta lebih baik dalam perkembangan sikapnya, sehingga menghasilkan kreativitas dan karya yang inovatif.

Salah satu media yang sering diminati oleh siswa di sekolah dasar yaitu media gambar. Sebuah gambar akan menginspirasi pemikiran siswa untuk berangan-angan, serta dengan gambar maka sebuah pesan akan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, media gambar dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat, tertarik, dan terdorong untuk belajar.

Menurut Masruro dan Gunansyah (2018) terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi cara berpikir siswa selain sebuah gambar, yakni sebuah cerita. Sebuah cerita mampu membuat siswa berpikir kritis tentang cerita yang didengarnya. Dalam hal ini, siswa mampu menjadikan sebuah cerita sebagai bahan pelajaran untuk mengetahui hal-hal yang baru dan benar. Sebuah cerita bergambar yang sederhana akan mempermudah siswa dalam menuangkan ide sekaligus dalam waktu bersamaan, pembaca akan lebih memahami yang sedang dibacanya.

Menurut Kuo (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015), cerita bergambar mampu mempengaruhi proses belajar siswa dalam menangkap pemahaman mengenai suatu objek pembelajaran. Siswa mampu melakukan peningkatan pemahaman mereka tentang lingkungan hidup dari binatang liar dengan intervensi dalam instruksi cerita. Media cerita bergambar merupakan suatu media yang di dalamnya terdapat ide, pesan, gambar, dan sebuah cerita dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik. Media cerita bergambar menceritakan secara detail apa yang mau diceritakan sehingga siswa sendiri dapat lebih mudah memahami isi cerita yang dipaparkan dari media tersebut. Hal ini dibuktikan oleh Nur'aini (2014); Masruro dan Gunansyah (2018) dalam penelitiannya yang membuktikan bahwa ada pengaruh signifikan antara media cerita bergambar terhadap hasil belajar pada siswa. Menurut Nur'aini (2014) media cerita bergambar merupakan media yang sangat tepat digunakan pada pembelajaran tema kegiatan sehari-hari di kelas, karena siswa dapat lebih mudah memahami konsep dari tema tersebut.

Sementara itu, Masruro dan Gunansyah (2018) juga menunjukkan hasil yang serupa bahwa penggunaan media cerita bergambar pada materi IPS semester satu tentang lingkungan alam dan buatan memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD YPI Darussalam Cerme Gresik. Persentase grafik nilai kelas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas yang menggunakan media cerita bergambar dan tanpa menggunakan media cerita bergambar. Hasil yang serupa juga ditunjukkan oleh peneliti lain. Nurlaili (2018) membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat jika menggunakan media cerita bergambar dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan praktis. Dalam sektor pendidikan, pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran secara online yang memanfaatkan fasilitas internet sebagai metode pembelajaran dianggap sebagai solusi. Smartphone yang terbilang mudah dibawa, diakses dan terjangkau sebagai media pembelajaran akan sangat memberikan dampak dan potensi yang luar biasa bagi siswa dalam membantu proses pembelajaran. Sarana yang bersifat kekinian membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Menurut Putra, Wijayanti, dan Mahatmanti (2017) penggunaan media pembelajaran berbasis android memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran berbasis android yang digunakan dapat memberikan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik mengkolaborasikan media cerita bergambar dan aplikasi android menjadi media cerita bergambar android dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis mengaplikasikan model dan media pembelajaran ini dalam pelajaran IPA. IPA atau sains pada hakekatnya merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model. IPA selain memberikan bekal ilmu kepada siswa, juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan

sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan model dan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA masih jarang dan belum optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Media Komik dan Cerita Bergambar Android Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

- a. Apakah model pembelajaran kooperatif berbasis media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar ?
- b. Apakah model pembelajaran kooperatif berbasis media cerita bergambar android berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar ?
- c. Adakah perbedaan yang signifikan pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media komik dan cerita bergambar android terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media komik terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar.
- b. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media cerita bergambar android terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar.
- c. Menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media komik dan cerita bergambar android terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menambah keilmuan tentang strategi atau metode yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa di Sekolah Dasar.

Selain itu untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

- a) Dapat memberikan masukan atau saran dalam upaya perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

- a) Menambah wawasan untuk menyusun media pembelajaran yang tepat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA.

3. Bagi Siswa

- a) Siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran IPA karena pembelajaran dengan adanya media ajar yang bervariasi dan menyenangkan.
- b) Menumbuhkan minat belajar IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa
- c) Membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan dan inovatif

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Mrisen 1, SDN Mojodemak 2 SDN Trengguli 3 Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.
- 2) Penelitian ini berupa pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media pembelajaran komik dan cerita bergambar android terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar.
- 3) Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas variabel dalam penelitian ini sehingga tidak terjadi kekeliruan, maka penulis memberikan definisi operasional variabel dari judul yang peneliti angkat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kooperatif

Cooperatif learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Solihatin & Raharjo, 2008: 4). Tujuan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok, saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya (Isjoni, 2013: 21). sintaks dalam variabel model pembelajaran kooperatif adalah :

Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi

Tahap 2 : Menyajikan Informasi

Tahap 3 : Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Tahap 4 : Membimbing kelompok belajar dan bekerja

Tahap 5 : Evaluasi

Tahap 6 : Memberikan penghargaan

2. Komik

M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), “*Justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, 16 dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

3. Cerita Bergambar Android

Media cerita bergambar yaitu media yang didalamnya memiliki unsur gambar dan sebuah cerita yang terpadu. Menurut Damayanti (2016:14) Cerita bergambar

yaitu buku yang isinya memiliki unsur gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri secara individu namun memiliki keterkaitan satu sama lain supaya menjadi sebuah kesatuan cerita. Dayamanti(2016:15) juga menambahkan bahwa media cerita bergambar yaitu perantara yang bisa mengkomunikasikan kenyataan serta ide secara kuat dan jelas dengan kombinasi antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Menurut (Pangestuti, 2019) Android adalah nama dari salah satu varian sistem operasi yang berbasis kernel linux yang khusus diperuntukkan untuk perangkat telepon selular dengan fitur layar sentuh (Touchscreen).

Cergam android adalah buku yang berisi dengan unsur gambar dan kata-kata tidak berdiri secara individu saling keterkaitan menjadi kesatuan cerita yang diaplikasikan dalam bentuk aplikasi telepon seluler (android).

4. Hasil Belajar

Susanto (2013: 5) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan yang akan terjadi pada peserta didik, baik yang menyanggung aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran. Hasil belajar dikatakan berhasil jika rata-rata kelas mencapai ≥ 70 Dan ketuntasan belajar siswa mencapai ≥ 85 %.