

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran memerlukan tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu guru, siswa dan media pembelajaran. Ki Hajar Dewantara menyatakan, dalam mendidik dapat dilakukan dengan cara mengajar, memuji, mendidik dengan cara menghukum, memberikan dorongan, memberi contoh, membiasakan, mendidik dengan cara perintah dan larangan, dan lain sebagainya. Seiring dengan perubahan modernisasi, arah dan orientasi pendidikan juga semakin berkembang, seorang guru hendaknya dapat mengupgrade pengetahuan dan skill penunjang kegiatan pembelajaran serta mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada.² Dalam mendidik, guru hendaknya memperhatikan beberapa hal, sebab tidak semua peserta didik langsung paham dan menerapkan apa yang diberikan oleh guru.

Potensi kognitif pada peserta didik berkenaan dengan kemampuan pengetahuan, afektif berkenaan dengan kemampuan sikap, sedangkan psikomotorik berkenaan dengan keterampilan peserta didik. Ketiga kemampuan pada peserta didik itu sudah menjadi kehendakannya untuk dikembangkan dan diasah sedemikian rupa sehingga akan tercapai tujuan pendidikan secara mutlak. Kemampuan dalam peserta didik tersebut termasuk dalam Pasal 3 Sistem Pendidikan

² Herminingsih, Nurdin, and Fatimah Saguni. "Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa." *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES)* 5.0 1.1 (2022): hlm. 79-84.

Nasional tanggal 20 tahun 2003 yang menyebutkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional.³ Selain itu, Q.S. Al-Imran ayat 104 juga menjelaskan tujuan pendidikan berikut:

وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ وَلَتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung”.

Berhubungan dengan ayat dalam Q.S Al-Imran ayat 104 di atas, bahwasanya jelas dipaparkan fungsi guru, orangtua, dan para pendidik lainnya untuk mengajarkan kepada generasi muda ilmu pengetahuan yang bermanfaat baginya untuk kehidupannya kelak. Pembelajaran yang baik dalam dunia pendidikan tidak terlepas oleh situasi dan kondisi lingkungan sekitar. Melihat sistem pendidikan pada masa sekarang ini memang sulit dilaksanakan dan berkembang sebagaimana semestinya, karena terjadinya wabah pandemi covid-19 yang tergolong memakan waktu yang lama untuk kembali normal. Sehingga banyaknya kendala dalam dunia pendidikan yang menjadi faktor utama kegiatan pembelajaran terhenti atau tidak berjalan sesuai dengan tujuan.

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri

³ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20, *Sisdiknas*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 7

seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan atau mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Motivasi dapat juga dapat diartikan sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi orang atau orang-orang yang dipimpinnya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu.⁴

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi (*motivate-motivation*) banyak digunakan dalam berbagai bidang dan situasi. Dalam

⁴Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 1.

bahasan ini, motivasi dimaksudkan untuk bidang pendidikan khususnya untuk kegiatan pengajaran.⁵

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran adalah motivasi belajar. Jika motivasi belajar tidak ada dalam diri siswa, maka yang terjadi adalah siswa akan kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran atau melakukan kegiatan belajar. Jadi jika siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar, pendidik atau orang tua hendaknya berperan aktif untuk menumbuhkan motivasi tersebut.⁶

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.⁷

Untuk meneliti motivasi yang baik pada anak-anak didik kita, di samping guru hendaknya menjauhkan saran-saran atau sugesti yang negatif yang dilarang

⁵ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran (Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 12.

⁶ Muhammad Fathurrahman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 139.

⁷ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 75-78.

oleh agama, yang lebih penting lagi adalah membina pribadi anak didik agar dalam diri anak-anak terbentuk adanya motif-motif yang mulia, luhur, dan dapat diterima masyarakat. Untuk itu, berbagai usaha dapat dilakukan seperti mengatur dan menyediakan situasi-situasi baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah yang memungkinkan timbulnya persaingan atau kompetisi yang sehat antar anak didik kita, membangkitkan self-competition dengan jalan menimbulkan perasaan puas terhadap hasil-hasil dan prestasi yang telah mereka capai, betapa pun kecil atau sedikitnya hasil yang dicapai itu. Membiasakan anak didik mendiskusikan suatu pendapat atau cita-cita mereka masing-masing dapat pula memperkuat motivasi yang baik pada diri mereka.⁸

Bedasarkan hasil observasi pra penelitian di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung pada tanggal 21 Februari 2022, banyak sekali peserta didik yang sudah bosan dengan sekolah dan terlanjur asyik pada kehidupan bermainnya di rumah, dimana hal tersebut berpengaruh pada tingkat motivasi dan motivasi belajar anak. Meskipun telah menjadi perhatian oleh guru, namun jika tidak diiringi dengan strategi penggunaan media yang tepat misalnya, hasil yang didapatkan dari proses belajar itu tidak dapat maksimal. Banyak kasus yang ditemui bahwsanya penugasan yang diberikan pendidik bukan dikerjakan oleh peserta didik, melainkan oleh orangtua ataupun guru les.⁹

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dengan adanya banyak kendala yang dialami saat pembelajaran selama pandemi, dan proses pembelajaran

⁸ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), hlm. 81.

