

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara etimologi, dalam bahasa Yunani pendidikan berasal dari kata *paedagogie*, terdiri dari kata *paes* yang berarti anak dan *agogos* artinya membimbing. Sehingga *paedagogie* dapat diartikan sebagai suatu bimbingan yang dilakukan pada anak. Dalam bahasa Inggris terdapat istilah *to educate* berarti memperbaiki moral serta melatih intelektual².

Pengertian pendidikan menurut Islam berasal dari bahasa Arab yakni *tarbiyah* dan *ta'lim*. Kata *al-tarbiyah* yang digunakan untuk istilah pendidikan berasal dari Al-Qur'an surat al-Isra, ayat 24 yang berarti "*Ya Rabbku, kasihinilah mereka keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidikku (robbayaani) sewaktu kecil*".³ Tarbiyah merupakan proses pengarahan dengan tujuan pembentukan perilaku, sosial, akhlak dan lainnya dengan dasar-dasar dan kaidah serta pengetahuan.⁴

Pendapat Ahmad Syarabashi dalam Anshori tentang *ta'lim* adalah pengajaran serta penerimaan informasi yang mengarahkan pada mencerdaskan akal, hafalan, dan ingatan. Sedangkan *tarbiyah* mengandung arti mengarahkan, pendidikan dan latihan yang lebih mengarah pada pendidikan jiwa, rohani dan hati. Anshori menambahkan *ta'lim* dalam pendidikan memiliki arti pengajaran dengan memberikan ilmu kepada siswa, sedangkan *tarbiyah* berarti pendidikan yang terdiri dari aspek ilmu dan juga aspek akhlak. Sehingga menurut Islam pendidikan adalah menumbuhkan pemikiran manusia, serta menanamkan akhlak berdasarkan dengan ajaran Islam.⁵

² Rahmat Hidayat, Abdilah, *Ilmu Pendidikan*, (Medan : LPPPI, 2019), hlm.61.

³ Ahmad Izzan, Saehudin, *Tafsir Pendidikan : Konsep Pendidikan Berbasis Al-Qur'an*, (Bandung: Humaniora, 2015), hal 2.

⁴ Ibid. Hlm 4.

⁵ H. Anshori, Pendidikan dalam Perspektif Islam, *Hikmah*, vol. XIII, no. 2 2017, hlm164.

Menurut pasal 1 ayat 2 dan 7 dari undang-undang pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 2 tahun 1989, pendidikan nasional adalah sistem pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai kebudayaan nasional yang berasal dari Pancasila dan undang-undang dasar 1945.⁶ Merujuk pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, terampil, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷

Pendidikan menurut Mahmud Yunus dalam Sudarto menyatakan pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi dalam meningkatkan keilmuan, jasmani, dan akhlak sehingga tercapai tujuannya serta dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan juga masyarakat.⁸ Pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan setiap individu dalam berbagai aspek melalui kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan erat kaitannya dengan istilah belajar mengajar dan pembelajaran. Belajar merupakan proses melihat dan memahami suatu indikator belajar yang ditujukan dengan perubahan dari tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan pembelajaran ialah akumulasi dari konsep mengajar dan juga konsep belajar. Proses pembelajaran ialah pengorganisasian antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan, dan prosedur pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.⁹

Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi, di dalamnya terjadi suatu peristiwa penyampaian pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa). Penyampaian pesan tersebut tentu membutuhkan

⁶ Misbah, Nurul Pitriyani, *Landasan Pendidikan*, (Bekasi:Guepedia, 2024), hlm 306.

⁷ Mega Zulfy Lestari, dkk., *Landasan Pendidikan*, (Serang Banten : PT Sada Kurnia Pustaka, 2023), hlm. 140.

⁸ Sudarto, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta:Deepublis, 2021), hlm.44.

⁹ Deni Darmawan, *Konsep dasar pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 8.

perantara atau saluran, perantara tersebutlah yang dinamakan media.¹⁰ Sehingga media pembelajaran merupakan wadah atau penyalur pesan yang berisi materi pelajaran dengan tujuan membantu memudahkan proses penyampaian pesan sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran.

Pembelajaran memiliki banyak aspek yang dapat mempengaruhi minat dan tercapainya tujuan belajar siswa. tidak terkecuali perkembangan teknologi saat ini, sedikit banyak dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada hari Rabu, tanggal 20 Maret 2023 dengan mewawancarai secara langsung siswa kelas 3 di MIN 2 Blitar diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki HP sendiri. Kurang lebih 90% dari jumlah keseluruhan siswa memiliki HP sendiri, selebihnya menggunakan HP orang tua. Banyak dari para siswa yang menggemari game online, video yang ada pada aplikasi Youtube dan Tiktok. Adanya media-media tersebut sedikit banyak mempengaruhi minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran. yang seharusnya siswa belajar karena adanya media tersebut siswa lebih tertarik bermain HP dibandingkan dengan belajar, oleh karena itu hal tersebut perlu diimbangi dengan adanya inovasi terkait dengan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik secara bersama-sama maupun mandiri.

