

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia melaksanakan pendidikan nasional sebagai bentuk perubahan menuju pembangunan Indonesia yang lebih baik (Nur Alvi Anazmah). Pendidikan juga merupakan upaya nyata untuk meningkatkan kinerja masyarakat agar lebih kualitatif, yang mana permasalahan pendidikan Nasional juga diselesaikan sedikit demi sedikit. Sehingga permasalahan yang muncul teratasi dan juga kualitas hidup masyarakat Indonesia meningkat.

Motivasi berasal dari kata "motif", yang berarti sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Jufirman 2018). Pergeseran energi pada diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan diawali dengan dorongan untuk mencapai tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan kekuatan yang ada di dalam siswa yang menciptakan, menjanjikan konsistensi serta mengarahkan kegiatan belajar sedemikian rupa, agar tujuan dapat dicapai.

Oleh karena itu, motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, karena orang yang kurang motivasi belajar tidak dapat melakukan kegiatan belajar. Diakui bahwa belajar adalah proses yang ditandai dengan perubahan perspektif atau keterampilan seseorang. Perubahan yang terjadi akibat belajar dapat bermacam-macam bentuknya, seperti perubahan pengetahuan,

pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan, kebiasaan dan karakteristik individu lainnya. (Kristin, Firosalia dan Mulia 2023).

Komik berisikan cerita yang saling sambung menyambung dan cerita tersebut mengenai kepribadian atau karakter dari tokoh utama di dalamnya. Berdasarkan hasil penelitian (Ambaryani, 2017:64) menyimpulkan bahwa media komik digital berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD. hal yang sama berlaku untuk penelitian yang dilakukan (Kristiani, 2017:64) yang menyatakan bahwa media ajar komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas V sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS Menurut Samatowa Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Ilmu pengetahuan Alam merupakan sekumpulan ilmu yang mempunyai ciri khusus, yaitu ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya.

Menurut (Ariyanto et al. 2023) IPS tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan intelektual siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar IPA dengan menggunakan komik digital lingkungan sebagai bahan ajar. Dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran mempengaruhi rendahnya motivasi sehingga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa.

Sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan khususnya mata pelajaran IPAS dapat berlangsung secara efektif dan maksimal diperlukan suatu pendekatan yang tepat, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam teknik presentasi (metode pengajaran) maupun dalam penyajiannya. Sehingga dapat memberikan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, seperti melakukan suatu eksperimen atau pengamatan gambar dan guru yang berperan sebagai pembimbing peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan pencegahan permasalahan dan mencari solusi pembelajaran yang tepat, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Manguharjo pada bulan Oktober tahun 2023 terhadap mata pelajaran IPAS, pelaksanaan pembelajaran yang berkelanjutan masih berpusat pada guru dan tidak banyak siswa yang tidak mencatat peristiwa-peristiwa penting atau hal-hal penting yang disampaikan guru. Siswa biasanya hanya mendengarkan guru ketika materi sedang dijelaskan sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sering kali bertindak sebagai informan utama sehingga siswa kurang terlibat. Pengajaran yang diterapkan seperti itu pada siswa, menunjukkan motivasi belajar IPAS yang kurang dan hasil belajar yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka dilanjutkan dengan studi dokumen nilai IPAS pada observasi siswa kelas V SDN Manguharjo. Berdasarkan pada hasil studi dokumen observasi

nilai IPAS menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini membuktikan masih rendahnya motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN Manguharjo. Dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru. *A few advantages of teacher-centered learning are that it can be applied to large classes, that class activities last less time, that learning materials are prepared effectively, that there are more opportunities for students to speak in Indonesian based on the teacher's criteria, and that the main goal of the approach is to transfer knowledge to the students.* (Mudanta, Astawan, and Jayanta 2020).

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan metode lain untuk mengatasi permasalahan tersebut. Yang terpenting adalah pendidikan yang memungkinkan siswa belajar dengan tenang dan tanpa gangguan. Pendidikan juga menggunakan media pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong kolaborasi antara siswa dan peneliti serta keterampilan memecahkan masalah. Salah satu paradigma pendidikan yang memenuhi kriteria tersebut adalah model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang memenuhi kriteria tersebut adalah model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti peneliti membuat inovasipada model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan komik digital dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan komik digital dan lingkungan sebagai sumber belajar.

