

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu dari adanya pengupayaan terkait guna mewujudkan tercapainya keberhasilan perihal dari kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah yaitu dengan cara mempergunakan media pembelajaran. Media menjadi salah satu bagian dari pendidikan yang paling besar pengaruhnya pada tahapan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran ialah segala bentuk alat komunikasi yang dipergunakan sebagai penyalur informasi dari sumber kepada siswa dengan tujuan mendorong para siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan menentukan keberhasilan pada proses pembelajaran. Penggunaan media dapat memudahkan para siswa dalam memahami materi serta juga dapat meningkatkannya hasil belajar dari murid tersebut.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memberikan pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Pertanyaan tentang perlunya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang semakin berkembang. Oleh karena itu, dengan perkembangan tersebut, sumber daya manusia juga harus ditingkatkan. Salah satunya yaitu upaya peningkatan mutu pendidikan yakni aktivitas yang sangat kompleks dan memerlukan teknik dalam penentuan media pendidikan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan observasi awal dengan guru Kelas V SD Negeri 105370 Petuaran Hilir, 26 Februari tahun ajaran 2021/2022 peneliti mendapatkan data bahwa ulangan harian dalam pembelajaran Tematik memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkannya sebelumnya. di SD Negeri 105370 Petuaran Hilir, pembelajaran tematik memiliki KKM yaitu 70.

*Tabel 1. 1 Perolehan Hasil Belajar Siswa*

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan	Jumlah
<b>Kelas VA</b>				
<70	15	54%	Di bawah KKM	28
70	0	0	KKM	
>70	13	46%	Di atas KKM	
<b>Kelas VB</b>				
<70	16	57%	Di bawah KKM	28
70	0	0	KKM	
>70	12	43%	Di atas KKM	

Didasarkan pada tabel persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang tertera di atas, menunjukkan bahwasanya hasil belajar siswa belum tercapai secara optimal seperti hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar tematik kelas V dapat dilihat berdasarkan Ulangan Harian siswa yang berisi nilai Tema 7 T..A 2020/2021 yang diperoleh dari guru kelas V yang memperlihatkan nilai rata- rata dari hasil belajar tematik siswa masihlah tergolong rendah.

Setelah di amati, ternyata pada proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan buku ajar serta poster. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang begitu menarik teruntuk para siswa karena kurang tersedianya

media pembelajaran, dan kurangnya minat belajar siswa terlihat dari saat pembelajaran berlangsung masih banyak dari para siswa yang tidak memperhatikannya guru yang sedang mengajar di depan. Partisipasi siswa dalam aktivitas belajar mengajar juga memiliki efek pada hasil belajarnya murid.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan cara guru harus menentukan media yang dapat meningkatkan kesungguhan serta keaktifan para siswa pada saat proses belajar mengajar, terkhususnya melalui penggunaan media *E-Comic*. *E-Comic* ialah komik perangkat elektronik yang dipergunakan menjadi media pembelajaran. Dengan menggunakan media elektronik, para siswa tidak lagi merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, para siswa juga akan menjadi jauh lebih serius lagi pada proses pembelajaran, serta para pengajar maupun guru tidak lagi merasa kesusahan dalam meningkatkan hasil belajar. Dimana media komik ini nantinya akan disajikan dengan menggunakan alat elektronik berupa komputer/laptop yang di sambungkan melalui LCD Proyektor.

Penggunaan media *E-Comic* sangat bermanfaat untuk pembelajaran karena dapat meningkatkan minat, melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam tahap belajar mengajar, membuat aktivitas tersebut jadi jauh lebih menyenangkan, serta juga informasi yang diberikan juga jauh lebih mudah untuk dapat dimengerti dikarenakan penyajiannya yang diberi sangatlah menarik serta memadukan bermacam-macam unsur cerita, gambar, serta juga animasi hingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Yusiana dkk, 2022, h. 24 melakukan penelitian tentang media *E-Comic*. Beliau mengatakan Media *E-Comic* dapat mempermudah guru dalam

memanfaatkan media dengan meningkatnya hasil belajar. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui media *E-Comic* dimana secara tidak langsung dapat mengetahui pembelajaran melalui gambar yang mengilustrasikan peristiwa disertai dengan penjelasannya. Hasil belajarnya seseorang dapat ditentukan oleh bermacam-macam faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut. Salah satu dari yang dapat memberikan pengaruh ialah kemampuan guru (profesionalisme guru) dalam melakukan pengelolaan belajar mengajar dengan mempergunakan suatu strategi, metode, ataupun juga pendekatan yang baik serta tepat yang bisa memberi kemudahan teruntuk para murid dalam mempelajarinya suatu materi pelajaran. Selain itu, penggunaan dari media teruntuk proses dari kegiatan belajar mengajar juga sangatlah begitu penting guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, efektif serta juga efisien perlu dikembangkan supaya bisa meningkatkannya minat siswa dalam belajar. sehingga dapat membangun rasa percaya diri siswa, memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan yang ada tanpa mereka sadari.

Didasarkan pada uraian yang ada di atas, penulis merasa tertarik guna melakukannya riset ataupun penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 105370 Petuaran Hilir, Kecamatan Pegajahan T.A 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, idetifikasi masalah dari uraian latar belakang di atas yakni:

1. Capaian hasil belajar siswa kurang maksimal.
2. Guru belum menentukan media yang bervariasi, masih menggunakan buku ajar, poster.
3. Kurangnya minat belajar siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ataupun riset ini menjadi jauh lebih terarah maka daripada itu penelitian ini memfokuskan kepada pengaruh media *e-comic* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 105370 Petuaran Hilir Kecamatan Pegajahan T.A 2021/2022.

## 1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan pada uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang ada diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat Pengaruh Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 105370 Petuaran Hilir, Kecamatan Pegajahan T.A 2021/2022”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari adanya atau dilakukannya riset ini ialah teruntuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *E-Comic* pada hasil belajar

Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 105370  
Petuaran Hilir, Kecamatan Pegajahan T.A 2021/2022?.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat menggunakan media E-Comic adalah:

### 1. Manfaat teoritis :

- a) Menjadi sebuah petunjuk teruntuk mendukung landasan teori untuk para peneliti yang sebanding serta juga relevan.
- b) Hasil penelitian ini hendaknya mengembangkan kajian keilmuan dan memberikan wawasan khususnya mengenai penerapan penggunaan media e-comic dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Peristiwa kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 1.

### 2. Manfaat Praktis :

#### 1) Bagi Peneliti

Hasil dari riset ini hendaknya bisa jadi sarana guna memberikan penambahan terkait dengan wawasan serta ilmu pengetahuan terhadap penggunaan media *E-Comic*.

#### 2) Bagi Sekolah

Memberi bahan masukan, hasil riset ini hendaknya bisa memberi kontribusi yang positif guna meningkatkannya kualitas dari pendidikan yang ada di SDN 105370 serta tertuntut sekolah dasar yang lainnya guna melakukan penerapan terhadap penggunaan Media *E-Comic*.

#### 3) Bagi Guru

Hasil dari riset ini bisa jadi sumber informasi penggunaan media E-

Comic serta juga diharap kepada para pengajar untuk bisa mengembangkannya kegiatan belajar mengajar dengan dilakukannya suatu pendekatan yang berbeda.

4) Bagi siswa

Penggunaan media E-Comic hendaknya bisa menjadikan siswa untuk jauh lebih kreatif serta juga aktif hingga terciptanya pembelajaran yang jauh lebih berpengaruh serta optimal terhadap hasil belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar tematik agar bisa meningkatkan hasil belajar.