Pembelajaran dikelas pasti menggunakan media pembelajaran baik yang sederhana hingga yang kompleks. Media pembelajaran dalam era globalisasi saat mengalami perkembangan yang sangat pesat, mau tidak mau generasi saat ini harus mampu mengikuti arus kecanggihan teknologi yang ada. Hal tersebut tentu harus dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran harus terus dikembangkan agar dapat terlaksana pelaksanaan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif. Sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran yang pada seiring dengan itu juga meningkatkan kualitas pendidikan.¹¹

¹⁰ Septy Nurfadillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 15.

¹¹ Resti, dkk. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar, *Al Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.8 no.3 2024, hlm.1145-1157.

Banyak sekali jenis media pembelajaran utamanya di era digital saat ini dengan masing-masing kelebihanannya. Media pembelajaran digital sendiri meliputi seperangkat komputer yang saling berhubungan serta memiliki kemampuan memuat dan mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio sebagai sarana komunikasi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. agar dapat digunakan secara efektif seorang guru perlu memahami karakteristik media yang akan digunakan dan juga karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut.¹²

Beberapa media digital yang pernah digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan diantara seperti video *Youtube* atau *Youtube short*, *Tiktok*, *PowerPoint (PPT)* Interaktif, animasi, *Prezi*, *Game Education* misalnya *Quiziz*, *Kahoot!*, *Wordwall*, dan komik digital misalnya *Canva*, *Comicgen*, *Comic Life*, *Pixton Comics*, *Storyboard That*, masih banyak lagi yang lainnya. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan karakter siswa dan materi yang akan disampaikan, agar efektif dan efisien.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran dinilai dapat membantu proses pembelajaran berjalan secara efektif sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Media digital dalam pendidikan saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi saat ini dan juga merupakan dampak transformasi pendidikan pasca adanya pandemi *Covid-19* yang mengakibatkan pembelajaran harus dilakukan melalui media digital dengan banyak penyesuaian. Sehingga bukan hal yang asing bagi siswa adanya media-media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran digital yang banyak digunakan selama pembelajaran daring beberapa diantaranya seperti video *Youtube*,

¹² Fachrur Rozie, Ahmad Sudi P., *Media Pembelajaran Digial Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Malang : Penerbit Rena Cipta Mandiri, 2023), hlm.42.

Elearning, Google Classroom, Video Tiktok, Komik digital, Quiziz. Media digital digunakan di beberapa sekolah tidak terkecuali sekolah dasar selama pandemi covid-19 pada tahun 2020 hingga tahun 2022 yang lalu. Ada yang berjalan dengan baik adapula yang masih perlu adanya pengembangan dan evaluasi.¹³

Media yang digunakan dalam pembelajaran sendiri dapat dipilih sesuai dengan karakter siswa dan juga materi yang akan diajarkan. Berdasarkan observasi pada bulan September sampai dengan bulan November 2023 di MIN 2 Blitar, peneliti menemukan minat kebanyakan siswa selama kegiatan literasi lebih banyak dari para siswa tersebut menggemari buku dengan muatan gambar yang banyak seperti salah satunya komik. Adanya gambar-gambar dalam buku membuat siswa lebih tertarik dan penasaran untuk membaca.

Komik menyajikan materi yang dikemas dalam sebuah cerita bergambar, yang dapat menarik siswa untuk senang membaca. Komik berbentuk digital selain dapat menarik perhatian siswa juga dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa, sehingga menambah semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan dan peluang yang ada peneliti tertarik dengan suatu *platform digital* yang bernama *Pixton Comics*. Platform tersebut berisi komik digital berbasis web yang dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan.

Komik digital menjadi salah satu inovasi media pembelajaran berbasis digital yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya ramah lingkungan, hemat biaya, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, dengan penggunaan teknologi, gambar, serta cerita yang menarik dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.¹⁴ Komik digital *Pixton Comics* dalam penelitian ini akan digunakan dalam pembelajaran mata

¹³Khairul Anam,dkk, Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar, *Genderang Asa:Journal Of Primary Education*, Vol.2 no.2 (2021), hlm. 76-87.

