# BAB IPENDAHULUAN

## I.I Latar Belakang

 Pendidikan merupakan suatu proses penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, Pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa dan negara. (Yusuf, 2018). Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadi generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahuluan. Sampaikan sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasaran yaitu manusia, sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori yang mengutamakan pemikiran Iimiah (Abdi, dkk., 2021). Pendidikan merupakan salah satu hak yang harus didapatkan oleh setiap manusia. UUD RI 1945 Pasal 28 C ayat (1) menyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri dan mendapatkan pendidikan yang layak. Maka dari itu pendidikan wajib tidak hanya untuk orang-orang norma

saja, tetapi dapat diperoleh juga oleh mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Darma, dkk., 2020).

Proses pembelajaran yang baik diawali dengan perencanaan yang bijak. Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Sukamawarti, 2022). Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang menuntun tenaga pendidikan maupun peserta didik untuk berpikir kreaktif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik hanya yang aktif, Kreaktif, inovatif dan tentuknya, berakhlak muliah (Hidayat dkk., 2018).

Media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang akan membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Wibawanto, 2017.

Pada observasi di kelas IV, waktu pelajaran PPKn berlangsung terdapat sebuah buku paket PPKn saja, dan saat itu guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya saja guru menjelaskan menggunakan buku paket yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang ada di buku paket PPkn.

Media Komik dapat dibuat dengan semanarik mungkin. Seiring dengan perkembangan zaman, Teknologi pun semakin maju. Oleh Karena itu kini komik setelah beralih menjadi digital, tidak digambar secara manual, dengan memanfaatkan teknologi, peneliti dapat membuat media komik secara digital dengan menggunakan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan komik digital. Pada aplikasi canva telah menyediakan berbagai template dan fitur-fitur yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Selain bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya. Dari media yang telah di buat namun memilki tujuan yang sama yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pahamannya dapat diselaraskan (Tafonao,2018). Media Komik digital banyak digunakan dan dapat menarik perhatian siswa agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, Komik digital adalah transfromasi teknologi media komik yang berbentuk cetak atau buku menjadi komik digital dengan format elektronik, Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi. (Riwanto, 2018). Media saat proses pembelajaran akan mampu memberikan semangat, motivasi siswa dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, Komik digital menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi, pesan dan informasi kepada siswa. Selain itu komik digital dapat memotivasi siswa agar semangat belajar karena dalam komik digital terdapat perpaduan cerita gambar, warna, ilustrasi dan suara yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi untuk siswa. Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran dapat disertai dengan berbasis kearifan lokal. (Daulay dkk,. 2020).

Model pembelajaran suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997:7 dalam Bunga, dkk., 2021)

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran pada materi Negaraku Indonesia saat proses pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo, ditemukan permasalahan pada pembelajaran PPKn berlangsung. Permasalahan yang ditemukan diantaranya, Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dalam pembelajaran PPKn guru lebih terfokus dengan menggunakan metode ceramah yang dimana guru terfokus menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, siswa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena guru hanya monoton kebuku paket, Guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga pembelajaran tidak terarah dengan baik sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang minat belajar peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, itulah mengapa pentingnya penggunaan media pembelajaran pada kelas IV. Inilah yang nantinya yang akan mempengaruhi minat belajar dari diri siswa.

Rendahnya minat belajar siswa bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengguggah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja. Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan Malaputri., dkk (Awalia, Ika, & Kironoratri, 2012) berpendapat bahwa minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menentuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula, penyebab minat belajar siswa menuru yang berakibatkan berkurang pemahan siswa. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut yakni membuat minat belajar siswa, keterbatasan sumber belajar, kurang bersamangat dalam belajar dan kebiasaan atau gaya belajar dikelas tidak berubah. Faktor-Faktor tersebut mengarah padahal-hal berikut sebagai tindakan utama yang harus diambil yaitu membangkitkan semangat siswa dalam belajar, merubah kebiasaan atau gaya belajar dikelas yang awalnya hanya mononton menggunakan buku dan membayangkan sesuatu hal dalam belajar menjadi pembelajaran yang nyata dan dapat dinikmati oleh siswa dengan melibatkan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai penunjungan dalam kegiatan pembelajar.

Berdasarkan masalah tersebut yang ditemui dari hasil observasi yang dilakukan makan diperlukan adanya sebuah inovasi atau solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar siswa. Salah satu media dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PPKn adalah media komik digital yang berupa video dan model TTW.

