

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan seseorang. Hal tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang dan membentuk watak seseorang 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 dan bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Fungsi dan tujuan dari Pendidikan Nasional tersebut tentunya tidak terlepas dari yang namanya guru dan peserta didik. Peran guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting yaitu merencanakan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam merencanakan proses kegiatan pembelajaran, guru juga harus memperhatikan karakteristik seorang peserta didik, agar proses pembelajarannya bisa berlangsung dengan baik.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta, 2005), hal. 6

Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai peranan yang sangat penting, sebab dalam proses belajar mengajar ketidak jelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk peserta didik, dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara untuk mentrasfer ilmu. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali faktor yang menunjang untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, salah satu faktor untuk menunjang keberhasilan itu ialah faktor media.

Media yang hendak digunakan seharusnya mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses belajarnya, dengan bertambahnya semangat peserta didik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karna itu seorang guru harus mampu memilih dan merencanakan media apa yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini media yang dimaksud adalah media gambar berbentuk komik. Media komik merupakan salah satu media visual yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses belajarnya. Menurut Ahmad Rohani bahwa “Komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter serta

memerankan cerita berurutan yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang agar pembaca dapat dengan mudah untuk memahami.<sup>2</sup>

Media komik merupakan media yang kreatif dan efektif untuk digunakan, media komik mampu menciptakan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan melalui cerita bergambar yang menarik dalam pembelajaran. Saat peserta didik sudah merasa senang dengan adanya bantuan media pembelajaran tentunya belajar peserta didik juga lebih semangat dan menyenangkan, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Ahmad Susanto mengatakan bahwa makna hasil belajar ialah perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai bentuk dari proses belajar.<sup>3</sup> Dengan adanya hasil belajar, seorang guru akan mudah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menangkap pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga hal ini bisa mempermudah guru untuk memberikan penilaian kepada peserta didik.

Hasil belajar peserta didik kelas III MI The Noor Dusun Pringwulung desa bendunganjati masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, hal ini dikarenakan saat proses belajar mengajar berlangsung guru hanya menggunakan media konvensional dikarenakan

---

<sup>2</sup> Ahmad Rohani HM, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal 78.

<sup>3</sup> Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*. (Bandung : Citapustaka Media, 2014), hal 53.

sarana prasarana sekolah sehingga guru sulit memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian sehingga peserta didik sering ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Dari hasil wawancara bersama guru kelas III yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Desember 2020 didapatkan nilai tugas harian peserta didik masih banyak yang belum mencapai KKM, dari 16 peserta didik yang mencapai KKM hanya 5 peserta didik, selebihnya masih dibawah KKM,<sup>4</sup> KKM di MI The Noor adalah 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik yaitu media komik. Media komik ini disajikan sebagai salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan digunakannya komik dalam pembelajaran adalah bahwa materi-materi dari pelajaran yang akan dipelajari dijadikan sebagai urutan cerita yang menarik, kemudian cerita tersebut divisualisasikan kedalam bentuk gambar kartun untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami makna yang tersirat pada isi bacaan. Terpadunya antara isi bacaan dan gambar, dapat mempermudah peserta didik dalam mencerna isi bacaan tersebut. Sehingga peserta didik mampu menyimpulkan dan memahami isi bacaan itu.

---

<sup>4</sup> Ainun, Elok, Wawancara (Mojokerto 28 Desember 2020)

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan peserta didik juga lebih suka membaca buku yang memiliki akan kaya warna dan gambar seperti buku cerita, cerita bergambar, dan buku-buku komik, sehingga dengan adanya media komik ini peserta didik lebih senang dalam mengikuti proses belajar mengajar, dan juga materi yang disajikan dalam komik cukup sederhana sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III TEMA I SUBTEMA I DI MI THE NOOR”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah berpengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui ada dan tidaknya Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teorisis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama lembaga pendidikan. Khususnya yang berhubungan langsung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada Tema I Subtema I di MI The Noor Dusun Pringwulung.

## 2. Secara Praksis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam meningkatkan proses pembelajaran dan sebagai kerangka panutan bagi penelitian selanjutnya.

