

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar yang memiliki peran sangat penting. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam proses pendidikan dan mendukung pemahaman identitas budaya dan nasional (Yuniandari dan Kirstiantari, 2024). Mata pelajaran bahasa Indonesia telah diberikan sejak jenjang sekolah dasar, agar siswa dapat menerapkan keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari (Widianita dan Sujana, 2024). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keterampilan tersebut, keterampilan menulis sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan dengan tulisan (Suari dan Kristiantari, 2023). Menulis menjadi menantang terutama dalam membuat pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan dengan baik sehingga diperlukan penguasaan terhadap kalimat efektif.

Kalimat efektif merupakan kalimat yang disusun secara sederhana tetapi dapat memberikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami. Kalimat efektif adalah kalimat yang mampu menghasilkan kembali gagasan-gagasan pada pikiran para pendengar atau pembaca sebagaimana yang terdapat pada pikiran pembicara

dan penulis (Andhira dan Dahlan, 2023). Kalimat efektif dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan akurat tanpa adanya unsur yang tidak diperlukan (Mardi dkk, 2025). Kalimat dikatakan tidak efektif apabila tidak menggunakan pola yang benar sesuai tata bahasa (Khusnika dan Suparwa, 2021). Kalimat efektif dibelajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, tetapi penggunaan kalimat efektif sangat luas tidak hanya terbatas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Memberikan pembelajaran kalimat efektif kepada siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa, sehingga siswa dapat menyusun kalimat dan tulisan dengan menarik dan informatif, serta dapat menyampaikan gagasan dan pikiran dengan baik. Kemampuan menulis kalimat dengan efektif nantinya akan menjadi bekal untuk siswa dalam berbagai hal seperti penyusunan laporan, tugas akademik, atau karya ilmiah lainnya dengan baik. Harapan tersebut dapat dicapai salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun luar diri individu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dapat mendorong anak untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, dan dalam prosesnya dapat dilakukan dengan tertata dan terarah (Suartini dkk., 2022). Sedangkan menurut Cherniss & Goleman (dalam Andriani dkk, 2024) motivasi belajar merupakan semangat dan kegigihan dalam mencapai suatu tujuan pada proses belajarnya. Tanpa adanya motivasi yang tinggi, siswa cenderung merasa sulit dalam berkomitmen dan fokus pada pembelajaran (Azhar & Wahyudi, 2024).

Dalam konteks pembelajaran, siswa diharapkan memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk mencapai proses belajar yang optimal. Peningkatan motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasi belajar

merupakan penggerak utama dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih bersemangat, aktif dalam pembelajaran, serta memiliki dorongan kuat untuk memahami materi. Hal ini secara tidak langsung turut memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Ini sejalan dengan pendapat Fernando dkk (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin besar usaha yang dilakukan sehingga semakin tinggi pula prestasi yang diraih siswa.

Namun kenyataannya, motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dinilai masih kurang. Hasil observasi penelitian Melinda dkk (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah, ini ditandai dengan siswa yang kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru, kurangnya kegigihan dan usaha siswa dalam mengerjakan tugas, siswa yang sering menguap dan mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara penelitian Fitriyani dkk (2022) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah dilihat dari nilai evaluasi siswa yang rendah dan pada proses pembelajaran siswa yang terlihat kurang antusias dan aktif pada proses pembelajaran. Hasil analisis awal penelitian Indrawan & Dibia, (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia rendah, ini ditandai dengan siswa yang cenderung tidak kondusif, sering keluar kelas, dan bermain pada saat jam pelajaran masih berlangsung.

Fenomena tersebut juga terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Penatih kelas IV A, khususnya pada materi kalimat efektif. Berdasarkan

hasil observasi motivasi belajar yang dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 di SD Negeri 2 Penatih kelas IV A yang berjumlah 31 siswa dengan menggunakan rubrik motivasi belajar, rata-rata motivasi belajar kelas IV A yaitu 57%, yang berada pada kategori kurang, sesuai dengan *skala likert*. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV A, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memicu motivasi belajar siswa. Ini dikarenakan guru yang merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, sehingga hanya menggunakan metode ceramah, dan sumber belajar hanya dari buku paket. Sehingga siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Solusi yang ditawarkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif yaitu media pembelajaran komik digital interaktif.

Komik adalah penggabungan gambar dan teks menjadi media komunikasi visual sebagai penyampaian informasi yang mudah dipahami dan menarik (Mikamahuly dkk., 2023). Penggabungan gambar dan teks pada komik menciptakan konsep yang kompleks yang mudah dimengerti terutama oleh anak SD (Sulistriyaniva dkk., 2024). Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Putra dan Milenia, 2021). Komik termasuk ke dalam media cetak, tetapi seiring berkembangnya teknologi banyak peneliti yang mengembangkan media komik dalam bentuk digital atau e-komik. Komik digital adalah penggabungan visual dan teks menjadi suatu media yang memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk digital dengan

kemudahan dalam mengakses. Komik digital dapat diakses dengan menggunakan *handphone* atau laptop. Dalam komik digital interaktif terdapat gambar yang menarik dan teks yang sederhana dan mudah dimengerti.

