

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan enam hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, dan (6) manfaat hasil penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia sangat memegang peran penting dalam kehidupan manusia karena bahasa adalah alat berkomunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari (Wassid & Dadang, 2009:226). Bahasa merupakan media komunikasi maka bahasa adalah kepribadian untuk cerminan seseorang yang melalui bahasa seseorang dapat mengetahui kepribadian seseorang atau karakternya (Pranowo, 2009:3). Menurut Muslich dan Oka (2010,31), adalah dalam menggunakan bahasa Indonesia akan dapat mengetahui berbagai waktak, dan sifat sebagai pemakainya. Maka dari itu, harus menjaga bahasa Indonesia jangan sampai ciri dari kepribadianya tidak mencerminkan nilai-nilai luhur sebagai identitas bangsa Indonesia. Dengan demikian, bahasa itu sendiri merupakan salah satu bidang yang dapat memegang peran penting unruk membentuk suatu karakter seseorang dalam pembelajaran bahasa Indonesia. ( Handayani & Subakti, 2020)

Bahasa Indonesia sangat penting dalam jenjang Pendidikan karena bahasa Indonesia memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari untuk alat berfikir secara logis. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat diajarkan pada jenjang Pendidikan disekolah dasar. Seperti menurut (Firmansyah, 2015) bahwa bahasa Indonesia adalah salah satu dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan

dalam jenjang Pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berfikir dan mengembangkan suatu potensi diri pada siswa sekolah dasar. Di jenjang Pendidikan sekolah dasar bahasa Indonesia menjadi acuan dan tolak ukur dalam peningkatan sumber daya manusia untuk dapat lebih baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Jamilah,2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki hakikatnya yang memperlajarkan peserta didik tentang keterampilan dalam berbahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Menurut Atmazaki, mengatakan tujuan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, peserta didik dapat bangga dan menghargai sudah dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, dapat memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan menggunakan bahasa Indonesia. (Karolina, 2023)

Bahasa Indonesia sangat memiliki peran penting pada pendidikan disekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi sentral yang cukup dalam penting pada kegiatan belajar mengajar yang dapat terjadi pada bahasa Indonesia yang terdapat 4 (empat) keterampilan dasar, yaitu : (1) keterampilan dalam berbicara, (2) keterampilan dalam menyimak, (3) keterampilan dalam membaca dan (4) keterampilan dalam menulis. Kerena itu keempat keterampilan dasar itu menjadi modal utama dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik pada saat menggunakan bahasa Indonesia (Ningrum 2021:93).

Ali, (2020) Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya media digital yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat suatu pesan yang akan disampaikan melalui belajar baik berupa orang, alat, atau bahan. Pembelajar dengan interaksi media merupakan komonen strategi pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan belajar. Bentuk belajar mengajar yang memiliki komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kelompok besar, kelompok kecil maupun, perseorangan atau mandiri dengan menggunakan media pembelajaran (Degeng, 1997).

Mertin & Briggs, (1986) mengemukakan bahwa pada media pembelajaran mencakup berbagai sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran, yang Dimana bentuk interaksi antara pembelajaran dengan media terdapat komponen penting yang kedua untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Menurut Arsyad (2019:20) mengatakan bahwa “ pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, dapat memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan pengaruh terhadap siswa”, dapat memperoleh pengetahuan bukan hanya dari pendidikan yang formal melainkan menggunakan media pembelajaran.

Kristianto dkk., (2020) Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat menimbulkan strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap sulit dan susah dipajami. Media pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi yang aktif siswa untuk membantu mereka mengingat teori dengan situasi praktis, dan dapat meningkatkan pemahaman minat mereka terhadap materi yang dipelajarkan,

dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis (Arini & Sulistyaningsih, 2018). Untuk membangun belajar lebih menarik dan dinamis guru harus membangun minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media e-komik.

Komik adalah cerita bergambar dalam bentuk majalah, surat kabar, atau bentuk buku, yang umumnya dapat dengan mudah dicerna dan dipahami serta lucu (Sofyan Salma, 2010:7). Komik berisikan suatu cerita yang sambung menyambung dan di dalam ceritanya menggunakan karakter diri atau perwatakan dari tokoh utama yang terlibat di dalam komik tersebut (Triana, 2022). E-komik adalah suatu media favorit bagi siswa dikarenakan membaca komik atau yang bisa disebut cerita bergambar yang memiliki kesan dapat menarik perhatian siswa dengan menimbulkan imajinasi yang baik dibenak siswa (Siregar, dkk, 2019). Menggunakan media e-komik ini dalam memberikan materi yang diharapkan untuk membuat siswa menambah pengetahuan, senang dan mendapat feedback yang baik dari siswa dengan berbantuan e-komik (Purwitama,2017).

