

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan membentuk karakter peserta didik agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang baik. Pada di tingkat kelas rendah, seperti kelas III SD, proses belajar harus dirancang secara menarik dan bermakna sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik. Salah satu subjek yang memerlukan pendekatan kontekstual yaitu terdapat dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), karena materi di dalamnya berkaitan erat dengan fenomena kehidupan sehari-hari siswa. Tanpa pendekatan ini, siswa seringkali mengalami kesulitan memahami karena pembelajaran yang monoton, yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Hal ini dapat membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang memahami konsep yang diajarkan. (Arsyat, 2020).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara tradisional, yaitu berfokus pada guru dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi ini membuat siswa menjadi cepat merasa jenuh, kurang berpartisipasi aktif, serta sulit memahami materi, sehingga berujung pada rendahnya hasil belajar siswa. Masalah ini ditemukan melalui hasil observasi awal dengan guru wali kelas III sd dan nilai evaluasi pembelajaran IPAS yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Media komik edukatif merupakan media pembelajaran (alat bantu belajar) yang mengombinasikan elemen (unsur) gambar, teks, dan alur cerita sederhana yang disusun secara teratur untuk menyampaikan pesan pembelajaran, di mana media pembelajaran berfungsi sebagai sarana (alat bantu) untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran agar lebih jelas dan berharga (Arsyat, 2020).

Media komik edukatif yang di cetak dapat membantu (memudahkan) siswa memahami konsep ilmiah dan mengingatnya dengan baik (Fahreza,2022).

Dalam media komik edukatif, siswa tidak hanya membaca tulisan, tetapi juga melihat ilustrasi dan mengikuti alur cerita yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Cerita yang terdapat dalam komik dapat membantu siswa untuk memahami konsep secara bertahap dan kontekstual (Putri & Wahyuni, 2023).

Penjelasan dari beberapa para ahli di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan komik cetak dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Triasih (2022) menemukan bahwa penggunaan media komik cetak mampu meningkatkan hasil belajar serta memberikan motivasi anak-anak dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Selain meningkatkan hasil belajar, komik edukatif juga dapat menumbuhkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa. Dengan tampilan (desain) yang menarik, siswa merasa seolah-olah membaca cerita sambil belajar. Temuan ini mendukung hasil penelitian Lestari dan Rahmawati (2023) yang menunjukkan bahwa media komik edukatif mampu dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media komik edukatif cetak tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.

Berdasarkan observasi langsung yang penulis lakukan di sekolah yang akan diteliti, didapat informasi dari wali kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPAS belum mencapai karena masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Hasil belajar siswa di SDN 101880 Tanjung Morawa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persentase Data Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 101880 Tanjung Morawa

Sumber : SDN 101880 Tanjung Morawa

NO	KKTP	NILAI	Jumlah Siswa	Presentase	Ketuntasan
1.	75	$75 \geq$	14	65,64%	Tuntas
2.	75	$75 \leq$	6	34,36%	Tidak Tuntas
	Jumlah		20	100%	

Dari keterangan tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai (KKTP) sebanyak 6 siswa yang nilainya dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) karena nilai mereka berada di bawah KKTP.

Meskipun penelitian mengenai media komik edukatif sudah banyak dilakukan, namun belum pernah melakukan penelitian di sekolah SD Negeri 101880 Tanjung Morawa, terutama pada siswa kelas III. Setiap sekolah memiliki karakteristik dan kondisi pembelajaran yang berbeda-beda, sehingga penting untuk melakukan penelitian pengaruh penggunaan media komik edukatif cetak terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media komik cetak dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi bahan pertimbangan bagi guru, untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPAS serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPAS.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat di latar belakang, ada beberapa masalah yang perlu diidentifikasi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 101880 Tanjung Morawa, khususnya untuk siswa kelas III. Masalah tersebut meliputi:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas III masih rendah di SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.
2. Proses belajar di kelas III masih menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa cepat merasa bosan.
3. Terdapat 6 siswa di kelas III yang masih belum mencapai KKTP karena mereka kurang memahami materi yang disampaikan secara lisan tanpa didukung dengan media visual.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik edukatif terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026

1.4. Rumusan Masalah

Masalah merujuk pada batasan masalah yang telah dijelaskan, penyusunan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan menggunakan media komik edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini disusun berdasarkan penyusunan masalah yang telah dibuat. Berikut adalah tujuan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk Mengetahui ada pengaruh yang signifikan menggunakan media komik edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian di SDN 101880 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2025/2026 yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat merasa lebih termotivasi akan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.
 - c. Membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Bagi Guru
 - a. Media komik edukatif bisa digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pembelajaran IPAS di kelas, agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan.
 - b. Media komik menjadi salah satu variasi guru dari metode pengajaran yang digunakan oleh guru.
 - c. Media komik dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal sesuai dengan KKTP.
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang pendidikan.
 - b. Sebagai pengalaman dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.