Hasil penelitian pengembangan dan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh Mu'afifah dkk (2024); Rusdiana dan Febrianto, (2024); Syafira dkk (2024) menyebutkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran komik. Hal ini dikarenakan media komik digital menawarkan penyampaian materi dengan ilustrasi gambar dan alur cerita yang menarik, interaktif, dan dapat diakses dengan mudah, sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa secara alami. Hasil penelitian pengembangan dan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan oleh Fitri dkk (2023); Haryanto dkk (2023); Mardiana & Agung (2024) menyatakan bahwa adanya pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran komik. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengacu pada permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat efektif dan keunggulan dari media komik digital maka dilakukan penelitian dalam menguji coba komik digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dikemas dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan, bahwa teridentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif kelas IV A SD Negeri 2 Penatih, dengan perolehan nilai rata-rata motivasi belajar 57% dari hasil observasi motivasi belajar menggunakan rubrik, yang termasuk ke dalam kategori kurang sesuai dengan *skala likert*.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran
- 1.2.3 Kurangnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.
- 1.2.4 Rendahnya hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif.
- 1.2.5 Penggunaan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran kurang menarik.
- 1.2.6 Sumber belajar yang digunakan guru hanya dari buku paket.
- 1.2.7 Kesulitan guru dalam menentukan media pembelajaran yang cocok untuk materi kalimat efektif.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya permasalahan yang telah teridentifikasi mendorong dilakukannya pembatasan masalah dalam penelitian ini, agar permasalahan utama dapat dipecahkan secara optimal. Penelitian dibatasi pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang dilihat dari perolehan rata-rata motivasi belajar siswa dari hasil observasi motivasi belajar yaitu pada angka 57% yang termasuk dalam kategori “kurang” berdasarkan *skala likert*, dan kurangnya penggunaan media

pembelajaran oleh guru pada saat pembelajaran yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif bahasa Indonesia kelas IV SD.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah hasil rancang bangun media pembelajaran komik digital interaktif untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital interaktif untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital interaktif saat diimplementasikan untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat dijabarkan tujuan penelitian pengembangan yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui hasil rancang bangun media pembelajaran komik digital interaktif untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital interaktif untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital interaktif saat diimplementasikan untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Tujuan dari pengembangan produk ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa untuk materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD melalui media digital interaktif yang mengandung gambar dan materi yang menarik.
- 1.6.2 Media pembelajaran komik digital interaktif merupakan media pembelajaran berupa komik yang disusun dan diakses menggunakan aplikasi *canva*. Media pembelajaran ini dikembangkan sehingga dapat diakses di mana saja dengan syarat; (1) memiliki *smartphone* atau laptop, (2) memiliki jaringan internet pada *smartphone* dan laptop.

- 1.6.3 Struktur dari media pembelajaran komik digital interaktif yaitu terdapat *cover* dari komik, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, dan isi berupa penyampaian materi dalam bentuk gambar, dan teks.
- 1.6.4 Keunggulan dari media pembelajaran komik digital interaktif yaitu dapat diakses di mana saja, dapat menarik antusiasme siswa dalam belajar melalui gambar yang menarik, dapat diakses tanpa mengunduh aplikasi, dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan tokoh pada komik.

### **1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan media komik digital interaktif memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut:

#### **1.7.1 Asumsi**

Media pembelajaran komik digital interaktif diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal menarik, seperti visual yang berwarna dan teks yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, media komik digital interaktif ini dikembangkan agar siswa dapat berinteraksi dengan tokoh di dalamnya.

#### **1.7.2 Keterbatasan pengembangan**

Pengembangan media komik digital interaktif terbatas pada materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, untuk menerapkan media komik digital interaktif pada materi pembelajaran yang berbeda memerlukan penyesuaian. Penyesuaian ini mencakup pengembangan konten, pemilihan karakter dan alur cerita, serta elemen interaktif sehingga dapat mendukung pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.

## 1.8 Definisi Istilah

Untuk memastikan bahwa istilah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari standar yang ada, berikut merupakan penjelasan mengenai batasan istilah yang ditetapkan

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan produk yang berfungsi sebagai alat pembelajaran, dengan tujuan membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi di lapangan.
- 1.8.2 Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi, dan memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi.
- 1.8.3 Media pembelajaran komik digital interaktif yaitu media dengan menggabungkan visual yang menarik dan teks yang mudah dimengerti siswa, serta interaksi siswa dengan tokoh di dalamnya.
- 1.8.4 ADDIE merupakan metode penelitian dan pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.
- 1.8.5 Kalimat efektif merupakan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV pada Bab 6.