E-komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, komik berisikan sebuah gambar berteks. Dengan adanya perpaduan terhadap bahasa verbal dan nonverbal dapat menjadikan pembaca lebih cepat memahami isi suatu pesan yang dimaksud. Karena pembaca terbatu untuk fokus dan tidak memperhatikan hal lain (Munaidi & Yudhi, 2003). Penerapan e-komik pada pembelajaran ini dapat lebih mudah peserta didik untuk memahami konsep menggunakan gambar yang dapat meningkatkan suatu minat belajar peserta didik. (Andre dkk., 2023)

Menurut Nurhadi (2004) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah yang berkaitan terhadap dunia nyata, yang dijadikan suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang bagaimana cara untuk berfikir kritis dan memiliki keterampilan untuk memecahkan suatu masalah, serta dapat memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. (Djonomiarjo & Kab Pohuwato, 2018)

Yeni, 2021 Model *Problem Based Learning* juga berfokus terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Model Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang dimana dapat membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan suatu kemampuan siswa dalam berfikir, memecahkan masalah, sehingga siswa memperoleh solusi dengan rasional dan autentik (Taufik, 2009). (Yeni, 2021) Adapun beberapa langkah-langkah pada pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu 1) orientasi siswa kepada masalah (tindakan guru menjelaskan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa aktif, pengajuan masalah, serta memotivasi siswa dapat terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. 2) mengorganisasi siswa untuk belajar (guru membantu siswa dalam mengidentifikasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut), 3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok (guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan suatu penjelasan pemecahan masalah, 4) mengembangkan dan menyediakan hasil karya (guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan laporan, model, dan membantu mereka berbagai tugas dengan kelompok. 5) menganalisis dan mengevaluasi suatu proses

pemecahan masalah (guru membantu refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan (Ibrahim, 2000)

Menurut (Yuwanita dkk., 2020) minat adalah suatu aspek psikis yang dapat mendorong manusia untuk mencapai tujuan. Seseorang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian dan merasa senang yang berlebihan kepada objek. Apabila objek tersebut tidak memberikan rasa senang terhadap yang memiliki minat pada bidang objek tersebut, maka orang tersebut tidak memiliki minat pada bidang objek tersebut. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar tersebut memiliki kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkahlaku. Menurut Eti rohaeti (2005: 28), dalam membangkitkan minat siswa akan terdorong untuk belajar.

Pada saat melakukan observasi di SD Gugus Kendran yang terdiri dari 6 Sekolah yaitu : (1) SD Negeri 1 Kendra, (2) SD Negeri 2 Kendran, (3) SD Negeri 3 Kendran, (4) SD Negeri 1 Kedisan, (5) SD Negeri 2 Kedisan, (6) SD Negeri 3 Kedisan. Hasil dari observasi bahwa hasil minat belajar siswa di SD Gugus Kendran pada saat pembelajaran berlangsung cukup rendah. Melalui wawancara terhadap wali kelas V dari masing-masing sekolah mengatakan bahwa pada saat guru mulai menjelaskan materi, siswa cenderung kurang bersemangat dalam menyimak materi yang di paparkan oleh guru dan pada saat guru memberikan pertanyaan siswa kurang bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru, mengobrol dengan teman, akibatnya suasana kelas menjadi ribut dan penjelasan guru tidak diperhatikan dan kurang didengarkan, tetapi, hal itu bukan murni kesalahan dari siswa. Keberhasilan guru dalam suatu pelaksanaan pembelajaran tentu dipengaruhi oleh metode yang

digunakan, cara pengelolaan kelas yang baik, cara berkomunikasi guru dengan siswa, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *E-Komik* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Hasil minat belajar siswa dalam pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia tidak mencapai batas minimum, karena kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung serta siswa cepat bosan pada pembelajaran berlangsung.
- 2) Suatu proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah pada kegiatan pembelajaran, sehingga perhatian siswa hanya berpusat kepada guru yang mengakibatkan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 3) Guru pada saat menerangkan materi jarang menggunakan media yang menarik, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang bervariasi.

### **1.3 Pembatas Masalah**

Dimulai dengan adanya latar belakang masalah dan mengidentifikasi masalah, permasalahan yang ada saat ini cukup luas dan perlu terdapat pembatas masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah yang akan diteliti pada

penelitian ini yaitu terhadap hasil minat belajar siswa muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik, siswa masih belum optimal, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *E-Komik* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V SD Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik* ?
- 2) Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V SD Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik* ?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik* terhadap minat belajar siswa kelas V Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersrbut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagi berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa kelas V SD Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik*.

- 2) Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *e-komik* terhadap minat belajar siswa kelas V Gugus Kendran Kecamatan Tegallalang, Gianyar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara tioretis maupun praktis, adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang baik terhadap ilmu Pendidikan, khususnya pada Pendidikan guru sekolah dasar sehingga penelitian yang saya buat ini dapat menambah pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran atau pedagogi mengenai suatu penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *e-komik* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa agar dapat meningkatkan suatu pengetahuan siswa, pembelajaran siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, saling mengisi kekurangan pada diri siswa, saling menghargai, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

2) Bagi Guru

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini, dapat digunakan oleh guru sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa secara optimal, sehingga guru hanya menjadi fasilitator dan moderator.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini akan menjadi dasar bagi kepala sekolah bertindak untuk meningkatkan pendidikan guru yang berkualitas profesional.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini akan dijadikan acuan dan bahan referensi kedepannya dalam menelaah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *E-Komik* dan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

