

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda agar siap menghadapi dinamika zaman di era globalisasi. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan secara optimal guna menghasilkan proses belajar yang bermutu dan mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia (Nurrita, 2018, h. 172). Di Indonesia, sektor pendidikan terus mengalami kemajuan yang signifikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong guru dan siswa untuk lebih inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Menurut Agnesa & Rahmadana (2022, h. 66), pendidikan sangat esensial bagi siswa, terutama di jenjang sekolah dasar, sebagai fondasi dalam menggali dan mengembangkan potensi diri. Pendidikan itu sendiri merupakan sebuah proses untuk membantu individu mengembangkan potensi melalui kegiatan pembelajaran (Dwi & Suartiningsih, 2023, h. 1780).

Menurut Fathurrohman sebagaimana dikutip oleh Apriliani dkk (2024, h. 11554), pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan pandangan ini, pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang melibatkan sejumlah komponen seperti guru, siswa, materi ajar, metode, media pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian (Nurdyansyah, 2019, h. 50).

Dalam konteks ini, guru memiliki peran krusial sebagai penghubung antar komponen tersebut agar proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru perlu memiliki penguasaan materi yang baik serta kemampuan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga berperan dalam menyediakan materi, memberikan penjelasan, membimbing, serta mendorong siswa agar mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal.

Sumber belajar merupakan segala hal yang ada di sekitar lingkungan belajar dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Degeng dalam kutipan Samsinar (2019, h. 195), sumber belajar ialah semua sumber yang mungkin dapat digunakan oleh siswa supaya terjadi perilaku belajar. Sumber belajar memiliki bentuk dan jenis yang sangat beragam. Tidak terbatas pada media cetak seperti buku teks, siswa juga dapat menggunakan berbagai media lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, email, video interaktif, komunikasi satelit, serta teknologi multimedia komputer untuk meningkatkan interaksi dan menciptakan umpan balik dalam pembelajaran. Fungsi utama dari sumber belajar adalah untuk membantu memaksimalkan pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar sendiri mengacu pada prestasi akademik siswa, yang diperoleh melalui ujian, tugas, dan keaktifan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam bertanya maupun menjawab (Dakhi, 2020, h. 468). Hal ini sejalan dengan pendapat Jaryati dkk (2022, h. 2147) bahwa hasil belajar merupakan pencapaian dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil

belajar mencerminkan kemampuan yang dikuasai siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Sebagai salah satu variabel penting dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama: internal dan eksternal. Menurut Sugihartono dikutip dalam (Pingge & Wangid, 2016, h. 150) faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar yang meliputi kemampuan intelektual, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan penginderaan seperti melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan di SD Negeri 68 Palembang, diperoleh data bahwa kelas V berjumlah 20 orang siswa. Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 68 Palembang peneliti menemukan permasalahan yaitu hasil belajar siswa kelas V masih banyak yang dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70 untuk mata pelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia. Dari total 20 siswa kelas V, tercatat bahwa 11 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP), sementara 9 siswa lainnya belum mencapai standar tersebut. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Pertama, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket.

Kedua, metode pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Ketiga, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi kendala, misalnya ketersediaan media pembelajaran yang minim hanya terdapat satu unit proyektor (infokus) yang harus digunakan secara bergantian oleh seluruh kelas.

Selain itu, pengelolaan kelas yang kurang optimal juga berdampak negatif pada proses pembelajaran. Guru tampak kesulitan mengondisikan suasana kelas yang ramai menjadi lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa kehilangan fokus terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik turut berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa terdorong untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nurfadillah dkk (2021, h. 155) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran yaitu segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar siswa, dan memudahkan pemahaman materi (Asyhar, 2021). Oleh karena itu, penggunaan

media dalam proses pembelajaran perlu menjadi perhatian utama bagi pendidik sebagai fasilitator agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mendorong kemampuan menulis, berbicara, serta merangsang imajinasi mereka (Tafonao, 2018, h. 106). Selain itu, media pembelajaran berfungsi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efisien (Sari dkk., 2022, h. 1577). Dengan kata lain, pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi oleh guru serta menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami. Media yang dirancang secara menarik dapat menjadi stimulus yang efektif bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran menjadi aspek penting yang harus diperhatikan di lingkungan pendidikan formal. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nurrita, 2018, h. 172). Media pembelajaran bisa juga berasal dari teknologi. Teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan karena dengan teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran tanpa terhambat oleh waktu dan ruang, teknologi juga dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Lestari, 2018, h. 97).

Di era digital dan dunia teknologi yang semakin berkembang ini, pengguna perangkat digital untuk belajar semakin meningkat (Khan, dkk. 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai sarana untuk membantu guru dan siswa dalam mengoptimalkan penyampaian materi serta meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa. Media komik digital ini belum pernah diterapkan sebelumnya di kelas V SD Negeri 68 Palembang. Komik sebagai media pembelajaran menyajikan ilustrasi visual yang menarik, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dibaca (Willya, 2023, h. 450). Selain itu, media ini juga mampu merangsang kreativitas, imajinasi, serta meningkatkan ketelitian siswa. Komik digital dipilih karena siswa cenderung lebih tertarik membaca buku cerita bergambar dibandingkan buku teks biasa, mengingat komik memiliki alur cerita yang runtut dan sistematis, yang memudahkan siswa dalam mengingat kembali isi materi.

Penyampaian materi melalui komik ditampilkan dalam bentuk visual menarik seperti panel, balon kata, latar, tokoh, narasi, dan bahkan efek suara, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman materi secara lebih menyenangkan. Media ini dinilai sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Senen dkk., 2021). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Narestuti dkk (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan media komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, capaian siswa mencapai 61% dengan kualifikasi cukup meningkat, dan meningkat menjadi

93% pada siklus II dengan kualifikasi meningkat. Penelitian tersebut mengangkat materi sistem pernapasan dengan tampilan warna dan gambar yang menarik. Sementara itu, penelitian ini akan menggunakan media yang sama, namun fokus pada materi kalimat tanggapan dan saran, serta akan dilengkapi dengan tambahan fitur suara dan animasi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Berdasarkan uraian di atas melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 68 Palembang”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari konteks yang telah diuraikan, dapat dikenali beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 68 Palembang masih rendah terdapat 9 siswa yang nilainya dibawah KKTP.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket.
- 3) Belum pernah diterapkannya media pembelajaran berupa komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat tanggapan dan saran di SD Negeri 68 Palembang.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Penggunaan media pembelajaran berupa komik digital.

- 2) Materi pembelajaran yang akan difokuskan adalah kalimat tanggapan dan saran.
- 3) Pengaruh dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran di SD Negeri 68 Palembang.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran di SD Negeri 68 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman kita tentang efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta pengaruhnya terhadap pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan media komik digital, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

2) Bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini adalah mendapatkan motivasi dan inspirasi untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti komik digital. Hal ini dapat membantu mereka meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas.

3) Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini meliputi peningkatan kualitas pembelajaran dengan adopsi media pembelajaran yang inovatif, seperti komik digital. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memperkuat reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang progresif dan peduli terhadap perkembangan pembelajaran yang efektif.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam menggunakan media komik digital pada proses pembelajaran dan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian lanjutan dalam

bidang yang sama atau terkait. Hal ini juga dapat menginspirasi peneliti lain untuk mengeksplorasi aspek yang berbeda atau melakukan penelitian lintas-disiplin.