

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara”. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 Pasal 1 dalam proses pembelajaran setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, Seorang pengajar harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu melayani siswa di era digital saat ini. Dengan berlangsungnya penerapan kurikulum 2013 yang disempurnakan oleh kurikulum merdeka, guru hendaknya kreatif, aktif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Pembelajaran di sekolah erat kaitannya dengan motivasi siswa, dimana pembelajaran akan semakin hidup jika motivasi belajar ada pada diri siswa sehingga materi yang disampaikan pun akan diterima dengan baik. Pembelajaran dengan memusatkan kepada siswa atau memberikan peluang agar siswa terlibat dalam pembelajaran seperti ikut bergerak, akan menambah motivasi anak dalam belajar, karena anak akan merasa tertantang dengan adanya masalah yang dia hadapi.

Pendidik dalam memberikan materi aturan, khususnya aturan di sekolah akan mendapatkan respon yang kurang bagus dari siswa jika penyampaiannya secara monoton atau tidak dengan contoh yang terjadi langsung.. Sehingga untuk menarik siswa dalam belajar mengenai aturan di sekolah sebaiknya guru lebih inovatif dalam menggunakan media ajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan pula kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi oleh guru (pengajar) dalam proses pembelajaran

(*technological*). Menurut Abdul Latif (2020), hasil observasinya menyatakan bahwa tantangan guru di era digital; guru sampai sekarang masih banyak memakai produk 80- an, sementara muridnya sudah memakai produk kontemporer. Akibatnya, para murid berbeda secara radikal dengan para guru, karena banyak terjadi ketidakrelevanan di sana-sini. Kita tahu bahwa murid sekarang tidak lagi cocok dengan sistem pendidikan abad 20. Namun, di lapangan para guru masih tidak memahami hal ini. Banyak guru kita yang lambat mengejar laju modernisasi pendidikan. Yang terjadi kemudian adalah murid sudah mampu menerima informasi secara cepat dari berbagai sumber multimedia, sementara banyak guru acapkali memberikan informasi dengan lambat dan dari sumber-sumber terbatas. Penggunaan media atau alat-alat modern di dalam kegiatan belajar bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Literasi digital guru tidak hanya berarti kemampuan untuk menumpulkan, memilih, memperbaiki dan memproses informasi, tetapi juga untuk menilai dan menentukan kredibilitas informasi. Oleh sebab itu komunitas digital memerlukan guru yang memang literat, secara digital, dan juga sensitif, secara sosial. Pendidik dituntut untuk mengembangkan ide-ide kreatif dengan menggunakan media teknologi, manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat menunjang demi terlaksananya proses pembelajaran yang optimal khususnya sebagai media pembelajaran PPKn yang selama ini dikenal sebagai muatan pelajaran yang membosankan sehingga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

Pada dasarnya pendidikan formal memberikan pengalaman belajar untuk dapat mengembangkan seluruh potensi interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru ataupun siswa dengan lingkungan. Salah satu mata pelajaran yang mendidik di lingkungan Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Somantri (2001:279) sebuah tujuan pelajaran pendidikan Kewarganegaraan secara umum yaitu demi mendidik

warga negara supaya menjadi seorang warga negara yang baik. PKn diarahkan untuk “mengerti dan patuh” sehingga dapat membantu siswa memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang aturan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di tempat yang saya melaksanakan penelitian yaitu di kelas II SDN Cibiru bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, yang dimana kurikulum 2013 ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat agar menjadi pembelajaran yang bermakna sehingga akan menjadi bekal untuk peserta didik di masa depan. Pada implementasinya pembelajaran tematik ini mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, afektif, dan menyenangkan. Peneliti menggunakan observasi kelas untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Observasi yang dilakukan meliputi dua kegiatan, yaitu melakukan observasi pembelajaran di dalam kelas untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, serta dengan melakukan wawancara pada guru kelas untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dalam belajar dan kendala yang dialami guru kelas serta siswa selama ini.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi dan wawancara yang saya lakukan di SDN Cibiru kelas II, membuahkan hasil pengamatan bahwa permasalahan yang muncul di kelas yang pertama adalah penggunaan metode ceramah yang terus menerus dalam setiap kegiatan belajar mengajar, membuat siswa jenuh dan memilih untuk asik berbincang dengan teman sebelah atau bermain-main dan membuat kegaduhan. Hal ini membuat siswa kurang dapat menerima apa yang telah disampaikan oleh guru, terlihat bila guru memberikan pertanyaan yang bertujuan untuk memancing konsentrasi siswa, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Permasalahan kedua yang ditemukan adalah motivasi belajar siswa yang rendah. Motivasi belajar siswa yang masih rendah terlihat sekali pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak seorangpun mengacungkan jari untuk bertanya, begitu pula sebaliknya. Apabila guru memberikan pertanyaan, tidak terlihat adanya siswa yang mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dengan

