

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa- bangsa. Dari fungsi yang telah diuraikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nasional Indonesia lebih mengutamakan pembentukan sikap, perubahan karakter dan nilai-nilai filosofis negara Indonesia. Tujuannya untuk meningkatkan rasa nasionalisme atau cinta tanah air dan mampu untuk bersaing di kancah internasional (Sujana, 2019, hal 31).

Dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dan siswa diruang lingkup belajar. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keahlian yang diberikan pendidik kepada peserta. Interaksi antara guru dan siswa memerlukan komponen yang dapat membentuk kompleksitas kognitif, psikomotorik, dan efektif sebagai proses memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan secara rasional di Indonesia diartikan sebagai usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya, sehingga mempunyai kekuatan spiritual keagamaan dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Hal ini diperlukan baik bagi siswa itu sendiri maupun bagi masyarakat bangsa dan negara. Dalam konteks pendidikan,

pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami konsep pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien membantu siswa belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikannya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kehadiran media pembelajaran dapat mengubah suasana belajar di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa sehingga menarik minat pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peran media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian sangat penting dalam menentukan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya tergantung pada tujuan dan isi atau pokok bahasan pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran (Taseman, 2020, hal. 89) .

Media mempunyai peran yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini pembelajaran mungkin lebih bergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi seperti ini, guru mungkin tidak banyak menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan rangsangan dan motivasi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu dalam proses

pembelajaran, yang bermanfaat untuk memperjelas makna dan pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat yang meningkatkan segala sesuatu yang positif dalam pembelajaran. Mengingat banyaknya jenis media, guru harus bisa memilih dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu komik edukatif.

Media komik edukatif merupakan salah satu media visual yang kreatif, efektif, serta menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Komik edukatif adalah komik yang dapat menyampaikan suatu pesan dan moral, memberikan inspirasi dan sudut pandang baru, serta dapat memberikan motivasi dari isi bacaan komik edukatif tersebut. Kemudian komik edukatif harus mampu mengarahkan perjalanan pembaca dari satu halaman ke halaman selanjutnya. Desain pada komik edukatif yang baik dapat mengarahkan pembaca untuk menjelajah cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik edukatif juga memiliki gelembung percakapan yang ditempatkan secara strategis untuk mengarahkan pembaca mengikuti cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik mempunyai jenis keterbacaan yang berbeda dengan literatur lainnya karena adanya penggabungan antara gambar dengan narasi (Hidayat, 2023, hal. 126).

Komik edukatif dapat diaplikasikan dalam berbagai topik pembelajaran, seperti menulis teks dengan menggunakan bahasanya sendiri, mengenalkan konsep, belajar berhitung, belajar mengenalkan lingkungan alam disekitar, dan meningkatkan minat baca. Komik edukatif juga berperan sangat baik dalam

menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa. Seorang pendidik dapat secara efektif dan efisien menggunakan komik edukatif pada pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi, kosakata dan pemahaman membaca pada siswa. Kelebihan dari komik edukatif adalah cerita yang disajikan secara ringkas yang dapat mengurangi rasa bosan, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi yang menarik, terdapat tokoh dan katarakter di dalamnya menjadi lebih hidup. Dengan penggunaan gambar dan warna yang, mengandung unsur edukasi yang dapat menginspirasi dan memotivasi siswa dalam mempelajarinya. Sehingga media komik edukatif dapat digunakan guru ketika proses belajar dan mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang dipelajari di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan pribadi dalam komunikasi lisan dan tulisan, dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dalam hal pemahaman, keterampilan berbahasa dan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan peserta didik, tidak hanya digunakan dalam komunikasi saja, namun juga berperan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar (SD) harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya karena bahasa Indonesia dapat membentuk karakteristik dan pengetahuan siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai seterusnya agar siswa dapat memperoleh, memahami dan menerapkan keterampilan berbahasa sesuai dengan empat aspek keterampilan berbahasa dalam

kurikulum, yaitu keterampilan menyimak (Listening Skills), keterampilan berbicara (Speaking Skills), keterampilan membaca (Reading Skills), dan keterampilan menulis (Writing Skills).

