

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UUD 1945, pendidikan dasar didefinisikan sebagai upaya untuk mengubah kehidupan bangsa menjadi orang yang bertaqwa, cinta, dan bangga terhadap bangsa dan negaranya, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan yang diberikan kepada anak-anak berusia 7 hingga 13 tahun sebagai pendidikan tingkat dasar yang dirancang berdasarkan satuan pendidikan, potensi lokal, dan faktor sosial budaya. Sebagaimana pendidikan merupakan sebuah wadah dalam membentuk kepribadian yang lebih baik. Pribadi yang lebih baik merupakan pribadi yang mempunyai kecerdasan intelektual dan kecerdasan spiritual serta keterampilan lainnya (Anatasya & Dewi, 2021).

Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan yang tertuang di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan belajar dan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulai, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan ini, sistem pendidikan harus memfasilitasi peserta didik untuk memaksimalkan potensi mereka (Negara et al., 2021).

Keberhasilan abad ke-21 dapat diukur melalui tingkat antusiasme peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran di kelas sangat berpengaruh pada hasil belajar yang baik (Nurrita, 2022). Peserta didik harus aktif mengikuti pelajaran di kelas untuk mencapai prestasi. Keberhasilan pembelajaran merupakan hasil dari semua tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berusaha sebaik mungkin untuk mengurangi semua hal yang menghambat proses pembelajaran di kelas. Banyak hal yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, termasuk interaksi peserta didik, kurikulum, lingkungan sosial, media pembelajaran, dan guru (Arum, 2021). Mengoptimalkan semua sumber daya di dalam dan di luar kelas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran adalah kunci untuk proses pembelajaran yang efektif.

Pendidikan tidak lepas dari kata belajar yang mana merupakan suatu poses kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan dan suatu proses yang mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan suatu perubahan pada pengetahuan siswa, pemahaman siswa, keterampilan siswa serta nilai – nilai dan sikap. Kegiatan belajar merupakan interaksi satu sama lain terjadi dalam proses pembelajaran, jika

tidak ada interaksi satu sama lain dalam proses pembelajaran akan memiliki dampak yang kurang baik salah satu dampaknya adalah kurangnya motivasi belajar pada peserta didik. Kurangnya motivasi belajar peserta didik sering terjadi karena berbagai faktor salah satunya peserta didik malas belajar karena cara mengajar guru yang terlalu monoton sehingga, peserta didik merasa malas untuk mengikuti proses pembelajaran dan itu semua akan berpengaruh pada motivasi siswa dalam memahami materi dan peserta didik menganggap mata pelajaran itu mudah dan tidak perlu dipelajari lebih dalam lagi sehingga membuat peserta didik tidak ada motivasi dalam belajar (Hidayat et al., 2021).

Minat belajar IPA mayoritas dipengaruhi oleh guru, teman, fasilitas, motivasi dan (Putra et al., 2024). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal dengan sebutan “ Kurikulum Merdeka” Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran IPA sudah diubah namanya menjadi namanya IPAS yang tidak hanya menggunakan buku dalam proses pembelajarannya namun menggunakan berbagai media dan memanfaatkan lingkungan disekitar untuk belajar agar siswa menjadi senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran (Hasibuan et al., 2022).

Sekolah merupakan tempat yang ideal untuk menyelenggarakan pendidikan dan mengembangkan potensi anak serta belajar untuk mengembangkan kemampuan psikososial, moral dan emosional (Latifah, 2023:1). Sekolah sendiri memiliki jenjang yang berbeda-beda, salah satunya adalah pendidikan jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan pada jenjang ini, perlu diperhatikan karena merupakan awal atau dasar peserta didik dalam mengenal

beberapa mata pelajaran. Guru sebagai pendidik memiliki peranan penting dalam hal ini, sehingga harus memikirkan konsep pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran yang disampaikan. Guru memegang peran sentral dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar sendiri merupakan rangkaian interaksi antara guru dan siswa, yang berlangsung dalam aktivitas mendidik guna mencapai tujuan tertentu. Tugas pokok seorang guru mencakup aspek profesional, kemanusiaan, dan kemasyarakatan. Dalam ranah profesional, guru bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, dan melatih.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng, proses pembelajaran IPAS telah memanfaatkan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan *PowerPoint (PPT)* sebagai pendukung penyampaian materi. Namun, berdasarkan karakteristik materi IPAS yang memerlukan visualisasi serta keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media tersebut masih dapat dikembangkan melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat sebagian siswa terlihat mudah merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, motivasi mereka akan meningkat dan materi yang diajarkan pun menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng. Diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa belajar secara mandiri, sehingga mereka masih sangat bergantung pada penjelasan guru. Guru juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa relatif rendah, yang tampak dari kurangnya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat siswa kurang menunjukkan antusiasme dan cenderung pasif selama kegiatan belajar. Guru menilai bahwa pembelajaran yang terlalu mengandalkan metode ceramah tanpa adanya variasi strategi maupun pendekatan kontekstual menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak tertarik. Oleh karena itu, menurut guru diperlukan adanya inovasi pembelajaran, baik melalui penggunaan media yang lebih kreatif maupun penerapan metode yang interaktif, agar siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam memahami materi yang diajarkan.

