

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci kemajuan dari suatu bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang berhasil membangun sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan. Pendidikan adalah pilar utama dalam suatu bangsa proses pendidikan sendiri dimulai sejak dalam keluarga hingga ke sekolah formal maupun nonformal. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia disuatu negara. Di Indonesia terdapat aturan yang sudah dibuat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dengan begitu pendidikan berfungsi sebagai usaha yang terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keuletan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat. Dalam sistem pembelajaran sangat erat hubungannya dengan proses belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan semua orang yang berlangsung sangat lama untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Pendidik merupakan tenaga kependidikan yang bertugas untuk

¹ Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang SISDIKNAS tentang dasar, fungsi, dan tujuan*, UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 pasal 3.

merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, dan pelatihan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Salah satu tenaga kependidikan adalah seorang guru yang bertugas sebagai fasilitator yang harus mampu menanggung beban dan tanggung jawab yang berat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Guru merupakan salah satu figur yang dijadikan contoh teladan bagi peserta didik sebab ucapan dan tindakan yang dilakukan oleh guru akan menjadi cerminan bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, menjadi guru profesional perlu keahlian yang khusus dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 bahwa:

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²

Guru profesional yaitu guru yang mampu mengemban tugasnya serta memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didiknya memiliki daya saing dan moral yang baik untuk masa depan suatu bangsa. Seorang guru harus memiliki empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru profesional yang meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.³ Keprofesional guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Selain itu, guru juga harus memahami kurikulum yang diterapkan, menguasai materi pembelajaran, dan kreativitas dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang digunakan dengan begitu pembelajaran yang disampaikan akan lebih bermakna sehingga mencapai tujuan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar sangat diperlukan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah memperoleh pembelajaran. Hasil belajar memiliki tujuan

² Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 1*, 2005, hal. 2. Diunduh tanggal 14 Juni 2024.

³ Hanifuddin Jamin, *Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*, At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Vol. 10, No. 1, Juni 2018. hal. 35

utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan evaluasi hasil belajar tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka.⁴ Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Selain itu, apabila guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode atau media belajar yang sesuai dengan tingkat kematangan anak, maka pembelajaran di dalam kelas cenderung lebih aktif.⁵ Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan guru dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didiknya.

Dalam meningkatkan hasil belajar diperlukan inovasi yang menyenangkan di kegiatan pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi pembelajaran selain itu, menggunakan media pembelajaran merupakan sebuah kemajuan teknologi pada bidang pendidikan. Saat ini yang dapat membuat peserta didik aktif selama pembelajaran dan guru harus menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Media memiliki beberapa macam antara lain: media audio, media visual, dan media audiovisual. Salah satu media visual yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah komik. Menurut Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan

⁴ Dani Firmansyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Pendidikan Unsika, Vol. 3 No. 1, Maret 2015, hal. 37

⁵ Novian Ferdian, *Analisis Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Skripsi. FKIP UNPAS, 2021, hal. 4

membaca.⁶ Dengan demikian komik dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih positif. Pengertian lain dari komik yaitu komik merupakan karya sastra bergambar bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat.⁷ Selain itu, komik adalah salah satu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Komik dalam peran sebagai media edukasi memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi.⁸ Peran komik dalam edukasi dapat ditemukan seperti di buku-buku pelajaran yang menggunakannya sebagai salah satu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan gambar pada buku pelajaran dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun yang ditampilkan dengan gambar yang sederhana. Komik mampu memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, nalar, dan spiritual.⁹ Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu, komik dapat dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar peserta didik lebih suka dalam membaca dan termotivasi belajar dibandingkan menggunakan buku bacaan teks yang tidak bergambar.

⁶ Sudjana, N. & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005, hal. 65

⁷ Nick Soedarso, *Komik : Karya Sastra Bergambar*, HUMANIORA Vol.6 No.4 Oktober 2015, hal. 505

⁸ Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta : Kata Buku, 2011, hal. 21

⁹ *Ibid*, Maharsi

¹⁰ Waluyanto, H. D. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. 2005.

Beberapa kajian penelitian yang menunjukkan mengenai penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan. Penelitian terdahulu, seperti Fefiadi dan Agustina pada tahun 2020 menyatakan bahwa dalam uji hasil *Paired Samples Test* yang menunjukkan nilai signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar sebelum dan sesudah menggunakan media komik.¹¹ Peserta didik yang pada saat belajar menggunakan media pembelajaran komik dapat dikatakan mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Adapun penelitian lain Alfira, dkk pada tahun 2024 menyatakan bahwa media komik dan pengaplikasiannya dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menjadi pendekatan yang optimal dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan pengalaman belajar peserta didik.¹² Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan efektif bagi peserta didik di sekolah dasar.

Penelitian lain terkait penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik juga dilakukan oleh Khaafidh Fidriansyah, dkk pada tahun 2019 menyatakan media pembelajaran komik matematika dengan pendekatan realistik ini memiliki dampak positif dalam pembelajaran terhadap peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika yang terdapat pada isi komik dan lebih digemari dibanding dengan pembelajaran biasa pada umumnya, bahkan bukan hanya itu dalam pendekatan realistik yang terkandung dalam isi komik membuat peserta didik lebih mudah mengenal budaya lokal dan mampu memahami konteks model matematika dalam kehidupan sehari-hari yang ada didalam komik tersebut.¹³ Peserta didik yang menggunakan media

¹¹ Fefiadi dan Agustina, *Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, Vol. 4. No. 4 November 2020, hal. 495

¹² Alfira, dkk, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar*, didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas, Volume 10 Nomor 01, Maret 2024, hal. 1392

¹³ Khaafidh Fidriansyah, dkk, *Media Pembelajaran Komik Matematika dengan Pendekatan Realistik*, Jurnal homepage, 2019, hal. 1133

komik dalam memahami materi pembelajaran lebih cepat dari pada yang lainnya dan komik juga berdampak positif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian selanjutnya oleh Nurul Khisbiyah, dkk pada tahun 2024 menyatakan media komik secara umum dilakukan di jenjang sekolah dasar karena dalam media tersebut digunakan kombinasi gambar, warna, dan dialog singkat yang mempermudah peserta didik dalam memahami konten dan memiliki pengaruh sangat besar dalam peningkatan pembelajaran.¹⁴ Media komik memiliki efektivitas bagi guru-guru dalam mengajar dan pengaruh besar untuk memotivasi peserta didik dalam belajar serta memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian relevan terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat membuat peserta didik lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran, memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar maka peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai meta analisis penggunaan media pembelajaran komik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Meta Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar (SD) "**.

B. Fokus Kajian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, fokus dari penelitian ini adalah " Meta Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar (SD)".

¹⁴ Nurul Khisbiyah, dkk, *Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara*, Jurnal Basicedu, Vol 8 No 2 Tahun 2024, hal. 1543

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus kajian yang diuraikan di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah:

1. Apakah penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan Kajian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meta analisis hubungan penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan sekolah dasar mengenai penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi penggunaan dan pemanfaatan media komik yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberitahu guru mengenai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, menumbuhkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran di

dalam kelas sehingga memotivasi peserta didik untuk aktif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran dari sebelumnya.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan sebagai bahan/refesensi lanjutan untuk menelusuri dan mencari lebih lanjut media lainnya yang lebih baik dari media sekarang.

