

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru terhadap siswa agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Pada proses tersebut guru dituntut agar siswa tidak hanya mendapatkan ilmu dan pengetahuan saja tapi juga berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menanamkan daya ingat yang mengakibatkan perubahan tingkah laku ke arah lebih baik serta hasil belajar yang optimal. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 mengamanatkan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam sekitar dan berbagai gejalanya. Karena pembelajaran IPA yang penerapannya di lingkungan masyarakat membuat pelajaran ini menjadi penting, namun pada hasil wawancara dengan guru kelas IV diperoleh hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih kurang memuaskan, dikarenakan masih terdapat siswa yang memperoleh

nilai dibawah KKM dari yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Berdasarkan nilai Ulangan Harian yang diadakan guru kelas, dari 30 siswa di kelas IV setidaknya masih terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai dibawah 75, hal tersebut membuktikan bahwa masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran IPA. Faktanya siswa masih kurang menyukai pelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Salah satu penyebabnya adalah siswa menganggap mata pelajaran ini tergolong sulit dipahami dengan banyaknya penjabaran materi dan nama-nama asing yang digunakan, apalagi pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan latar lingkungan siswa masing-masing dirumah berbeda sehingga pelajaran ini tidak dapat langsung diterapkan di alam sekitar.

Salah satu faktor agar siswa lebih mudah mempelajari pelajaran IPA di kelas *online* yaitu, terdapat guru yang kreatif, dimana guru mampu memilih materi, media, metode, serta pendekatan yang tepat dengan kondisi siswanya sehingga proses pembelajarannya berjalan efisien, dan mempunyai daya tarik yang membuat proses pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk mempermudah pemahaman siswa pada materi yang disampaikan adalah dengan memilih media pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sehingga penggunaan media pembelajaran pada awal pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan daya tarik dan rasa keingintahuan siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman saat penyajian materi.

Media pembelajaran untuk siswa SD sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran memang harus disertai dengan menggunakan media pembelajaran karena siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Menurut Rusman (2015:61) “pada masa operasional konkret pikiran anak terbatas pada objek-objek yang dijumpai dari pengalaman-pengalaman langsung, anak berpikir tentang objekobjek atau benda yang ia temukan secara langsung”. Tahap operasional konkret berarti tahap siswa belajar melalui benda konkret atau nyata karena siswa SD belum dapat membayangkan sesuatu yang bersifat abstrak. Pada tahap ini siswa berpikir terbatas pada objek yang diamati secara langsung. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang konkret dan sesuai akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran saat di kelas, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Tapi dikarenakan pandemi covid yang sedang mewabah, tantangan guru bertambah berat dengan pemilihan media yang terbatas. Media pembelajaran berbasis *online* menjadikan guru harus lebih kreatif dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Akan tetapi dikarenakan pembelajaran dilakukan secara *online*, menjadikan guru sering melupakan bahwa media pembelajaran termasuk komponen pembelajaran yang penting. Guru jadi cenderung menggunakan metode ceramah yang membosankan dengan pendekatan *teacher center* yang monoton. Pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran atau menggunakan media tetapi kurang efisien sehingga hasil belajar tidak dapat optimal. Pembelajaran secara daring juga memiliki beberapa kendala seperti jaringan internet yang tidak memadai, maupun sarana prasarana yang digunakan siswa saat pembelajaran. Kendala dalam pembelajaran *online* juga menjadi tantangan guru untuk mewujudkan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, menarik dan interaktif.

Rohani (2014:18) berpendapat tentang klasifikasi media pembelajaran berdasarkan indera yang digunakan diantaranya media audio (pendengaran), media visual (penglihatan), dan audio visual, yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing, untuk itu perlu memilihnya

dengan cermat dan benar agar dapat digunakan secara tepat. Berdasarkan fungsinya, media visual lebih tepat digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Sesuai dengan pendapat Asriyati (2016:13) mengatakan media pembelajaran berbasis visual merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan melalui pengalaman melihat sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang dapat mendorong siswa agar dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan menggunakan media visual saat pembelajaran di kelas, guru bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami isi materi yang sedang dipelajari.

Komik adalah media komunikasi visual yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Gumelar (2011:2) menjelaskan komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah

dibaca. Gambar dalam komik memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Gambar-gambar unik yang terdapat dalam komik juga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi pelajaran yang menjadi isi cerita komik tersebut. Salah satu kelebihan komik yang menjadikan alasan mengapa anak akan memilih komik dari pada buku teks pelajaran lainnya karena ekspresi yang divisualisasikan dalam gambar di komik membuat pembaca terlibat secara emosional dan membuat pembaca termotivasi untuk terus membacanya sampai selesai. Sehingga proses pembelajaran dengan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca siswa yang akan berdampak baik dalam aspek pemahaman materi. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Pada saat ini, telah banyak terdapat komik pendidikan yang mudah dijumpai di internet maupun di toko buku. Namun jika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, perlu pemilihan yang cermat agar materi yang disajikan tidak terlalu luas. Oleh karena itu, dalam perancangan penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui penggunaan media yang erat dengan kehidupan siswa. Penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah media komik yang akan disesuaikan oleh materi dan perkembangan siswa. Diharapkan media komik ini dapat

memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar IPA siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul ”Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas 4 SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya”.

### **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan berbagai permasalahan yang muncul, supaya pembahasan masalah pada penelitian dapat lebih terarah maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Media visual yang dibatasi pada media komik digital.
2. Mata pelajaran IPA yang difokuskan pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4.
3. Hasil belajar pelajaran materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4 dengan menggunakan media komik digital.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Adakah pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar materi bagian- bagian tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas 4 SD ?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah disampaikan, maka dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

#### **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:39) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel yang terdapat pada penelitian ini terdiri dari dua variabel antara lain, variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah media komik digital dan variabel terikat (variabel Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional variabel sebagai berikut.

1. Media komik digital yang dimaksud disini adalah komik yang dibuat melalui aplikasi Comicker dan diimplementasikan kepada siswa melalui Ms. Word sebelum pembelajaran dimulai.
2. Hasil belajar disini merupakan evaluasi setelah pembelajaran dan dinilai dari aspek kognitif. Hasil belajar yang baik tentunya akan ditunjang pula dengan proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang dikehendaki



adalah pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, baik fisik maupun mental.

## **F. Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, Adapun manfaat penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - a. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.
  - b. Diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa
  - a. Melalui media komik digital, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang kondusif.
  - b. Melalui media komik digital, siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti

Dapat dijadikan referensi dan menambah pengetahuan dalam penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA di SD.