hasil persentasi melalui observasi bahwa untuk indikator motivasi belajar yang pertama yaitu durasi mendapatkan angka 49,28%, indikator kedua yaitu persistensi mendapatkan angka 69,6%, indikator ketiga yaitu ketabahan dan keuletan mendapatkan angka 64%, dan indikator keempat yaitu devosi 48%. Dimana diketahui bahwa nilai rata-rata dari keseluruhan untuk hasil observasi ini mendapatkan angka 57,72% dengan kriteria cukup menurut Kartika Budi (2001 : 55). Pembelajaran yang berlangsung saat ini masih menjadikan guru sebagai sumber utama dalam penyaluran informasi maupun pengetahuan untuk siswa. Padahal guru hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar. Guru pun melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan cara lama yang terkesan monoton, tidak menggunakan media dan melibatkan perasaan siswa. Adapun menggunakan media hanya yang ada dan sudah disediakan di sekolah saja. Sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa pun kurang diberi kesempatan dalam pembelajaran. Selaras dengan hasil penelitian (Tania Kurniawati, 2020) bahwa pendidik senior yang masih menggunakan media yang tidak berbasis teknologi membuat peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Ahli perkembangan kognitif, Piaget (1976) mengungkapkan bahwa anak mempunyai cara untuk dapat beradaptasi dan menginterpretasikan sesuatu dengan lingkungannya. Maka dapat diambil informasi bahwa lingkungan berpengaruh terhadap pembentukan pola pikir dan perilaku siswa belajar. Dengan karakteristik siswa kelas rendah yang cenderung masih berfikir secara kongkrit. Maka materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata dan selain itu media pembelajaran juga harus bersifat fleksible artinya media pembelajaran harus bisa digunakan saat daring maupun luring.

Berdasarkan permasalahan diatas, media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa belajar untuk menunjang proses keberhasilan dalam pembelajaran serta memotivasi belajar. Sebuah media yang dapat menyajikan contoh konkret dan juga menarik minat siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah komik digital. Media interaktif berupa komik digital menjadi

salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik secara luring maupun daring. Pembelajaran melalui media dapat digunakan berupa media visual yaitu berupa komik. Komik digital yang dibuat semenarik dengan cerita sederhana namun materi dapat dengan mudah diterima peserta didik dan berbagai warna di dalamnya membuat peserta didik menjadi tertarik khususnya untuk anak di sekolah dasar. Anak-anak yang masih berada di sekolah dasar ini cenderung mudah bosan dengan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi apalagi hanya dengan menatap layar saja. Pemanfaatan komik dalam bidang pendidikan sangat berkembang dan terus tumbuh di semua tingkatan. Peran komik dalam pendidikan sebagai media alternatif juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran PPKn, salah satunya pada materi aturan di sekolah tingkat Sekolah Dasar. Materi aturan di sekolah berguna untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik sesuai dengan nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu muatan pelajaran wajib dalam sistem kurikulum pendidikan dasar. Menurut Winataputra (2014:1.15) muatan pelajaran PPKn merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, dengan pembelajaran yang menggunakan media digital pula yaitu media komik digital yang dapat menyongsong pemahaman siswa lebih dalam untuk memenuhi hakikat amanat Pancasila. Sedangkan tujuannya, telah digariskan dengan tegas agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Berpikir kritis, rasional dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia; (4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengembangkan

media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar kelas II SD, sehingga peneliti menuangkan pemikiran melalui skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Aturan Di Sekolah Untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bersumber pada latar belakang diatas maka penulis telah menguraikan secara umum penelitian pengembangan Design and Development ialah *“Bagaimanakah media yang diperlukan untuk memotivasi belajar pada materi aturan di sekolah siswa kelas II sekolah dasar?”*.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah validasi media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah hasil akhir pengembangan media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan model media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan validasi media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil akhir pengembangan media pembelajaran komik digital untuk memotivasi siswa kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama

dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Tidak hanya itu, dapat menjadi suatu motivasi untuk memotivasi belajar siswa sekolah dasar khususnya dalam kedisiplinan, sehingga siswa akan dapat menguasai ataupun mengenali pentingnya memahami aturan di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu media pembelajaran dalam memotivasi belajar dalam hal kedisiplinan di tingkat sekolah dasar kelas dua. Berikut sebagian manfaat yang dapat dialami oleh beberapa pihak:

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran PPKn materi aturan di sekolah dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.

b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan serta keterampilan dalam meningkatkan media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru selaku pengajar serta dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

c. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan penulis dan sebagai sumber data dalam meningkatkan media pembelajaran yang sejenis untuk kelak menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.