Rendahnya motivasi belajar tersebut juga terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV, sebagian besar siswa masih bergantung pada penjelasan guru dan belum terbiasa belajar secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa suasana pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa jenuh sehingga tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan

proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan lebih aktif, bersemangat, dan memiliki dorongan untuk memahami materi secara lebih mendalam. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu untuk menelaah secara mendalam literatur terkait penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan potensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengkaji literatur yang ada, peneliti berharap dapat mengidentifikasi berbagai manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan komik digital dalam pendidikan. Media pembelajaran komik digital ini merupakan suatu media yang mudah dipahami dan melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status siswa dan mengandung unsur belajar yang akan membuat siswa lebih focus dan lebih menarik di dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif bertanya, tekun menyelesaikan tugas, serta memiliki semangat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta kurang

memiliki dorongan untuk menggali pengetahuan secara mandiri. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS yang menuntut peserta didik untuk aktif mengamati, menganalisis, dan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi terkait informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam fisik atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Arsyad (2021) bahwa “Media yang digunakan tidak hanya menyenangkan, akan tetapi media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa”. Media memiliki peranan yang sangat penting. Anak mengenal dan menyukai sesuatu hal berawal dari apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dari sekeliling mereka. Salah satu media hiburan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komik. Cukup banyak ilmu dan pengetahuan yang bisa diperoleh dari komik misalnya belajar membaca, memahami cerita dengan cara visualisasi dan mengenal warna.

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar anak-anak atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan komik dalam penelitian ini bertujuan untuk menambah variasi media dalam pembelajaran. Komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPAS menjadi lebih konkret dan mudah

dicerna oleh siswa sekolah dasar. Melalui narasi dan ilustrasi, komik digital menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun koneksi emosional antara siswa dengan materi yang dipelajari. Selain itu, komik digital juga memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan minat baca yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Dengan kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menyenangkan, komik digital menjadi media pembelajaran yang potensial untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan humanistik di era digital saat ini (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami transformasi menuju pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang banyak dibahas dalam berbagai literatur adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital dinilai mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Puspita et al., 2023). Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong kreativitas siswa, karena mereka dapat berpartisipasi dalam pembuatan konten. Salah satu media yang digunakan adalah komik digital. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Gugus 9 Kecamatan Buleleng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah disusun berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan maka dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan

yang ditimbulkan dari latar belakang itu dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan yang menarik, yang mana guru masih menggunakan video pembelajaran dan PowerPoint secara konvensional
- 2) Siswa kurang terbiasa belajar mandiri.
- 3) Saat mengajar di kelas guru cenderung menyampaikan materi menggunakan metode ceramah.
- 4) Siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 5) Motivasi siswa rendah dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan fokus. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran komik digital. Sehingga fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran komik digital yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik pada Gugus 9 Kecamatan Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik pada Gugus 9 Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan teori-teori pembelajaran pada umumnya dan dapat memberikan bahan pertimbangan dalam mengaplikasikan media pembelajaran komik digital secara khusus dalam memperbaiki mutu Pendidikan di sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya media pembelajaran komik digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas yang menimbulkan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, dan siswa dapat berpartisipasi aktif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan guru pengetahuan dan perspektif baru untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran

yang menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa, juga menjadi kajian informasi tentang media pembelajaran komik digital. Dari informasi tersebut nantinya guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif lainnya yang dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa agar memenuhi tujuan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menyumbangkan kontribusi yang positif dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam pemilihan media pembelajaran yang nantinya mampu menunjang kualitas pembelajaran dalam Upaya meningkatkan mutu sekolah dan Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan peluang bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hal yang sama dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran lain. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya.

