

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, dan kepribadian. Pendidikan yang maju membuat bangsa menjadi maju. Perkembangan potensi manusia dapat diolah melalui kegiatan pendidikan yang biasanya diselenggarakan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta Andari (2022). Dengan adanya pendidikan, manusia juga dapat mencapai kebutuhan hidupnya dengan berbagai cara. Khususnya kesenjangan di bidang Pendidikan, Pendidikan merupakan cara satu-satu untuk memutus rantai buta huruf, kemiskinan dan wawasan sangat minim. Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya.

Indonesia memakai Sistem Pendidikan Nasional yang mulai diterapkan sejak dikeluarkannya UU No.20 Tahun 2003. pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu dunia pendidikan harus mendapat sorotan lebih agar dapat berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi, perkembangan anak didik serta kebutuhan-kebutuhannya. Namun sebagian lembaga pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah pedesaan, masih menggunakan konsep atau metode klasik yang tidak lagi sesuai dengan perkembangan.

Kemudian mengutip pendapat (Abbas, 2021). Tantangan yang dihadapi perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum di era industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru, yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang menuju kepada penanaman karakter berakhlak mulia. Dengan adanya kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja.

Merdeka belajar yang digagas KEMENDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) menawarkan proses pembelajaran yang lebih sederhana. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Tidak hanya itu pendidikan dasar di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan kurikulum.

Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Salah satu mata pelajaran yang ada di Kurikulum Merdeka adalah Bahasa Indonesia. Bahasa merupakan salah satu bentuk hasil budaya manusia. Kondisi lingkungan sosial dan kebudayaan mempengaruhi keberadaan bahasa sebagai media interaksi. Suatu budaya dapat berkembang karena adanya interaksi yang menggunakan bahasa. Bahasa dan budaya yang ada dalam suatu lingkungan sosial saling memberi pengaruh satu sama lainnya. Bahasa mempunyai peranan sebagai alat mentransfer pesan dalam berkomunikasi (Maghfiroh et al., 2021).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah (Ali, 2020). Pada saat mulainya pembelajaran Bahasa Indonesia guru menerapkan Model Pembelajaran dengan Berbantuan Media Komik, dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual

terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. pembelajaran kontekstual bertujuan untuk melatih pemahaman konsep, di mana siswa mengalami langsung konsep terkait dalam hidup keseharian di masyarakat.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran perantara untuk menyampaikan pesan berupa kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kepustakaan. Penelitian ini mempelajari dan mengkaji berbagai macam literatur kepustakaan mengenai referensi-referensi. Baik itu dalam bentuk buku, artikel, jurnal, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembahasan pada jurnal ini. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran menurut (Herliana & Anugraheni, 2020) yaitu sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa guna mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun secara menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik berbasis digital, komik digital merupakan suatu bentuk cerita dengan

tokoh – tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Komik adalah sebuah tampilan bacaan dengan disertakannya gambar yang memiliki macam-macam tokoh dan gambar dengan teks yang berurutan untuk menghibur pembaca.

Media komik adalah media pembelajaran bahasa non proyeksi berupa tulisan disertai gambar-gambar yang menarik yang dapat dilihat dan dibaca. Bukan hanya itu, media komik memiliki konsistensi dalam pembuatannya dan dapat menghibur (Putra & Milenia, 2020). Media komik memiliki sifat yang transparan dan mudah dipahami dan komik juga mempunyai fungsi informasi dan edukasi. Komik juga menggambarkan suatu kejadian yang di dalamnya terdapat satu tokoh atau lebih dalam rangkaian waktu terbatas, sehingga komik dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa. Dialog yang ditampilkan dalam suatu komik biasanya dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut suatu tokoh sehingga terlihat seakan berbicara karena di dalam komik terdapat penggabungan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Karena itu media ini digemari dalam berbagai usia karena kelebihan yang dimiliki oleh komik ini yaitu mudah dimengerti.

Penelitian - penelitian tentang model pembelajaran kontekstual telah dilakukan oleh banyak peneliti sebelumnya seperti peneliti (Rahmawati et al., 2020) Dengan judul “ Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari minat outdoor pada siswa kelas IV ”. Peneliti kedua (Lawe et al., 2019) “ Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV SD ”. Dan ketiga

Penelitian (Rahmawati et al., 2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa”. Dari keseluruhan penelitian itu terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian saya pada aspek teori yaitu penambahan variabel, metode penelitian, tempat dan waktu penelitian.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan dari hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 86 Palembang terdapat beberapa permasalahan di sekolah terutama pada siswa kelas IV SD di mana hasil belajar mereka yang cukup rendah terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap membosankan dan berpengaruh pada hasil belajar mereka, maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu membuat suasana proses belajar menyenangkan dan juga menyesuaikan gaya belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media komik, yang dimana guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan keterkaitan dalam kehidupan sehari – hari. Maka dari itu dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 86 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk lebih terarah dan menghindari kesalahan dalam penelitian maka dibuat pembatasan lingkup masalah yaitu:

- a. Media komik yang berbasis digital
- b. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
- c. Topik pembelajaran yang dituju yaitu bab 7 bertema asal usul topik B yang berjudul “Nenek Moyang Kita”.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: Adakah atau tidak ada pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 86 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan tujuan peneliti sebagai berikut: Untuk mengetahui adanya atau tidak ada pengaruh model Pembelajaran kontekstual berbantuan media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 86 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan peneliti dapat memberikan manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media komik digital diharapkan dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Media ini dapat menjadi salah satu pilihan yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi, terutama untuk membantu siswa lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi salah satu acuan untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah diharapkan memberi dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.