

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan pola berpikir manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dampaknya, banyak perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia. Banyak kemudahan-kemudahan yang dirasakan manusia dalam beraktivitas, karena adanya pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai sektor kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terdampak dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak inovasi dan perubahan yang dihadirkan guna mengembangkan pembelajaran. Pendidikan juga memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia kedepannya agar bangsa Indonesia mampu bersaing di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan tersu berlangsung.

Pendidikan dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peran sebagai sarana seseorang untuk berubah dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah institusi

pembinaan peserta didik yang memiliki latar belakang sosial budaya dan psikologis yang beraneka ragam dalam mencapai maksud dan tujuan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dibagi menjadi 3 jalur pendidikan, yaitu: formal, nonformal, dan informal.

Faktanya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih berada dalam kondisi yang memprihatinkan, banyak faktor yang dinilai menjadi penyebab hal tersebut. Salah satu faktor dari rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah kurang mendukungnya sarana fisik, kualitas pembelajaran di Indonesia dinilai masih belum merata karena di beberapa daerah tidak memiliki sarana yang mendukung dalam hal menunjang pembelajaran. Sehingga terjadi perbedaan kualitas pembelajaran antara daerah perkotaan dengan daerah terpelosok. Selain itu masih banyak pula guru dan tenaga kependidikan yang tingkat kesejahteraannya masih dibawah rata-rata. Permasalahan ini tentu menjadi salah satu faktor buruknya kualitas Pendidikan di Indonesia, mengingat guru dan tenaga kependidikan memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pergantian kurikulum juga dinilai menjadi salah satu faktor penyebab terhadap rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Karena siswa akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian terhadap sistem pembelajaran pada kurikulum baru tersebut yang tentu saja berdampak pada prestasi dan hasil belajar siswa.

Belajar adalah proses mengumpulkan sejumlah pengetahuan (Suardi, 2018:35), pengetahuan-pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari seseorang yang lebih tahu maupun dari pengalaman. Sebuah aktifitas mental atau psikis

yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan yang terdiri dari murid, guru, kepala sekolah, materi ajar, dan sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar mengandung beberapa komponen diantaranya meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi. Komponen-komponen belajar mengajar tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Kegiatan belajar mengajar dapat diartikan sebagai proses komunikasi, dimana terjadi proses penyampaian informasi dari satu pihak baik individu, kelompok atau organisasi sebagai *sender* kepada pihak lain sebagai *receiver* untuk memahami dan terbuka peluang memberikan respon baik kepada sender. Bentuk-bentuk komunikasi berlaku di dalam semua bentuk hubungan sosial termasuk juga dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berlangsung hubungan komunikasi, yakni interaksi pendidikan antara guru dengan siswa. Agar tujuan dan maksud dari komunikasi itu dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Hubungan komunikasi tersebut akan berjalan lancar dan mendapat hasil yang maksimal, apabila didalam komunikasi tersebut menggunakan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik (Jalinus, 2016:4). Seperti halnya

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif. Dalam era pembelajaran yang semakin inovatif saat ini, kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dikatakan wajib. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan objek-objek sekitar sebagai media pembelajaran pun semakin luas cakupannya, mulai dari pemanfaatan alam sekitar hingga peralatan yang bersifat elektronik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik.

Secara umum, masyarakat menganggap komik sebagai sesuatu yang jauh dari kesan edukatif. Ditambah lagi, para orang tua menganggap bahwa komik dapat membuat anak-anak menjadi lupa dan malas belajar karena terlalu asyik membaca ceritanya. Namun, kedekatan dan kesenangan anak-anak terhadap komik tidak dapat dipungkiri lagi. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar karena pada dasarnya mereka menyukai komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Media komik bersifat sederhana, mudah, dan jelas, selain itu media komik memiliki

nilai rekreatif dan juga nilai edukatif bagi pembacanya. Selain itu, media komik dinilai efisien karena dapat digunakan siswa baik berbentuk *hardfile* maupun berbentuk *softfile* sehingga memungkinkan untuk digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja.

Idealnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara tatap muka (luring) antara siswa dengan guru di sekolah. Namun hal tersebut tidak berlaku pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di tahun pelajaran 2020/2021. Akibat adanya pandemi COVID-19 yang memaksa kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan secara tatap muka di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020, dijelaskan bahwa selama masa pandemi kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah masing-masing (BDR). Pelaksanaan BDR di SDN 2 Sirnobojo dilaksanakan secara daring dengan pemberian materi serta tugas diberikan melalui media sosial *WhatsApp*, maupun orang tua siswa/wali murid mengambilnya langsung di sekolah pada hari-hari tertentu sesuai dengan kesepakatan. Selama pelaksanaan BDR, banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran hanya sebatas pemberian tugas mingguan. Oleh karena itu, media komik sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pembelajaran, dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam

Penggunaan Media Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi menjadi beberapa pokok permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mulai kehilangan motivasi belajar sehingga cepat merasa bosan
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memberi gambaran siswa tentang materi pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi permasalahan yang ada dan tidak keluar dari permasalahan yang dibicarakan. Berikut adalah pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media komik dengan materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021
3. Penelitian ini hanya terfokus pada analisis motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan dari penelitian ini:

1. Mengetahui pemahaman siswa dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021
2. Mengetahui motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian memiliki manfaat, sebagai berikut :

1. Dari segi teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran, khususnya

penggunaan media komik yang bermuatan materi pelajaran IPA. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Dari segi praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
- 2) Siswa dapat memahami materi pembelajaran
- 3) Siswa mendapat pengalaman pembelajaran dalam penggunaan media komik

b. Bagi guru

- 1) Memberikan referensi kepada guru tentang media pembelajaran yang dapat digunakan
- 2) Dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar, baik pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya
- 3) Meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah ada

c. Bagi peneliti

- 1) Memperoleh dan menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti khususnya dalam penggunaan media komik
- 2) Mendapat pengalaman yang dapat diterapkan kedepannya
- 3) Peneliti mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di tengah pandemi pada tahun pelajaran 2020/2021

d. Bagi pembaca

- 1) Menambah wawasan yang dapat diterapkan pada pembelajaran kedepannya
- 2) Mengetahui motivasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran

Dapat dijadikan bahan referensi saat melakukan penelitian

