

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Sedangkan efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan suatu usaha dikatakan efektif kalau usaha tersebut tercapai tujuannya. Secara ideal efektivitas dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti.¹ Namun dalam pembelajaran sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga pembelajaran tersebut tidak efektif. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.²

Semakin tinggi kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran, semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Guru adalah faktor paling dominan mempengaruhi kualitas belajar mengajar. Kemampuan dasar yang dimiliki guru baik dibidang intelektual, penguasaan bahan ajar, teknologi serta ketrampilan mengajar juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar-mengajar sarana prasarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya berguna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar peserta didik di sekolah.³

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di Sekolah tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa

¹ Hasan shadily, *Ensiklopedi Indonesia*,(cat.II; Jakarta: Ikhtiar Baru Van-Hoven,2003) 883.

² Asnawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Press,2002), 13.

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 1.

secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.⁴

Permasalahan pokok dan cukup mendasar adalah sejauh mana kesiapan guru dalam menguasai penggunaan media pendidikan dan pengajaran disekolah untuk pembelajaran siswa secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.⁵ Hal ini pula yang terjadi di MI Assalam Singorojo, kurangnya efektivitas penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran. Sering kali guru hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat siswa bosan dan juga jenuh dalam memahami materi pembelajaran IPS di Madrasah. Kurang efektifnya penggunaan media juga berpengaruh pada hasil pemahaman siswa tentang materi yang tengah disampaikan, terutama dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dimana materi tersebut banyak sekali suku kebudayaan yang dibahas namun siswa cenderung bingung dan susah memahami dari mana dan apa saja ragam suku dan budaya yang ada di Indonesia dan justru lebih hafal kebudayaan barat dibandingkan dengan kebudayaan negeri sendiri, pada era sekarang siswa lebih mengenal pahlawan fiksi seperti *Spiderman*, *Captan America*, dan *Badman* dibandingkan dengan pahlawan Indonesia seperti R.A Kartini, Imam Bonjol dan pahlawan lainnya. Hal ini dapat terlihat dari masih rendahnya nilai mata pelajaran IPS di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara khususnya Untuk kelas V.6

Berkaitan dengan pembelajaran di Madrasah di mana siswa masih cenderung bosan saat pembelajaran IPS berlangsung. Pemilihan kelas V di MI Assalam Singorojo dikarenakan masih kurangnya efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di Masdrasah. hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas V masih dianggap rendah dibanding dengan hasil pelajaran lainnya, inilah yang mendorong penulis untuk meneliti lebih dalam lagi tentang

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2013),1.

⁵ Asnawir, Usman Basyirudin. *Media pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pres,2002),20.

⁶Data Observasi di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara pada tanggal 9 April 2020. Pukul 10.15 WIB.

hasil belajar IPS Materi Keberagaman budaya di Indonesia di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara.⁷

Perlu adanya media pembelajaran sebagai titik fokus siswa sehingga siswa mampu efektif dalam pembelajaran dan berfikir secara kritis, media pembelajaran tersebut merupakan suatu stimulus atau rangsangan dalam kegiatan pembelajaran.⁸ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali Informasi.⁹

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu strategi yang baik dan tepat dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah menggunakan media yang efektif. Media yang peneliti sajikan dalam penelitian ini berupa komik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dimana materi tersebut berisi berbagai suku dan budaya yang tersebar di Indonesia yang jumlahnya sangat banyak dan sering kali membuat siswa sulit mengetahui dan juga memahami dari mana saja suku suku dan kebudayaan tersebut berasal, dan juga karena kurang efektifnya guru menggunakan media sehingga membuat materi pelajaran semakin terasa sulit. Dari uraian dan pemikiran tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang efektif media komik dalam hasil belajar siswa tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Komik Dalam Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Assalam Singorojo Mayong Jepara Tahun 2020/2021”**.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah

⁷ Muallifah S.Pd.I Wali kelas V MI Assalam Singorojo Mayong Jepara, Transkrip Wawancara I, Tanggal 16 Februari 2021.

⁸ Arsyad, Azha, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2013),25.

⁹ Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*,3.

1. Peningkatan efektivitas belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas V MI Assalam Singorojo Mayong Jepara.
2. Dampak penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas V MI Assalam Singorojo Mayong Jepara.

C. Rumusan Masalah

Suatu penelitian tentu mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisa, dan dipecahkan. Dalam penelitian ini permasalahan yang perlu dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas V di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara?
2. Bagaimana dampak penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas V MI Assalam Singorojo Mayong Jepara?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan efektivitas media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas V di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas V di MI Assalam Singorojo Mayong Jepara.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan baik manfaat praktis dan teoretis. Penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam implementasi pembelajaran IPS dengan menggunakan komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan

membantu penelitian dalam kajian yang sama dalam penyempurnaan data penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi guru dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pembelajaran yang lainnya.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk belajar agar semakin mudah dan tidak membosankan saat mempelajari mata pelajaran IPS ataupun pelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah dan Institusi Pendidikan Lainnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dan pertimbangan pembelajaran lainnya di Madrasah.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian penelitian lebih lanjut.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan terhadap penelitian ini serta untuk mempermudah penulisan peneliti akan membagi dalam tiga bagian yaitu:

1. Bagian Muka

Pada bagian ini terdiri dari bagian Judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman abstrak, dan halaman daftar isi.

2. Bagian Isi

Dalam bagian ini merupakan inti dari skripsi yang terdiri atas lima bab. Bab I yang merupakan pendahuluan. Bab ini merupakan bab pendahuluan yang akan membahas tentang garis besar penulisan skripsi ini yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka. Pada bab ini memuat tentang deskripsi pustaka, yaitu efektifitas penggunaan media komik.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisikan jenis penelitan, pendekatan penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, uji keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan penelitian, meliputi gambar objek penelitian dan data penelitian yaitu gambaran umum lokasi penelitian data efektifitas penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budadaya di Indonesia

Bab V adalah penutup, bab ini merupakan bab terakhir terdiri dari simpulan, saran-saran dan penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan dan lampiran-lampiran.