⁹ Hasil Observasi dengan Ibu wali kelas V MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung pada tanggal 18 April 2022

selanjutnya yang dilakukan tatap muka, para guru tetap mengalami dampak dari kemalasan peserta didik dalam proses belajar. Terlebih dengan adanya teknologi gawai pintar yang dimiliki peserta didik. Hal ini yang juga yang dialami oleh lokasi penelitian yang akan peneliti lakukan kajian. Seorang pendidik hendaknya lebih kreatif dan berinovasi dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik agar mereka dapat memahami materi dengan baik dan tidak mudah cepat bosan.¹⁰

Untuk mencapai tujuan pendidikan di atas maka perlu digunakan dukungan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran. Satrinawati dalam bukunya menyatakan bahwa media merupakan alat yang memudahkan guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan dapat mencapai tujuan pendidikan.¹¹ Hal ini sejalan dengan pernyataan Sanaki yang menyatakan bahwa media dapat menginspirasi dan mendorong kemajuan siswa.¹² Selain itu, menurut Hamdani, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat merangsang proses belajar siswa. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat menyampaikan pesan dan perangkat lunak yang memuat pesan. Media tidak hanya sebagai alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh ilmu.¹³

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung dan MIN 4 Tulungagung bahwasanya media

¹⁰ Hasil Observasi peneliti di kelas V MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung pada tanggal 20 April 2022

¹¹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 7

¹² Hujair Sanaky, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 243

pembelajaran yang digunakan di madrasah tersebut masih sulit untuk dikembangkan oleh setiap personal pendidik. Padahal dengan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang diaparkan dari hasil wawancara bersama Ibu Guru di madrasah tersebut. Adanya media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Peran media menjadi alat tersendiri dalam mempermudah proses transfer pengetahuan pendidik kepada peserta didik. Perkembangan media pembelajaran sekarang sudah dapat dilakukan oleh pendidik dengan inovasi yang diciptakannya, bisa dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran untuk menambah motivasi dan pemahaman peserta didik atau juga bisa dalam bentuk pelaksanaan evaluasi guru dalam pembelajarannya untuk menambah motivasi belajar siswa.¹⁴

Namun dalam prakteknya masih banyak guru yang belum secara inovatif menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini sebagaimana dalam kajian yang ditulis Tafoano dalam artikelnya.¹⁵ Ada banyak alasan, menurut beliau mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran, antara lain: Guru berkeyakinan bahwa penggunaan media membutuhkan persiapan, media itu kompleks dan mahal, tidak bisa menggunakan media (gagap teknologi), media hanya digunakan untuk hiburan, dan pembelajaran hendaknya serius, di sekolah tidak ada media yang tersedia, dan sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk memproduksi media pembelajaran, guru kurang

¹⁴ Hasil Observasi dengan wali kelas di MIN 4 Tulungagung pada tanggal 20 April 2022

¹⁵ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018, hlm. 103

memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran, guru belum memiliki pengetahuan dan kemampuan membuat media pembelajaran sendiri, guru tidak memiliki keterampilan untuk meneliti media pembelajaran, dan sebagainya.

Media pembelajaran yang digunakan dapat mengikuti trend teknologi yang ada saat ini, salah satunya adalah media Pembelajaran Komik Digital, yakni teknologi komputer dan gawai pintar. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama gawai berbasis kecerdasan buatan atau *artificial intelgence* perlu diterapkan media pembelajaran berupa program aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.¹⁶

Pembelajaran di sekolah dasar dan madrasah ibtida'iyyah saat ini menggunakan mata pelajaran tematik terpadu atau integratif yang mengkombinasikan berbagai kemampuan dari berbagai mata pelajaran menjadi satu tema pembelajaran. Penggabungan dilakukan dengan menggabungkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta konsep dasar terkait dalam proses pembelajaran. Penggabungan mata pelajaran yang komprehensif memberikan siswa pengalaman langsung dan menyeluruh. Sehingga menjadikan siswa aktif, berpengalaman dan terlatih, serta dapat langsung memahami apa yang mereka

¹⁶ Sanaky, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 88

pelajari. Melalui apa yang dia lakukan secara langsung dalam belajar, dia akan mampu memahami dan mampu menghubungkan konsep-konsep yang dia pahami satu sama lain. Pembelajaran tematik menekankan bahwa pembelajaran hendaknya bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.¹⁷

Dengan diberlakukannya kurikulum merdeka belajar, dan sejalan dengan PP no. 17 tahun 2010 pada panduan teknis pembelajaran tematik terpadu kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menjelaskan bahwa, guru hendaknya melatih kepada peserta didik berupa kemampuan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill*, dengan cara membuat penilaian *authentic*, guru dituntut bisa meneliti soal yang bisa menggambarkan kondisi siswa secara nyata atau tugas autentik berbasis *Higher Order Thinking Skill*.¹⁸ Evaluasi basis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang disusun sesuai dengan tingkat kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. HOTS merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dimana kemampuan ini yang dibutuhkan di abad 21. Kemampuan HOTS dikembangkan dari teori Blooms dan kemudian disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl.

