

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Posisi paling penting dalam proses belajar mengajar adalah guru, guru merupakan sosok yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah.¹ Untuk itu guru juga menjadi faktor penentu dalam mencapai keberhasilan belajar siswa, selain itu keberhasilan juga dapat diukur dari antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran di kelas, pembelajaran di kelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik. Untuk mencapai prestasi maka siswa juga harus aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Karena keberhasilan pembelajaran merupakan sumber dari segala aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, maka setiap guru harus berusaha mengoptimalkan berbagai faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar pada siswa dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya gur, interaksi siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik dapat tercapai apabila guru mampu mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengoptimalkan semua sumber daya yang ada baik didalam maupun diluar kelas untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.²

Salah satu cara agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, maka dalam pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelaja

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal.32.

² Agi Septiari Narestuti, dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 6 No. 2, (2021), hal. 306.

adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, korn, majalah, komik, dan sebagainya. Media juga diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.³

Meski bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting untuk keberhasilan proses belajar dan pembelajaran disamping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik serta kemampuan guru. Pemakaian dan pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan, kegiatan belajar, dan bahkan membawahkan pengaruh-pengaruh peserta didik atau siswa. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dikelas, serta dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar. Untuk itu dalam suatu pembelajaran perlu direncanakan, evaluasi dan dimonitor atau pemantauan dengan sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat ini yaitu komik. Komik menggabungkan cerita dan unsur-unsur narasi yang mudah diterima oleh peserta didik baik yang dapat membaca maupun yang tidak dapat membaca. Selain itu komik juga dapat mengembangkan kemampuan anak untuk membaca.⁴ Media pembelajaran berupa komik diharapkan dapat

³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena: CV Solusi Distribusi, 2016). Hal. 2.

⁴ Ikhwatul Mujahadah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*, Jurnal Papeda, Vol. 3, No. 1, (2021), hal. 10.

mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga mempunyai jalan cerita yang menghibur dan bertuntut sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. Komik mempunyai daya tarik tersendiri untuk memikat peserta didik yang terkadang malas untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca. Karena pada umumnya karakteristik anak sekolah dasar membutuhkan media konkret, menarik, dan juga menyenangkan.

Aktivitas belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Belajar merupakan alat utama bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur dari pendidikan disekolah. Dalam meningkatkan aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Khusus dalam pendidikan islam, alqur'an menjadi menjadi sumber normatifnya. Berdasarkan hal ini maka dapat dipahami bahwa belajar dan pembelajaran akan ditemukan dalil-dalilnya dari alquran yang berkenaan dengan petunjuk alquraan tentang pentingnya belajar dan pembelajaran dikemukakan dalam Q.S Al-alaq/96 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dan mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.⁵ (Q.S Al-Alaq: 1-5)

Posisi paling penting dalam proses belajar mengajar adalah guru, guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, disekolah maupun diluar sekolah.⁶ Dengan demikian guru merupakan peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk itu guru hendaknya mampu mendorong semangat dan minat belajar siswa agar

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Penerbit Jumanatul Ali, 2005), h.1088.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 32.

mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sehingga guru harus dituntut untuk menjadi kreatif dalam mendidik serta pandai dalam mengaplikasikan media pembelajaran, agar materi pelajaran tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MIN 2 Kota Bengkulu, terlihat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung guru selalu menggunakan media konvensional seperti buku, spidol, papan tulis, dll dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah sehingga guru sulit memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan guru ketika menyampaikan materi kurang menarik perhatian sehingga siswa sering ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Bahkan sebagian siswa tidak mendengarkan penjelasan guru seperti ketika diberi pertanyaan siswa tidak mampu menjawab dan hasil belajar siswa kurang baik sehingga menyebabkan tingkat keberhasilan siswa tidak merata.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu belum menggunakan media yang bervariasi, umumnya proses belajar mengajar didalam kelas, masih menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan ataupun diterapkan oleh sekolah-sekolah lain seperti media visual yaitu buku pelajaran dan gambar kurang menarik ataupun inovatif sehingga siswa tidak mampu memahami materi dengan baik, selain itu kurangnya minat baca pada bahan ajar sehingga siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam satu pembelajaran tersebut sehingga menunjukkan hasil belajar yang menurun. Selain itu salah satu hal yang menjadi penghambat dan keterbatasan media pembelajaran bagi siswa yaitu waktu bagi guru yang terbatas dalam membuat media dan juga kurangnya pemahaman mengenai teknologi atau IT yang biasanya dirasakan oleh beberapa guru yang sudah lama mengajar dan tidak tahu bagaimana cara menggunakan media seperti LCD/Proyektor. Media pembelajaran yang ada disekolah perlu diperkaya dengan media pembelajaran yang baru, sehingga diharapkan sangat bermanfaat bagi pendidik yang biasanya hanya

