

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya untuk mendukung tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi penyampaian materi pendidik kepada peserta didik dan membantu terbangunnya komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat berperan penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media, tentunya akan berimbas kepada ketidak maksimalan dalam proses komunikasi di dalam proses pembelajaran¹. *National Education Association* (NEA) dalam *Journal of Student Research* (JSR) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional². Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan (komunikator), serta dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan.

Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk peserta didik, karena dapat menambah pengetahuan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas seorang pendidik sebagai penyampai materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai perkembangan zaman agar

¹ Rizki Pebrina, Raudatul Fitri, “Pengembangan E-Comic Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka”, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, Vol. 10, No. 2, 2022, hal. 58

² Ani Daniyati, dkk., “Konsep Dasar Media Pembelajaran”, *Journal of Student Research* (JSR), Vol.1, No.1, 2023, hal. 284

dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar.³ Sebuah media dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam penyampaian pesan atau materi dalam suatu proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan suatu pembelajaran dapat efektif maka seorang pendidik harus memperhatikan apakah pesan dari pembelajaran tersampaikan dengan baik. Tidak jarang peserta didik merasa bosan saat pendidik menyampaikan pesan pembelajaran yang cenderung monoton, karena pendidik tidak mengemas materi pembelajaran secara menarik dan terkesan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis, dan dengan cara yang kurang efisien lainnya, oleh karena itu peran komik dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Media berbasis visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan melalui hubungan isi materi melalui gambar yang dibuat seperti nyata. Komik merupakan komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui gambar berwarna bukan hanya di gemari oleh anak-anak saja akan tetapi orang dewasa juga karena ketertarikan sebuah teks yang dipadu dengan sebuah gambar berwarna membuat menarik, dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat memahami materi yang akan disampaikan lebih mudah⁴.

Aplikasi *Comic Life 3* merupakan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah cerita yang menarik atau cerita yang menceritakan kehidupan sehari-hari. Media visual sebagai aplikasi *Comic Life 3* dapat dimanfaatkan untuk mendesain komik sesuai dengan kebutuhan, misalnya memanfaatkan foto-foto dan terdapat di kehidupan untuk menanamkan materi pembelajaran dengan tujuan dapat memacu dan lebih mengembangkan kemampuan membaca peserta didik di pelajaran matematika. *Comic life 3* dapat dijalankan dengan perangkat komputer serta digunakan oleh pendidik, berupa

³ Achyar Sikumbang, *Dominasi Komik Asing dan Kontroversi Keberadaan Komik dalam Dunia Pendidikan Indonesia*, Jurnal Seni dan Desain, Vol. 02, No 1, 2008, hal. 197

⁴ Riyana Cepi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal.10.

gambar dan diperjelas dengan tulisan balon percakapan yang memuat sebuah cerita baik materi pembelajaran maupun lainnya.⁵

Dari analisis mengenai pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran maka untuk itu penulis melakukan observasi awal serta wawancara dengan pendidik dan peserta didik kelas III (tiga) dimana terdapat empat kelas pada tingkat kelas III yaitu 3a, 3b, 3c, dan 3d di MIN 2 Blitar, penulis mendapatkan informasi bahwa secara umum kegiatan pembelajaran di kelas tiga pada pelajaran matematika masih terdapat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan alasan, karena terbatasnya waktu untuk seorang pendidik mempersiapkan antara media pembelajaran dengan menyelesaikan administrasi. Sehingga ketika proses belajar mengajar di dalam kelas peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran hal ini memicu motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik, terkadang disebabkan oleh kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran matematika karena dianggap pelajaran matematika itu selalu sulit. Hal tersebut menyebabkan nilai peserta didik pada pembelajaran matematika ikut menurun, salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik yaitu kurangnya inovasi pendidik dalam mengemas kegiatan pembelajaran yang lebih menarik seperti penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan belum mencapai hasil maksimal⁶.

Berdasarkan penemuan hasil wawancara singkat dengan wali kelas III C dan observasi awal di MIN 2 Blitar masih terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Dari 28 siswa di kelas III C setidaknya masih terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai dibawah 75⁷. Hal tersebut membuktikan bahwa masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika di sekolah, bahkan jumlahnya

⁵ Rizki Pebrina, Raudatul Fitri, “*Pengembangan E-Comic Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka*”, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan, Vol. 10, No. 2, 2022, hal. 65

⁶ Observasi di MIN 2 Blitar pada tanggal 16 Oktober 2023

⁷ Wawancara bersama wali kelas III Nunik Subutin, di MIN 2 Blitar pada tanggal 16 Oktober 2023

mencapai 54% dari total siswa⁸. Namun apabila dilihat dari data lulusan tenaga pendidik di MIN 2 Blitar, lulusan S2 sebanyak 35,7%, lulusan S1 64,3%. Dari data tersebut lembaga MIN 2 Blitar dapat dikatakan memiliki tenaga pendidik yang mumpuni dalam berinovasi membuat media pembelajaran, namun dikarenakan tuntutan administrasi menyebabkan banyak pendidik yang tidak menyiapkan media pembelajaran saat akan melaksanakan pembelajaran.

Bedasarkan saran penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Istiqomah Andriyani pada penelitiannya dengan banyaknya peserta didik yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit, pembelajaran dengan menggunakan media komik matematika menjadi salah satu solusi untuk mengatasi ketegangan peserta didik dalam belajar matematika dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar matematika⁹.

