

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang sistematis dan terarah untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik dan meningkatkan kemajuan individu serta masyarakat. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengerti, dan berpikir lebih kritis.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia yang seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab.

Bahasa adalah elemen penting dalam kehidupan masyarakat, dan pada hakikatnya, manusia tidak bisa terlepas dari penggunaannya. Kenyataannya, penggunaan bahasa dalam satu aspek kehidupan berbeda dengan penggunaan bahasa dalam aspek kehidupan lainnya. Bahasa menjadi sarana utama yang sering

digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dalam materi pelajaran.

Belajar Bahasa Indonesia merupakan salah satu cara untuk mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa tersebut. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar.

Peran guru dalam membina peserta didik menjadi siswa yang berkarakter baik sangat penting. Penggunaan metode yang bervariasi dalam menciptakan suasana belajar agar tidak membosankan, menarik minat peserta didik, dan memudahkan guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Penerapan sikap disiplin yang diterapkan guru dalam peraturan kelas berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran demi menciptakan suasana belajar yang kondusif. Penciptaan suasana kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam menanamkan karakter anti kekerasan. Suasana belajar yang kondusif memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Penelitian ini memperkenalkan dan menerapkan sebuah media pembelajaran kepada siswa kelas III, yaitu media komik kreatif. Media ini memadukan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau pesan yang inovatif dan imajinatif. Komik kreatif ini berbeda dengan komik tradisional yang cenderung mengikuti format atau gaya tertentu. Media komik kreatif lebih berfokus pada eksplorasi teknik visual dan penalaran yang unik.

Secara keseluruhan, media komik kreatif berusaha memperluas batasan konvensional dari apa yang bisa dicapai dengan media, serta memberikan pengalaman yang lebih bervariasi dan beragam bagi pembaca. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi dapat dilakukan dengan cepat, mudah dipahami, diingat, serta dikembangkan karena memiliki daya tarik yang cukup tinggi, terutama untuk diterapkan di kalangan siswa jenjang SD. Komik kreatif dalam media pembelajaran ini menggabungkan teks dan gambar secara inovatif untuk menyampaikan informasi atau materi pendidikan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada tanggal 31 Agustus 2024 melalui observasi langsung ke SD Negeri 040443 Kabanjahe, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas di kelas III sebagai kelas yang akan diteliti. Kelas tersebut terdiri dari 2 rombongan belajar (rombel), yaitu kelas III-A dan kelas III-B. Menurut informasi dari wali kelas, yaitu Ibu Rahel Fitriasia Br Sinukaban, S.Pd (Ibu RPS) selaku wali kelas III-A, dan Ibu Dahlia Br Barus, S.Pd (Ibu DB) selaku wali kelas III-B, peneliti merangkum informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa di sekolah tersebut.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Ulangan Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai		KKM	Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas %	Tidak Tuntas %
III A	24	15	9	70	62,5	37,5
III B	24	11	13	70	45,83	54,17

Sumber: Dokumen Kelas III SD Negeri 040443 Kabanjahe

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa jumlah siswa pada kelas III-A dan kelas III-B memiliki kesamaan. Rentang KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada kedua kelas juga berada pada nilai 70. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase nilai ujian siswa di kelas III-A menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa sudah lulus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, di kelas III-B, jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 50%. Dari data tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam kelas III-B, yang mengakibatkan adanya siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu faktor yang mengakibatkan nilai siswa belum tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan media yang kurang inovatif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung cepat bosan, sehingga semangat belajar dan keinginan tahu mereka tidak meningkat, karena kurang menemukan hal-hal baru yang menyenangkan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru saat penyampaian materi masih berfokus pada metode ceramah. Metode ini cenderung membuat suasana kelas menjadi kurang bersemangat. Permasalahan lainnya adalah kurangnya partisipasi antar siswa yang

sering terjadi selama proses pembelajaran. Siswa cenderung malas untuk mengutarakan pendapat dan kurang percaya diri untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas. Akibatnya, proses pembelajaran hanya berfokus pada satu arah saja.

Permasalahan yang ditemukan di kelas III membuat siswa kurang disiplin, baik dalam pemakaian waktu maupun dalam penyelesaian tugas. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk diatur dan diarahkan. Selain masalah yang bersumber dari siswa, peran guru juga berkontribusi terhadap kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat dilihat adalah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran serta kurangnya penerapan media yang inovatif.

Selain itu, manajemen kelas yang kurang diperhatikan oleh guru mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru juga kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil pengamatan peneliti, terdapat kesamaan permasalahan antara kedua rombongan belajar (rombel) di kelas tersebut.

Sehubungan dengan permasalahan yang muncul, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 040443 Kabanjahe pada kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerpen. Penelitian ini mengangkat tema pengaruh media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa. Harapan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat mengurangi permasalahan yang ada di kelas tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung maksimal dan menyenangkan.

Peneliti memilih media komik kreatif karena komik kreatif merupakan bahan ajar yang mengandung cerita dan gambar. Dengan demikian, siswa akan tertarik untuk melihat dan membaca media tersebut. Diharapkan dengan adanya media ini, siswa akan lebih semangat dalam belajar karena proses pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti berminat untuk melakukan penelitian di SD Negeri 040443 Kabanjahe dengan judul: **Pengaruh Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P. 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.
2. Kurangnya kedisiplinan siswa yang mengakibatkan mereka sulit untuk diarahkan.
3. Metode pembelajaran ceramah di dalam kelas yang membuat siswa kurang bersemangat.
4. Media pembelajaran yang digunakan berfokus pada buku mata pelajaran saja.
5. Menurunnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan mereka kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang bersifat monoton.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini ialah pengaruh media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III tanpa menggunakan media komik kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III menggunakan media komik kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik kreatif terhadap siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diangkat maka tujuan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen kelas III SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025 adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III yang belajar tanpa menggunakan media komik kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di SDN 040443 kabanjahe T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan media komik kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen SDN 040443 Kabnaje T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan setelah penggunaan media komik kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen kelas III SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sehingga dari hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa.
- b. Bagi guru, mengetahui media pembelajaran yang banyak variasi dan berinovatif serta menarik lainnya untuk materi cerpen sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
- c. Bagi siswa, dengan penerapan media komik kreatif dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen dalam pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen, pada siswa kelas III SDN 040443 Kabanjahe.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam meningkatkan dan juga mengembangkan proses pembelajaran tentang penggunaan media pembelajaran terkhususnya pada media komik.

