

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang berfokus pada kajian tentang alam serta proses-proses yang terjadi di dalamnya. Pembelajaran IPA merujuk pada penelitian tentang manusia atau telaah mengenai isu-isu yang berkaitan dengan perbaikan kualitas hidup manusia (Hayati, 2020). Pelajaran IPA di sekolah dasar adalah kebutuhan penting bagi siswa, mengingat perannya yang fundamental dalam membekali mereka untuk hidup berkomunitas. IPA tidak hanya berfokus pada akuisisi pengetahuan faktual, konseptual, atau prinsip, melainkan juga menggali metode investigasi alam secara sistematis, memperluas cakupan ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPA seharusnya memberikan pengalaman praktis kepada siswa dan membantu mereka dalam mengembangkan konsep IPA (Wisudawati, 2014).

Penyelenggaraan pembelajaran IPA umumnya berlangsung dalam suasana yang kondusif yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara aktif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sebagai bagian penting dari tugasnya, guru harus memilih media pembelajaran dengan cermat. Pemilihan media yang sesuai akan secara signifikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran terpenuhi, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan kemajuan ragam teknologi,

ragam media pembelajaran semakin berkembang, menyediakan berbagai pilihan media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Pada umumnya siswa sering kali kehilangan fokus saat pembelajaran hanya mengandalkan buku sebagai media, yang terasa monoton. Keterbatasan dalam variasi media menyebabkan kurangnya antusiasme dan ketertarikan, yang pada akhirnya memicu kebosanan di antara siswa. Guru seharusnya lebih inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Ketika mendiskusikan topik pembelajaran, Guru masih menggunakan metode ekspositori pada mata pelajaran IPA bab 2 mengenai Harmoni dan Ekosistem, khususnya topik Memakan dan Dimakan serta siswa mengamati video dari YouTube.

Sebuah platform yang menonjol dalam dinamika, kreativitas, dan cakrawala yang luas adalah dengan inovasi media berbasis *strip story*. Di samping itu, motivasi intrinsik siswa juga tetap kuat, termasuk dorongan untuk meningkatkan situasi dan menerima arahan dari guru sebagai pendidik. Salah satu langkah penting bagi guru untuk memastikan keberhasilan siswa adalah dengan memberikan motivasi kepada mereka. Motivasi akademis merupakan totalitas energi internal siswa yang mendorong aktivitas pembelajaran yang memastikan kontinuitas pembelajaran dan diupayakan oleh subjek pembelajaran untuk tercapai (Sardaman, 2018).

Kekurangan inovasi dalam pengembangan media yang memadai dan diminati oleh siswa saat menyampaikan materi, hal ini menjadi kendala,

dan berdampak pada motivasi belajar siswa sehingga kurang menarik. Pengembangan produk ini dilaksanakan melalui analitis kebutuhan awal. Namun, saat ini belum adanya pengembangan materi ajar yang mendukung kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri, mengingat variasi kecepatan dan pendekatan belajar yang berbeda-beda sesuai dengan potensi individu. Berdasarkan konteks tersebut, diperlukan upaya dalam pengembangan sumber daya pembelajaran, alokasi dana serta perangkat media pembelajaran.

Ketidakefektifan penggunaan media tercermin dari kurangnya semangat belajar siswa, yang kemudian berimbas pada penurunan prestasi akademik mereka dalam mata pelajaran IPA. Hasil analisis nilai harian awal pada kelas V Tuleh menunjukkan variasi dalam tingkat kemampuan awal siswa dari 18 siswa yang diamati, 18% memiliki hasil belajar tinggi, 25% memiliki hasil belajar sedang, dan 57% memiliki hasil belajar rendah.

Media *strip story* merujuk pada media pembelajaran yang memanfaatkan elemen visual, baik berupa gambar maupun tulisan yang disajikan dengan jelas kepada siswa (Meilawati et al., 2022). Media ini diantisipasi dapat mendukung siswa dalam mempercepat pemahaman dan retensi kosakata. Penggunaan media *strip story* juga dapat memicu motivasi, menarik perhatian, memicu tanggapan siswa, serta mengklarifikasi konsep kata sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Harapannya, media *strip story* ini dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan keuntungan yang dimiliki oleh media pembelajaran *strip story*, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangannya.