Maka itu penulis akan mencoba memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran salah satunya yaitu media komik pada mata pelajaran matematika secara maksimal dalam mengajar di kelas III (tiga) dengan harapan agar peserta didik dapat termotivasi, lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam belajar. Kemudian dengan adanya media pembelajaran secara maksimal tersebut juga diharapkan prestasi belajar peserta didik dapat lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis *Comic Life 3* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan temuan observasi awal di MIN 2 Blitar maka dalam penelitian ini hanya meneliti tentang: “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi

⁸ Rekapitulasi Nilai Matematika kelas III B MIN 2 Blitar pada tanggal 16 Oktober 2023

⁹ Istiqomah Andriyani, “Skrpsi *Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis siswa*”, (Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, 2020), hal. 97.

Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar”, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya seorang pendidik menyiapkan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran matematika dikelas III.
2. Masih terdapat peserta didik yang masuk dalam kategori kurangnya motivasi atau dorongan belajar pada pelajaran matematika.
3. Kurangnya prestasi hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh media komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?
2. Adakah pengaruh media komik berbasis *Comic Life 3* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?
3. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa secara bersamaan pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang hendak di capai dan sekaligus sebagai pedoman, memberikan arah bagi aktifitas yang dilakukan masing-masing tujuan adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran komik berbasis *Comic Life 3* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik secara bersamaan pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat dari penelitian ini yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian tentang pengaruh media komik digital terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun datar.
- 2) Dengan menggunakan media komik digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.
- 3) Mampu memberikan sikap positif terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

- b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dikelas dalam rangka melaksanakan tugasnya sebagai pendidik di sekolah.
- 3) Guru memperoleh suatu variasi media pembelajaran matematika, salah satunya menerapkan media pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan peserta didik.

- 4) Meningkatkan kemampuan pendidik dalam melakukan penelitian eksperimen.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
 - 2) Meningkatkan kualitas agar lebih diminati oleh masyarakat luas dan dipercaya sebagai lembaga pendidikan yang survive dalam menghadapi kemajuan teknologi.
 - 3) Meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Mengetahui efektivitas media komik digital didalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
 - 2) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah.
 - 3) Sebagai bekal peneliti sebagai calon guru Madrasah Ibtidaiyah agar siap melaksanakan tugas di lapangan.
- e. Bagi Peneliti Lain
- 1) Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya.
 - 2) Bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
 H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
2. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan media komik terhadap prestasi belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
 H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan media komik terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

3. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan media komik terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan media komik terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Menurut Fatria, media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa¹⁰.

b. Komik Digital

Menurut Sudjana dan rivai komik adalah urutan suatu gambar berbentuk kartun yang memiliki karakter tertentu dan memerankan suatu cerita dan dirancang untuk memberikan hiburan¹¹.

c. *Comic Life 3*

Menurut Munawar berpendapat bahwa *Comic Life 3* adalah salah satu inovasi yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi ini lebih mudah diakses dan digunakan oleh pendidik karena tersedia secara online¹².

d. Motivasi

Menurut Abraham Maslow mengemukakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir,

¹⁰ Pitri, dan, Reka Seprina, "Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas XII Di SMA Negeri 11 Muaro Jambi", Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi, Vol. 2, No. 1, 2023, hal. 113

¹¹ Mertha Ayuningtyas, "Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model Group Investigation Mupel IPS Kelas IV C SDN Petompon 02 Semarang", (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019), hal. 22.

¹² Batubara, H. H, Media Pembelajaran Efektif, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 124.

berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu sebagian besar merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme.¹³

e. Prestasi Belajar

Menurut Susanti, menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi¹⁴.

f. Bangun Datar

Menurut Tarigan, menyatakan Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal¹⁵.

2. Penegasan Oprasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

b. Komik

Komik diartikan sebagai suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan sebuah informasi atau pesan dan dikemas dalam bentuk cetak.

c. *Comic Life 3*

Comic Life 3 merupakan aplikasi untuk mendesain komik yang menyediakan animasi panel dan balon kata yang menarik. Animasi panel yang sudah tersedia juga dapat didesain dengan mudah, sehingga pengguna dapat memanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya dalam mendesain materi Pelajaran yang akan dikembangkan.

d. Motivasi

¹³ Saryanto, dkk., Pengantar Manajemen (Teori Dan Konsep), (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hal. 117-118.

¹⁴ Ahmad Syafi'I, dkk, "Studi Tentang Prestasi Belajar Ssiswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi", Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 119

¹⁵ Farhan Prakoso, dan, Sriyanti Rahmatunnisa, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Model Listen And Draw", Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. III, No. 1, 2019, hal. 46

Motivasi yaitu gerak jiwa dan perilaku seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan.

e. Prestasi Belajar

Prestasi belajar yaitu skor yang dilambangkan dengan angka, lambang sebagai perwujudan dari perilaku atau usaha belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, serta kemampuan.

f. Bangun Datar

Bangun datar merupakan suatu objek geometri dua dimensi yang memiliki beberapa titik, garis, dan sudut.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Pada bagian inti dimulai dari bab satu pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab dua landasan teori yang terdiri dari: deskripsi teori yang didalamnya berisi penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan fokus penelitian. Selain itu pada bab ini juga terdapat pemaparan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian.

Bab tiga metode penelitian yang terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling, dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab empat hasil penelitian yang terdiri dari: paparan data dan hasil penelitian

deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

Bab lima pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari: pembahasan rumusan masalah pertama, rumusan masalah kedua, dan rumusan masalah ketiga.

Bab enam penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran. Serta bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.