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini

- 1) Bagaimana bentuk upaya meningkatkan motivasi belajar IPAS dengan menggunakan komik digital IPAS dengan menggunakan komik digital lingkungan sebagai sumber belajar pada kelas V?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media komik digital pada pembelajaran IPAS pada pembelajaran lingkungan sebagai sumber belajar pada kelas V?
- 3) Bagaimanakah kelayakan media komik digital IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SD Manguharjo?

b. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui peningkatan media komik digital guna meningkatkan motivasi belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) murid kelas V SD Manguharjo.
- 2) Mengetahui kelayakan media komik digital IPAS guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Manguharjo.
- 3) Mengetahui kelayakan keefektifan media komik edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Manguharjo.

c. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan tujuan di atas, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Sumber informasi dan ilmiah mengenai penelitian Pendidikan maupun Penelitian tindak kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan motivasi belajar IPAS dengan menggunakan komik digital lingkungan sebagai sumber belajar pada kelas V”. penelitian pengembangan komik digital IPAS diharapkan memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Terutama dalam hal datang meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPAS. Secara khusus, untuk meningkatkan motivasi siswa motivasi untuk mempelajari pembelajaran IPAS. Secara khusus penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini adalah untuk menambah jumlah penelitian tindak kelas yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Beberapa manfaat yang akan diperoleh oleh peneliti antara lain:

- 1) Penelitian ini menambah wawasan keilmuan dan mengembangkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS dengan cara menggunakan komik digital lingkungan sebagai sumber belajar.
- 2) Penelitian ini adalah sarana mewujudkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian tindakan kelas, menambah pengetahuan dan meningkatkan efektivitas model pembelajaran melalui penelitian yang dilakukan.

b. Bagi Guru

Beberapa keuntungan yang diperoleh oleh guru diantaranya:

- 1) Dapat dijadikan bahan pembelajaran, guna memperkaya model pembelajaran yang lebih variatif dengan menggunakan komik digital sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). selain itu, dapat menghidupkan suasana kelas yang aktif dan meningkatkan produktivitas Guru dalam proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan kinerja sehari-hari dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan keterampilan guru.
- 4) Dapat memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesadaran guru terhadap materi pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan guru mengenai materi pembelajaran yang efektif. Sebagai pedoman memandu untuk menilai proses pendidikan yang telah dilaksanakan, serta untuk menyempurnakan strategi pembelajaran sekolah dan memajukan inovasi pendidikan. Untuk menilai proses pendidikan yang telah selesai, serta untuk menyempurnakan strategi pembelajaran sekolah dan memajukan inovasi pendidikan.

c. Bagi Siswa

Beberapa keuntungan yang diperoleh oleh siswa diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan komik digital sebagai sumber belajar siswa akan tergugah semangat belajarnya. sehingga akan menambah keberanian siswa dalam hal bertanya, menjawab, melakukan sesuatu

tindakan dengan terstruktur. Menemukan dan mengemukakan ide-ide baru, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

2) Memeberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.

B. Definisi Istilah

Terdapat beberapa definisi istilah dalam kegiatan penelitian pendidikan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Istilah “Motif” mengacu pada model mental yang ada dalam pikiran seseorang untuk membimbingnya dalam melaksanakan tugas tertentu hingga mencapai tujuan. (Rizqi and Sumantri 2019) berpendapat bahwa “Pelajar yang sedang dalam proses belajar termotivasi oleh faktor internal dan eksternal, biasanya dalam bentuk beberapa indikator yang dapat diandalkan atau unsur. Indikator ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada: kesuksesan dan keinginan untuk sukses, gaya dan persyaratan belajar, pembatasan waktu dan tanda kutipan, lingkungan belajar yang ketat, dan lingkungan pembelajaran yang fleksibel.”

Motivasi membantu seseorang melakukan suatu kegiatan dan mencapai suatu prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasarkan pada motivasi, akan memungkinkan seseorang yang melakukan kegiatan itu mencapai prestasi yang baik dan mencapai tujuan mereka (Dewi 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keinginan yang ada dalam diri siswa yang mendorong keinginan untuk melakukan sesuatu guna tercapainya sebuah tujuan yang ingin dilakukan. Sehingga dengan adanya usaha yang tekun dan didasari oleh motivasi maka seseorang yang sedang melakukan kegiatan melahirkan prestasi yang baik dan tercapainya sebuah tujuan.

2. Komik digital

Komik Digital Media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer (Studi et al. 2023). Keunggulan penggunaan media komik dalam pembelajaran ialah, pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa (Julizawati 2023). Dapat disimpulkan komik digital merupakan cerita bergambar kartun yang tersusun rapi sehingga meningkatkan minat belajar siswa selain itu juga memiliki keunggulan seperti pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPA memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Pendapat tersebut sesuai dengan (Rizky 2022) menyatakan Pembelajaran

yang dilakukan antara guru dan siswa, dimana proses dan hasil belajar selaras untuk membentuk siswa yang berkembang. Salah satu caranya yaitu siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Dianti 2017). IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi. Saat ini literasi dan numerasi secara umum dipahami hanya terkait dengan Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan IPAS yang dapat dikaitkan dengan literasi dan numerasi. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.