Faktor yang mendorong pertumbuhan penggunaan media pembelajaran adalah ketersediaan media yang mudah dijangkau oleh semua orang dan dapat diakses di mana saja. Tanpa perlu interaksi langsung dalam pembelajaran, siswa dan guru dapat menjalankan proses pembelajaran secara efisien, mengoptimalkan penggunaan waktu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *strip story* untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD”

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada konteks fenomena yang disebutkan sebelumnya, maka dapatlah diformulasikan pernyataan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap pemanfaatan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran IPA dengan tujuan Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Sekolah Dasar?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media *Strip Story* dalam konteks Pembelajaran Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk memahami kelayakan Pengembangan Media *Strip Story* dalam konteks Pembelajaran IPA guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.
3. Analisis terhadap tanggapan guru dan siswa terhadap Penerapan Media *Strip Story* dalam Pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar sebagai sarana untuk memperbaiki motivasi belajar.

### D. Manfaat Penelitian

Dalam kerangka riset dan pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan yang signifikan baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Dalam konteks pengembangan media, implementasi *Strip Story* dapat menawarkan kemajuan serta acuan yang berharga di ranah pendidikan, khususnya dalam menentukan media yang relevan dengan tuntutan lapangan, terutama dalam proses pembelajaran materi IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Siswa

- a. Harapannya penelitian ini dapat memberikan dorongan serta membangkitkan semangat belajar pada siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi IPA dengan menggunakan media *Strip Story*.

### 2) Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dalam meningkatkan pengajaran IPA dan mendorong terciptanya inovasi dalam pembelajaran.

### 3) Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran IPA serta mendorong terciptanya inovasi dalam proses belajar mengajar.

### 4) Bagi Peneliti

- a. Melalui penelitian, ini diharapkan dapat menghasilkan pengalaman yang baru, menginspirasi inovasi, dan merangsang kreativitas dalam pengembangan media *Strip Story* guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada kurikulum merdeka.

#### 5) Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi titik rujukan yang berguna bagi penelitian berikutnya, terutama dalam pengembangan media *Strip Story*.

### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkannya berupa Media *Strip Story* yang diharapkan mampu memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media *strip story* adalah segmen-segmen kertas yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing yang kemudian diadaptasi menjadi bentuk media digital.
2. Media *strip story* memiliki tampilan seperti komik bergambar.
3. Media *strip story*, sudah disesuaikan dengan modul ajar kurikulum merdeka kelas V di Sekolah Dasar.
4. Media *strip story*, memuat materi tentang rantai makanan Pelajaran IPA di kelas V.
5. Pembentukan media *strip story* di rancang untuk memberikan gambar menarik maka membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar
6. Media *strip story*, di rancang dengan ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **F. Pentingnya Pengembangan**

Manfaat dari media pembelajaran adalah dua hal. Pertama, media tersebut memberikan panduan kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, memfasilitasi penjelasan materi secara sistematis, dan

memperkuat presentasi materi yang menarik untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Kedua, media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mengajak mereka untuk berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran dengan baik di dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Membuat penggunaan media *strip story* dalam konteks pengajaran dapat secara signifikan mempermudah pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi pembelajaran. Harapannya, hal ini akan mengoptimalkan efisiensi belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memperkuat fokus belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka, meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat meningkatkan perhatian mereka terhadap pelajaran, menyediakan pengalaman belajar yang komprehensif sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, dan memberikan ruang bagi kreativitas serta pengembangan potensi siswa.

### **G. Definisi Istilah**

Untuk memperluas pemahaman tentang terminologi yang berkaitan dengan penelitian ini, maka dapat diuraikan yaitu:



1. Media *strip story* merupakan alat pembelajaran yang memanfaatkan gambar atau teks yang disajikan dengan jelas kepada siswa sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang menitikberatkan pada eksplorasi dan analisis alam beserta fenomena serta proses-prosesnya. Hal ini adalah bidang pengetahuan yang menginvestigasi secara empiris segala aspek dari alam untuk menjelaskan dan memahami fenomena yang ada.
3. Motivasi adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi siswa, kemandirian dalam belajar akan membawa hasil yang diharapkan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Motivasi belajar menurut Sardiman (2018) menyebutkan keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.