

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran kondusif dan menyenangkan, demi menumbuh kembangkan potensi peserta didik agar menjadi cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pendidikan adalah salah satu cara manusia untuk "bertahan hidup" agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat (Handayani, Irawan, & dkk, 2022).

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimana melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas ,berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti, Badarlah, & dkk, 2022).

Pembelajaran adalah salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu (Nurulhidayah, Lubis, & Ali, 2020). Sedangkan Menurut (Dewi, Riyanti, & Lubis, 2023, p. 209) Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan belajar para peserta didik yang sudah direncanakan dan dirancang kemudian dilaksanakan dan pada akhirnya akan dievaluasi agar proses pembelajaran yang dilakukan para peserta didik dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang efektif dan maksimal. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar atau pengajar untuk membantu siswa atau didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran rangkaian yang perlu disiapkan guru untuk melakukan proses pembelajaran agar materi apa yang diinginkan bisa mencapai tujuan pembelajaran sehingga anak bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan serta guru juga harus memperhatikan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021).

Media Pembelajaran guru juga dituntut untuk dapat menjelaskan atau memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Dalam mengembangkan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal perlu dilaksanakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan menerapkan pendekatan, model, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran suatu media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran agar siswa dapat berpikir secara kritis (Landina & Agustina, 2022). Media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran yang akan berlangsung tidak terkecuali pada saat dengan pembelajaran IPA.

Menurut (Fahrezi, Taufiq, & dkk, 2020) Ilmu pengetahuan alam diajarkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menekankan pada hasil belajar. Kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan adalah agar terciptalah kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Dalam suatu kegiatan pembelajaran tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, yang artinya Ilmu Pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dan science artinya ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Pembelajaran IPA, guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan dan

keterlibatan siswa dapat menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan (Nurhayati, Egok, & dkk, 2022) .

Hal tersebut sesuai dengan hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yaitu perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai bentuk dari proses belajar (Haqiqi & Permadi, 2022), sedangkan menurut (Lestari, Ibrahim, & ddk, 2021) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berfikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik .

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V.A dan V. B SDN 98 Palembang Jl. Pertahanan, 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan, adapun memperoleh data bahwa data siswa kelas V.A yang memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa, Adapun 19 siswa nilainya masih di bawah KKM 10 orang nilainya di atas KKM dan V.B yang memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa, Adapun 19 siswa nilainya masih di bawah KKM 10 orang nilainya di atas KKM permasalahan yang di temukan adalah masih rendahnya .Nilai IPA siswa Sebagian masih di bawah KKM dari 70% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 70 kemampuan siswa dalam memahami materi zat tunggal & zat campuran pada pembelajaran IPA penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu Kurangnya pengalaman siswa secara langsung dalam bereksperimen dengan zat

tunggal dan zat campuran, belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berbentuk komik digital dan hanya memberikan tugas dan latihan soal, sehingga menghambat pemberian pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan karena minimnya sarana/prasarana sekolah, kemudian pemahaman materi pembelajaran kurang dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Putri , Hamdina, & ddk, 2023).

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi zat tunggal dan zat campuran jika di tinjau dari karakteristik materi IPA maka peneliti menyimpulkan masih kurangnya kemampuan peserta didik untuk memahami , kurangnya kemampuan untuk memprediksi apa yang belum memahami materi zat tunggal dan zat campuran. Guru yang masih berpatokan pada buku ajar dan menggunakan cara mengajar yang monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang hal ini membuat peserta didik merasa bosan. Dengan adanya media pembelajaran ini akan akan membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran di harapkan proses pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh seorang guru yaitu keberhasilan peserta didik. Oleh sebab itu, solusi yang dapat diberikan yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar menggunakan media komik digital.

Komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital . Dengan demikian, komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penggunaan komik digital bertujuan untuk menarik minat belajar dan menanamkan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Penyajian komik digital yang menarik tentunya diharapkan dapat menanamkan penguasaan konsep peserta didik dan mengeksplorasi kompetensi yang dimilikinya dengan mengembangkan imajinasi melalui media pembelajaran. Keefektifan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Komik digital juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja. (Juneli, Sujana, & Julia, 2022).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media berupa komik digital dapat menjadi salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Sejalan dengan penelitian (Anggraeni, Wahyudin, & Mulyani, 2023) yang menyatakan “Model pembelajaran discovery learning berbantuan komik digital flip book berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar dan model pembelajaran discovery learning berbantuan komik digital flip lebih efektif”.

Sama halnya dengan penelitian (Aisyah, Zahra, & dkk, 2023) “menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat lebih baik, dan implementasi pada pembelajaran IPS menggunakan media komik digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil terhadap belajar siswa” Pemilihan komik digital sebagai media yang dipilih untuk materi benda dan sifatnya memiliki kesesuaian yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam memahami materi benda dan sifatnya, memberikan peran kepada peserta didik dalam pelajaran yang bermakna, mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi benda dan sifatnya .

Komik digital ini mampu mempermudah proses pembelajaran, karena komik yang akan dikembangkan ini akan memuat alur cerita dengan materi zat tunggal dan zat campuran yang berkaitan langsung dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar peserta didik, contohnya sirup , materi contohnya benda padat, benda cair sedangkan contoh campuran homogen adalah air garam contoh campuran heterogen adalah air dengan kopi. Sehingga dengan demikian peserta didik dapat mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan komik digital. Dari hasil penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Komik Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan , maka dapat di identifikasikan masalah :

1. Nilai IPA siswa sebagian besar masih di bawah KKM 70
2. Belum menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang menggunakan komik digital

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Dari penjelasan pada identifikasi masalah dapat di peroleh bahwa pembatasan lingkup masalah :

1. Media yang Digunakan yaitu komik digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V
2. Pembelajaran yang digunakan yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) pada materi zat tunggal & zat campuran
3. Kemampuan yang di ukur adalah hasil belajar kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPA

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatas lingkup masalah maka dapat dirumuskan apakah komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan dari penelitian ini adalah “ untuk mengetahui pengaruh komik digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar .

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua , yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

#### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang komik digital terhadap hasil belajar ipa siswa V sekolah dasar tentang materi wujud benda dan sifatnya .

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan pengalaman bagi siswa dan memberikan inspirasi bagi siswa agar selalu belajar bisa bermanfaat bagi peserta didik generasi selanjutnya.

##### **2) Bagi Siswa**

Dapat Sebagai inspirasi dan pengetahuan bahwa ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik

##### **3) Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk sekolah serta memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah

dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menjadi sekolah yang terus menciptakan peserta didik yang berprestasi dan berakhlak mulia.

4) **Bagi Peneliti**

Peneliti diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya