

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bentuk penanaman modal dalam jangka panjang untuk dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Pendidikan pun memiliki peran penting bagi peserta didik untuk memunculkan generasi penerus bangsa yang lebih baik. Dalam mewujudkan penerus bangsa yang berkualitas, perlu adanya peran guru sebagai fasilitator untuk mewujudkan hal tersebut. Guru merupakan perencana sekaligus sebagai pelaksana dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang memberikan jalan pada siswa untuk mencapai potensinya secara maksimal. Mengajar bukan hanya usaha untuk menyampaikan ilmu atau transfer ilmu antara guru dan siswa, tetapi usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mempelajari peserta didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Pendidikan merupakan perangkat yang sangat berharga bagi tiap negara guna menambah sumber daya manusia yang berkualitas.

Secara resmi proses pendidikan diadakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun sayangnya, didua tahun kebelakang proses pembelajaran dilakukan secara daring, dikarenakan adanya pandemic covid-19 sehingga proses pembelajaran siswa dapat dilaksanakan di rumah masing-masing dengan media elektronik. Kegiatan pembelajaran daring tidak hanya berdampak pada orang tua yang kewalahan dalam menemani anaknya dalam belajar, namun berdampak pula pada guru yang sudah membuat rancangan pembelajaran sebelumnya, maka dari sinilah kreativitas seorang guru diuji.

Dalam sebuah rancangan pembelajaran guru sudah menentukan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut dapat dicapai ketika, kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan dengan aktivitas pembelajaran yang bermakna dan memiliki hasil belajar yang baik. Pencapaian belajar yang baik, yaitu dengan adanya keterhubungan dari beberapa aspek yang mendukung. Salah satu pemicu yang mendukung dalam kegiatann pembelajaran adalah dengan penggunaan media. Penggunaan media yang tepat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga

dapat meningkatkan pengalaman belajar dan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa (Jalinus, N., 2016).

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang pemahaman siswa pada sebuah materi pembelajaran. Untuk menghidupkan motivasi dan minat baru pada siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memunculkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki bermacam-macam jenis, dari media yang sederhana seperti kartu sampai yang moderen dengan bantuan elektronik. Secara umum, berdasar kan indra yang dipakai siswa untuk menggunakan media pembelajaran, maka media dapat bercirikan menjadi tiga unsur pokok, yaitu audio, visual dan media audio visual atau gerak (Luh & Ekayani, 2021). Penggunaan media pembelajaran wajib sinkron dengan materi yang akan diajarkan. Pada pembelajaran IPS, diharapkan dapat dilakukan dengan interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa.

Penyajian pembelajaran IPS di sekolah disuguhkan dalam bentuk nyata dan berkonsep, biasanya guru hanya mengejar target pencapaian kurikulum dan mengajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran IPS dapat membuat siswa jenuh dan bosan. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar maupun menengah, memerlukan pembaharuan dalam menyampaikan materi karena, aspek yang ditekankan dalam pembelajaran IPS yaitu pengetahuan, fakta dan konsep yang memaksa siswa dalam menguasai materi (Susanto, 2014). Penguasaan materi yang terlalu banyak membuat siswa dipaksa untuk bisa menghafal dibandingkan dengan berfikir, sehingga membuat banyak siswa menganggap IPS adalah pelajaran yang banyak menghafal.

Dari kegiatan pra penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu, hasil *pretest* pada pembelajaran IPS di kelas VA MI Tarbiyatushshibyan menunjukkan nilai siswa yang tergolong rendah, dengan prolehan nilai rata-rata siswa 59,7 sedangkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dari 21 siswa, terdapat 6 (28,57%) siswa mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 15 (71,42%) siswa belum mencapai

kriteria ketuntasan minimal (KKM). Permasalahan selanjutnya yaitu siswa yang kurang aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang minim karena media yang biasa digunakan guru hanya gambar yang berada pada buku tematik. Maka dari itu, perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar kegiatan belajar yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapat maksimal.

Media adalah semua bentuk yang dibuat untuk penyaluran informasi. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif, praktis, luas, cepat dan bermakna bagi siswa. Guru dapat dipermudah untuk menyampaikan materi ajar melalui penggunaan media pembelajaran. Selain dapat membantu guru, penggunaan media juga bisa memudahkan siswa untuk memahami materi. Untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Di abad ke-21 ini, perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan media berbasis teknologi adalah strategi yang tepat, karena disukai oleh siswa (Purnamasari & Herman, 2017) selain itu, di zaman sekarang bukanlah hal yang aneh jika menemukan anak usia dini sudah mahir menggunakan teknologi contohnya seperti *smartphone*.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang ada di kelas VA MI Tarbiyatushshibyan. Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran bersumber dari teknologi, yang berupa komik digital pada materi ajar Karakteristik Geografis Indonesia dan Kenampakan Alam Indonesia. Dalam (Husein Hamdan Batubara, 2021) dikutip dari (Mardiantanto dkk., 2018) komik merupakan gambar yang berurut dan disusun sesuai dengan maksud dari pembuatannya, sehingga pesan dari isi komik tersebut tersampaikan. Selain itu menurut M.S Gumelar, komik tidak harus selalu berupa buku, komik juga bisa dibuat dalam satu *frame* dengan tujuan tertentu sehingga pesan dalam komik tersampaikan. Misalnya, dibuat menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, *leptop*, maupun perangkat komputer sehingga dapat disebut dengan komik digital.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital dengan materi karakteristik geografis Indonesia dan kenampakan alam Indonesia akan dapat optimal apabila ditunjang dengan penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *direct instruction* atau model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung merupakan model yang berorientasi pada guru sebagai motivator dan fasilitator. Menurut Hunaepi dkk model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang membuat guru dapat mengubah informasi secara langsung dan pembelajaran mengarah pada tujuan yang disusun oleh guru, dan model ini baik digunakan jika guru mengharapkan siswa dapat menguasai informasi atau keterampilan tertentu. Kelebihan dari penggunaan model pembelajaran langsung menurut (Shoimin, 2017) yaitu dapat digunakan didalam kelas besar maupun kecil secara efektif, tujuan dari pembelajaran juga dapat diketahui oleh siswa dengan jelas, dan dapat memaksimalkan waktu belajar siswa.

Penelitian yang mendukung penelitian penggunaan media ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Senjaya, Purwatresna dkk., 2022) yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya yaitu, sebelum diterapkannya media pembelajaran komik digital siswa memiliki tingkat kejenuhan sebesar 90% selanjutnya dengan dikembangkannya media pembelajaran komik digital memperoleh hasil yang signifikan yaitu 100% siswa merasa lebih semangat belajar, data yang ada diperoleh melalui angket. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media komik digital (MEKODIG) dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Gusparadu, 2017) dengan judul Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitiannya yaitu, sebelum penerapan media komik pada mata pelajaran agama islam nilai siswa tergolong sedang dengan prolehan 5 siswa memperoleh nilai tinggi, 15 siswa memperoleh nilai sedang dan 8 siswa memperoleh nilai rendah dari jumlah samel 28 siswa. Setelah penerapan media komik digital terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan perolehan belajar siswa.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Panjaitan, 2016) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Langsung, hasil dari penelitian ini yaitu, penerapan metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes yang diberikan disiklus I memperoleh hasil keberhasilan siswa sebesar 70% kemudian bertambah pada siklus II dengan hasil ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pemaparan latar belakang mengenai, belum ditemukannya media pembelajaran yang ampuh dalam pembelajaran IPS, maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui penggunaan media komik digital pada hasil belajar siswa di pembelajaran IPS. Maka peneliti menganalisis melalui penelitian penggunaan media dengan judul “Penggunaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di MI”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, dan mengacu pada judul, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V MI Tarbiyatusshibyan setelah menggunakan media komik digital pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas V MI Tarbiyatusshibyan selama menggunakan media komik digital?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yang bersumber pada rumusan masalah tersebut, maka penelitian yang berjudul Penggunaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di MI yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V MI Tarbiyatusshibyan setelah menggunakan media komik digital pada pembelajaran IPS,
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas V MI Tarbiyatusshibyan selama menggunakan media komik digital pada pembelajaran IPS.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Harapan peneliti dari hasil penelitian ini akan memberikan manfaaat teoritis dan praktis. Manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Arsyinta Hermadianti, 2022

Penggunaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di MI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dapat memberikan sumbangsih teori pada kemajuan ilmu pengetahuan khususnya pada pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Dapat meluaskan wawasan, pengalaman serta pemahaman baru mengenai penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini

### b. Bagi Siswa

Dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media komik digital.

### c. Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi baru dalam penggunaan media pembelajaran dan diharapkan dapat menjadikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan internet.