Media komik digital merupakan media komik digital sangat layak digunakan dalam pelajaran PPKn dalam materi negaraku, pada saat observasi bahwasanya anak kelas IV SD itu motivasi dalam minat belajar ini sangat rendah. lalu guru itu waktu belajar PPKn hanya berfaktokan buku paket dan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka peneliti ingin mengembangkan media komik digital, media komik digital ini sangat berbeda dengan buku-buku umumnya, media komik digital yang dibuat penulis ini akan muncul-muncul karakter tokoh, materi negaraku, gambar-gambar yang menarik, dan juga menggunakan suara sesuai karakternya. Ada juga kelebihan dari media komik digital yaitu Komik dapat menarik perhatian siswa, komik dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan komik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, selain komik mempunyai kelebihan dia juga mempunyai kekurangan yaitu: komik dapat mengalihkan perhatiaan siswa ketika membuka gawai mereka, dan siswa lebih fokus ke gambar dibandingkan teks, sehingga siswa yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks (hanya memahami gambar saja).

Sekolah SDN 105359 Sumberejo memiliki sarana seperti infocus, leptop, dan speaker, memiliki potensi untuk memanfaatkan media komik digital, dengan saranan tersebut dapat ditayangkan media komik digital dan di pendengarkan suara karakter yang berada didalam komik digital dan juga siswa dapat melihat dengan jelas, adanya media komik digital siswa di mungkinkan tertarik untuk membacanya dan minat belajarnya semakin meningkat. Selain itu beberapa siswa diketahui suka membaca, karena di dalam kelas terdapat pojok bacaan dimana setiap hari selasa dan rabu mereka membaca buku. Dan ada juga siswa tidak bisa membaca. Pada observasi dikelas IV SD siswanya terdiri dari 20 siswa dan ditemuai 1 siswa yang tidak bisa membaca, dikarenakan siswa itu susah untuk mengingat huruf A-Z, tetapi guru kelas IV itu tetap mengajarin untuk membaca dengan cara mengenaluruf A-Z dan mengeja bacaan. Tetapi media komik digital yang di buat oleh peneliti tidak hanya untuk di baca bisa juga di dengarkan dengan suara karakter yang berada di media komik digital, jadi siswa yang tidak bisa membaca bisa Pendengarkan dengan baik dan mereka bisa dapat memahami isi materi yang berada di media komik digital.

Beberapa penelitian terkait dengan media komik digital telah dilakukan diantarnya, Elly Sukma tahun 2017 meneliti tentang,’’ pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Di kota Borgo’’

Tri Handayani Tahun 2021 meneliti tentang ‘’Media Komik digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar’’

Favian Avila Syahmi meneliti tentang’’ Berbasis *SMARTHPHONE* untuk siswa sekolah dasar”.

Beberapa Review Diatas belum di temukan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatka Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn.

Sehingga Peneliti tertarik pada judul ‘’ Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo.’’

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasikan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran
2. Rendahnya minat belajara siswa saat mengikuti pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung
3. Dalam pembelajaran PPKn lebih terfokus dengan menggunakan metode ceramah yang dimana guru terfokus menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencata.
4. Siswa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena guru hanya monoton ke buku paket.
5. Guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga pembelajaran terarah dengan baik.

## 1.3 Batas Masalah

 Berdasarkan identifikasi masalah telah diutarakan agar permasalahan yang diamati lebih terarah dan memperoleh penjelasan yang jelas. Maka penelitian membatasi masalah penelitian pada mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia Kelas IV SDN 105359 Sumberejo, Kelayakan produk media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia Kelas IV SDN 105359 Sumberejo, Menggunakan Media komik digital dalam bentuk video untuk meningkatkan Minat belajar pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia Kelas IV SDN 105359 sumberejo.

## 1.4 Rumus Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan pada batas masalah di atas maka peneliti merumuskan permasalahnnya sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo?
3. Bagaimana Respon Siswa terhadap Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo?

## 1.5 Tujuan Penelitian

 Dari beberapa uraian yang dikemukan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah**:**

1. Untuk Menganalisi Kevalidan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo.
2. Untuk Menganalisi Kepraktisan Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo.
3. Untuk Menganalisi Respon Siswa terhadap Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo.

## 1.6 Manfaat Penelitian

 Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

 Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran pelajaran PPKn.

1. Manfaat Praktis.

Secara praktis, Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan penelitian yang lain. Adapun penjelasan dari masing-masing manfaat yaitu:

1. Bagi siswa
2. Dengan adanya komik digital ini dapat mempermudah siswa konsep pembelajaran.
3. Pembelajaran lebih menarik.
4. Peserta didik lebih aktif.
5. Bagi Guru
6. Memberi referensi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
7. Sebagai Fasilitator siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pelajar PPKn
8. Bagi peneliti

 Dengan adanya media pembelajaran komik digital peneliti dapat menambah wawasan baru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat digunakan proses pembelajaran disekolah dasar.