⁷ Hasil Observasi Awal di MIN 2 Kota Bengkulu

menggunakan metode ceramah atau komunikasi searah.⁸ Adapun wawancara tambahan dengan siswa kelas IV bahwa media yang digunakan guru lebih sering menggunakan buku paket saja dan walaupun terkadang media berupa gambar dipakai, menurut mereka tampilan untuk belajar berupa gambar membuat rasa keinginan mereka menuntut ilmu lebih bersemangat karena adanya gambar tersebut, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka didalam kelas.⁹

Oleh sebab itu, disini peneliti berupaya menawarkan media pembelajaran visual berupa gambar menjadi komik pembelajaran. Komik pembelajaran ini dirancang berbentuk buku cerita sehingga lebih efisien dan mudah dibawa dan digunakan oleh peserta didik. Komik tersebut berisi gambar dan teks cerita terkait dengan materi pembelajaran. Gambar pada komik dibuat secara sederhana dan memiliki berbagai warna, serta berisi teks pelajaran dengan kalimat yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Komik cerita ini digunakan untuk mempermudah peserta didik mengerti dalam mencerna ilmu yang dijelaskan. Setelah dilakukannya observasi terkait media yang dipakai oleh guru, bahwa selama mengajar didalam kelas guru masih menggunakan media yang belum bervariasi dan umumnya masih menggunakan media yang hanya berupa gambar. Penggunaan LCD/Proyektor selama pembelajaran berlangsung juga jarang digunakan karena adanya keterbatasan guru dalam menggunakan media tersebut. Selain itu pembelajaran pada kurikulum 2013 harus menampilkan aspek perilaku ataupun contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat mengetahui bentuk perwujudan nyatanya tidak hanya gambar tunggal saja tetapi memiliki contoh percakapan seperti komik.

Pengetahuan yang terdapat dibuku cetak siswa juga hanya menampilkan materi secara ringkas, penjelasan yang terdapat didalamnya hanya sedikit, selain itu gambar yang ditampilkan sebagai contoh tidak terlalu luas untuk membantu membentuk karakteristik peserta didik, sehingga hal tersebut

⁸ Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu

⁹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu

membuat kurangnya pemahaman materi bagi peserta didik. Adapun alasan yang membuat pendidik terbatas dalam mengembangkan media ialah karena kurangnya pengetahuan pada bidang teknologi sehingga guru hanya memakai media yang umumnya sudah sering digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, media belajar siswa yang dipakai hanya berupa gambar yang bersumber dari internet. Media berupa gambar yang diasjikan dan diberi penguatan melalui metode ceramah kurang efisien, sehingga hanya guru yang aktif saja menjelaskan sedangkan peserta didik mendengarkan seperti pada umumnya yang terjadi pada sekolah-sekolah. Pembelajaran yang biasanya berorientasi pada hafalan, akan lebih mudah dimaknai dalam bentuk gambar dibantu oleh dialog oleh para tokoh agar siswa dimana berada dapat mengamalkannya.

Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk komik sebagai media pendukung pembelajaran bagi peserta didik. Adapun komik yang peneliti gunakan adalah komik cerita yang didesain berbentuk sebuah buku dengan kombinasi antara visual gambar dan teks percakapan yang berisi interaksi antar tokoh yang ringan serta gambar yang memikat minat membaca siswa, disertai karakteristik tokoh yang berbeda-beda sehingga membuat peserta didik semangat dalam belajar. Media komik ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik mengambil judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu?
2. Berapa kontribusi media pembelajaran komik terhadap hasil belajar kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan
- b. Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran komik.
- c. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga semangat belajarnya meningkat.
 - 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.
- b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Memberikan masukan positif usaha meningkatkan suatu pendidikan.

- 2) Menambah khazanah tentang penerapan media pembelajaran komik yang bisa diterapkan pada pembelajaran apa saja di tingkat SD/MI.
- 3) Sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan serta menambah ilmu pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran komik dan lebih mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih semangat dan aktif dalam mencapai hasil belajar.