Salah satu materi yang akan diajarkan kepada siswa adalah keterampilan menulis pada teks non fiksi. Teks non fiksi adalah jenis teks yang ditulis berdasarkan pada kejadian atau peristiwa yang nyata. Tujuan teks non fiksi adalah untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, memaparkan suatu argumen atau menjelaskan suatu topik tertentu. Contoh teks non fiksi adalah karya tulis ilmiah, artikel, esai, ensiklopedia, buku panduan, surat, dan lain- lain (Kemendikbud:2023).

Kemampuan menulis merupakan keterampilan dasar yang dimiliki setiap orang. Kemampuan menulis yang baik sangat penting saat ini karena dengan bantuan kemampuan menulis, seseorang dapat mencatat, memberi informasi, menangkap, melaporkan, membujuk dan mempengaruhi orang lain. Kemudian keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang paling penting untuk dipelajari dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana cara menulis yang baik dan benar. Keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan dengan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis.

Kemampuan menulis narasi pada teks non fiksi sangat penting bagi siswa karena dapat melatih mereka berbagai kosa kata melalui bahasa tertulis dengan menyusun kalimat yang runtut. Tujuan menulis teks narasi komik adalah untuk

agar siswa dapat menyampaikan informasi berupa pengalaman yang disajikan secara estetis untuk hiburan semata dan untuk menceritakan kenyataan peristiwa yang telah terjadi untuk tujuan tertentu dari teks narasi komik tersebut, sehingga mendorong siswa berusaha dan belajar lebih giat untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dan baik (Kemendikbud:2023).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik sebagai wujud proses belajar. Kemudian hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa yaitu berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup nilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa.

Hasil belajar kelas V SDN 21 Palembang pada saat observasi masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM. Sementara nilai KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan nilai lebih dari 75 dan siswa dikatakan belum tuntas jika mendapatkan nilai kurang dari 75. Berdasarkan observasi, dikelas V.A dari 25 siswa terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Kemudian di kelas V.B dari 25 siswa terdapat 16 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar pada kelas V.A yang kurang optimal, pada pembelajaran bahasa Indonesia jumlah nilai presentase mencapai 60%. Sedangkan di kelas V.B membuktikan bahwa terdapat siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar yang kurang optimal, pada pembelajaran bahasa Indonesia jumlah nilai presentase mencapai 64 %.

Hal ini dikarenakan karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru kelas V kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan, jenuh dan tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung karena media yang digunakan guru kurang menarik perhatian sehingga mengakibatkan siswa sering ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Kurangnya media untuk pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu alasan peneliti ingin melakukan penelitian di kelas V SDN 21 Palembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berusaha membuat media pembelajaran yang menarik perhatian untuk siswa yaitu media komik edukatif. Media komik edukatif ini disediakan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan media komik edukatif yang digunakan dalam pembelajaran adalah materi-materi yang ada dalam pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa dijadikan sebagai urutan cerita yang menarik, kemudian cerita tersebut divisualisasikan kedalam bentuk gambar kartun untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami makna yang tersirat yang ada dalam bacaan itu. Terpadunya antara isi bacaan dengan gambar dapat membantu siswa memahami isi bacaan tersebut. Permasalahan lain yang ditemukan peneliti adalah siswa lebih menyukai membaca buku yang kaya warna dan gambar, seperti dongeng, cerita bergambar, dan buku komik edukatif sehingga dengan adanya media komik edukatif siswa akan merasa senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran dan juga materi yang disajikan pada komik edukatif cukup sederhana

sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi teks dan mengembangkan kosa kata dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN 21 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi identifikasi masalah masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Sebagian siswa menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mudah karena bahasa sehari-hari, sehingga menyebabkan siswa kurang intensif belajar. Salah satunya materi teks non fiksi.
3. Pembelajaran belum maksimal terlihat kurangnya fokus peserta didik berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Peneliti memfokuskan pada topik pengaruh komik edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas tinggi. Peneliti mengambil materi teks non fiksi pada tema 8 subtema 2, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 di SDN 21 Palembang tahun ajaran 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan lingkup masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:”adakah pengaruh media komik edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SDN 21 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh media komik edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SDN 21 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media komik edukatif terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya terutama pada bidang pendidikan dasar.

b) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa dengan adanya penggunaan media komik edukatif pada pelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memahami hasil belajar pelajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media komik edukatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran yang lebih berkualitas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambahkan wawasan pengetahuan tentang penyusunan media komik edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya.