

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran, dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku Effendi dalam Wartitin (2006 :2). Bentuk-bentuk komunikasi berlaku di dalam semua bentuk hubungan sosial termasuk juga dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran berlangsung hubungan komunikasi, yakni interaksi pendidikan antara guru dengan peserta didik. Agar tujuan dan maksud dari komunikasi itu dapat berjalan dengan baik, terutama untuk komunikasi antara guru dan peserta didik maka diperlukan adanya sarana dan prasarana. Hubungan komunikasi tersebut akan berjalan lancar dan mendapat hasil yang maksimal, apabila didalam komunikasi tersebut menggunakan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi Sadiman, dkk (1990:7). Dalam era pembelajaran yang semakin inovatif saat ini,

kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dikatakan wajib. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran semakin digalakan. Pemanfaatan objek sebagai media pembelajaran pun semakin luas cakupannya, mulai dari pemanfaatan alam sekitar hingga peralatan yang bersifat elektronik. Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan Peserta didik sangat diperlukan. Komik dikenal masyarakat umum sebagai sesuatu yang jauh dari kesan edukatif. Ditambah lagi, para orang tua menganggap bahwa komik dapat membuat anak-anak menjadi lupa dan malas belajar karena terlalu asyik membaca ceritanya. Namun, kedekatan dan kesenangan anak-anak terhadap komik tidak dapat dipungkiri lagi. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat peserta didik menjadi senang belajar karena pada dasarnya mereka menyukai komik. Oleh karena itu, tepat rasanya menggunakan media komik menjadi media pembelajaran.

Penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik bahasa. Media komik merupakan cerita dalam

bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media komik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca nyaring Peserta didik kelas II SD Negeri Betiting. Media komik ini bertujuan untuk memberikan solusi dan mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Solusi tersebut diberikan khususnya untuk pembelajaran pada aspek membaca, khususnya pembelajaran membaca nyaring. Aspek membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia saat ini harus mendapat perhatian lebih dari guru, karena minat peserta didik terhadap membaca kian hari kian berkurang.

Berdasarkan hasil observasi kondisi hasil belajar membaca terutama pada aspek membaca nyaring peserta didik kelas II SD Negeri Betiting memiliki minat membaca nyaring yang sangat kurang, hal ini didapatkan dari data nilai hasil belajar peserta didik. Hasil pembelajaran Bhs.Indonesia pada aspek membaca nyaring kelas II sebanyak 66% (20 dari 30 peserta didik) yang memiliki nilai di atas KKM, sedangkan sebanyak 34% (10 dari 30) peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM. Sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Berdasarkan informasi dari guru hal ini juga disebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan membosankan. Buku yang digunakan juga sangat monoton. Menanggapi persoalan tersebut guru mengaku tidak tahu harus menerapkan media seperti apa yang tepat untuk kegiatan membaca. Menanggapi permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul "media komik bahasa untuk meningkatkan hasil belajar membaca nyaring peserta

didik kelas II SD Negeri Betiting” dengan tujuan memberikan solusi pada masalah tersebut. Alasan peneliti mengambil judul tersebut supaya dapat memecahkan permasalahan dan meningkatkan hasil belajar membaca peserta didik di SD Negeri Betiting.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dimiliki sekolah dalam meningkatkan hasil belajar dalam membaca nyaring belum cukup untuk menstimulasi Peserta didik dikarenakan hanya menggunakan buku yang isinya hanya sekedar bacaan yang monoton bagi Peserta didik.
2. Peserta didik kurang tertarik dengan buku pembelajaran sehingga motivasi untuk membaca nyaring sangat kurang.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menggambarkan kondisi kompleks dari permasalahan, maka diperlukan pembatasan masalah pada penelitian ini. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar membaca nyaring Peserta didik kelas II SD Negeri Betiting.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana peningkatan hasil belajar membaca Peserta didik kelas II SD Negeri Betiting dengan menggunakan media komik.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar membaca nyaring peserta didik kelas II SD Negeri berating dengan menggunakan media komik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peserta didik

Media Komik Dapat memberikan inovasi yang menarik sehingga menimbulkan rasa semangat belajar membaca, tidak malas belajar , dan meningkatkan hasil belajar membaca nyaring.

2. Manfaat bagi Guru

Dapat meningkatkan proses belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Memberikan model belajar yang lebih semangat dari sebelumnya sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan bacaan yang monoton.

3. Manfaat bagi Sekolah

Dapat Meningkatkan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses dan hasil belajar Peserta didik.

4. Manfaat Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan rujukan atau referensi penelitian lanjutan agar bisa lebih dikembangkan dalam materi – materi yang lain.

G. Definisi Operasional

1. Media komik merupakan media dalam bentuk cerita yang penuh dengan gambar ekspresif yang sangat digemari, sehingga dapat membantu Peserta didik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan membaca nyaring dengan adanya cerita dan gambar yang menyenangkan.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Betiting meliputi Mendengarkan, Berbicara, Membaca, dan Menulis. Aspek yang difokuskan pada penelitian ini adalah aspek membaca. Membaca sangatlah penting untuk kelangsungan belajar Peserta didik sebagai ilmu pengetahuan. Maka tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar membaca nyaring peserta didik agar mencapai hasil belajar yang maksimal.