¹⁴Khilda Maulida N. H.,”Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak”.*Skripsi* . Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019, hlm. 4.

pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut tentu sangat relevan karena dalam materi bahasa indonesia erat dengan materi yang dimuat pada suatu bacaan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam masalah tentang bagaimana keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital *pixton comics* dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian judul yang diangkat peneliti adalah **“PENGARUH MEDIA DIGITAL *PIXTON COMICS* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA MIN 2 BLITAR”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut :

1. Siswa mengalami penurunan minat belajar dengan adanya berbagai macam game online, media sosial dan media lainnya yang lebih menarik sebagai dampak adanya perkembangan teknologi saat ini.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran alternatif yang menarik.
3. Siswa merasa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang kurang variatif.
4. Siswa mengalami penurunan prestasi belajar seiring dengan menurunnya minat untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat fokus pada masalah-masalah yang akan dipecahkan. Penilitin ini menitikberatkan pada Pengaruh Media Digital Pixton Comic Terhadap Minat Dan Hasil Belajar mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa MIN 2 Blitar.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar ?
2. Adakah pengaruh media digital *Pixton Comics* terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar ?
3. Adakah pengaruh penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap minat dan hasil belajar pada siswa MIN 2 Blitar ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar sesudah menggunakan media digital *Pixton Comics* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dengan melakukan penelitian ini, antara lain:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Selain itu memberikan pengembangan ilmu pendidikan yaitu adanya inovasi penggunaan media pembelajaran, serta sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan minat dan kemampuan siswa.

2. Praktis

a. Bagi guru dan pihak sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan serta dapat memanfaatkan media pembelajaran disekolah dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan, serta dapat menyerap ilmu dan wawasan yang telah didapatkan selama penelitian. Dan bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam efektivitas penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi siswa

Memberikan informasi serta memberikan pengalaman baru belajar dengan menyenangkan dan menarik.

d. Peneliti selanjutnya

Dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi dan jadi bahan perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa depan.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti kebenarannya secara empiris.¹⁵ Hipotesis berfungsi sebagai pembuka kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori. Hipotesis dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1) Hipotesis untuk minat belajar

Ha: Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media digital *Pixton Comics* dengan minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

Ho: Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media digital *Pixton Comics* dengan minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

¹⁵Agus Zaenul Fitri, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Malang: Madani Media, 2020), hlm. 87.

2) Hipotesis untuk hasil belajar

Ha: Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media digital *Pixton Comics* dengan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

Ho: Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media digital *Pixton Comics* dengan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

3) Hipotesis untuk minat dan hasil belajar.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media digital *Pixton Comics* terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Blitar.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Digital *Pixton Comics* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa MIN 2 Blitar”, maka penulis perlu untuk menegaskan istilah-istilah yang ada judul tersebut sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Media Digital *Pixton Comics*

Media pembelajaran digital adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berbasis digital atau teknologi. Media ini berhubungan dengan adanya teknologi seperti perangkat komputer, *handphone*. internet dan lain sebagainya.

b. *Pixton Comics*

Pixton comic merupakan sebuah *platform* komik digital yang dikembangkan oleh Clive Goodison. *Pixton Comics* adalah

salah satu situs web komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu memungkinkan siswa dapat mengakses mandiri atau juga membuat komik digital secara mudah. Muhibbin dalam lilis menyatakan Kelebihan dari media tersebut adalah terdapat karakter yang dapat dipilih dan juga disesuaikan, skenario, dan menambah balon perakapan untuk membuat cerita yang simpel.¹⁶

c. Minat Belajar

Minat merupakan suatu keinginan yang dimiliki dan dapat dikembangkan oleh seseorang. Minat muncul karena pengaruh pengalaman dan juga usaha untuk mengembangkannya.¹⁷

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan seseorang setelah melalui proses belajar. Hasil belajar dibuktikan dengan adanya nilai setelah melakukan evaluasi pembelajaran baik secara tes maupun nontes.¹⁸

2. Definisi Operasional

Penelitian yang akan dilakukan, untuk mengetahui minat dan juga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia di MIN 2 Blitar sebagai pengaruh penggunaan Media Digital *Pixton Comics*. Minat siswa diketahui melalui kegiatan observasi tingkat keaktifan siswa ketika pembelajaran dan juga berdasarkan angket yang diisi oleh siswa. sedangkan hasil belajar diperoleh melalui evaluasi pembelajaran yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

¹⁶ Mufarrochah, Penggunaan Aplikasi Pixton untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII, *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, Vol.2 no.1 2022. Diakses pada 10 Desember 2023.

¹⁷ Lilis Maghfiuroh, Minat dan Motivasi Belajar di Perguruan Tinggi, (Purwokerto: CV Pena Persada, 2019), hlm. 4.

¹⁸ Sinar, *Metode Active Learning*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), hlm. 22.

I. Sistematika Pembahasan

Penulis menggunakan buku pedoman skripsi sebagai acuan dalam proses penyusunannya. Sistematika penelitian ini berisi tentang isi keseluruhan penelitian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir penelitian. Bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan dosen pembimbing, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian ini terdiri dari 6 bab, Yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori terdiri dari bahasan tentang penjabaran dasar teori yang digunakan untuk penelitian, serta kerangka konseptual.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode Penelitian terdiri dari rencana penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang sajian deskripsi data hasil temuan dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga pengujian hipotesis.

BAB V : PEMBAHASAN

Bab pembahasan berisi penjelasan atas jawaban dari rumusan masalah penelitian berdasarkan hasil penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab penutup berisikan kesimpulan hasil pembahasan, implikasi penelitian dan saran.