Berbagai macam media pembelajaran terutama yang lebih bersifat visual dewasa ini telah dikembangkan, seperti media komik digital dalam pembelajaran. Pengembangan ini berupaya mendukung potensi peserta didik

¹⁷ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014*. (Jakarta: Kemendikbud, 2014), hlm. 16

¹⁸ Septi Aprilia, *Evaluasi Berbasis High Order Thingking Skills Dalam Pembelajaran Tematik Di SD Kelas Tinggi*, *Seminar Nasional Pendidikan Sains “Mengintegrasikan Nature dan Nurture untuk Memberdayakan HOTS di Era Disrupsi”*, (Surakarta: 27 Oktober 2018), hlm. 150

yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Pembelajaran melalui gambar akan membantu peserta didik dalam memahami pelajarannya, sebab dengan adanya gambar dan sajian bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindari adanya salah penafsiran oleh peserta didik.

Belajar dengan melihat gambar dan bacaan membuat peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat pesan atau informasi yang ada pada buku. Sebab otak akan lebih mudah mengingat hal yang pernah terlihat oleh mata daripada hanya mendengar penjelasan dari guru saja tanpa adanya bantuan dari gambar. Selain itu menurut Zaniyati¹⁹ perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% lagi dengan indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya. Selain penekanan pada sisi visual, media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori peserta didik. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Beberapa kajian terdahulu telah dilakukan oleh para akademisi mengenai penggunaan komik digital ini dalam pembelajaran. diantaranya kajian yang

¹⁹ Zaniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hlm.65

dilakukan Larista, dkk yang membuat e-Comic berdasarkan filosofi permainan tradisional Congklak dengan aplikasi Adobe Photoshop dan mendokumentasikannya dalam Webtoon. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah e-Comic yang terdiri dari tujuh episode. E-Comic ini telah direview oleh ahli materi dan ahli media. Skor bahan ajarnya 100 dan medianya 97. Artinya sangat bagus. E-Comic yang dibuat dapat digunakan sebagai bahan bacaan.²⁰

Kemudian Apriola yang mengembangkan desain komik digital untuk sekolah vokasi. hal ini didasarkan pada keterbatasan guru dalam membuat gambar manual sebagai media pembelajaran dan juga hasil dari wawancara analisis kebutuhan siswa dan guru pada keterampilan menulis. Seiring dengan perkembangan teknologi sudah banyak guru yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka oleh sebab itu peneliti membuat media pembelajaran berupa digital komik dalam pembelajaran keterampilan menulis yang dapat di akses siswa lewat aplikasi Flip HTML5.²¹

Kemudian Raja, dkk yang meneliti tentang penggunaan media interaktif digital online menumbuhkan persepsi siswa terhadap. ia menghubungkan persepsi tersebut dengan kemampuan pemahaman bacaannya. Sebanyak 41 siswa dari berbagai SMP dan SMA yang tinggal di berbagai panti asuhan berpartisipasi dalam penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa percaya bahwa media interaktif digital online sangat penting dan

²⁰ Chesia Ika Larista, and Tanti Kurnia Sari. "Development Of Congklak Traditional Game E-Comic With Local Wisdom.", dalam *Tesis* Universitas Negeri Medan, 2021: hlm. 338-344.

²¹ Kartika Apriola, "Developing Digital Comic As Teaching Media In Writing Skill At Vocational School", dalam *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023., hlm. 88

membantu dalam proses pembelajaran bahasa. Selain itu, nilai rata-rata tes pemahaman membaca menunjukkan korelasi positif antara persepsi siswa dan kemampuan pemahaman membaca mereka. Penelitian ini menyiratkan bahwa menumbuhkan persepsi siswa dalam penggunaan media interaktif online sangat berkorelasi dengan kinerja pemahaman bacaan mereka.²²

Farissi mengkaji tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan komik digital juga menunjukkan efek positif pada penguasaan kosa kata siswa. Hasil ini didukung dengan data angket yang dijawab oleh siswa dalam kelompok eksperimen. Kuesioner mengungkapkan bahwa 96.2% siswa setuju bahwa media ini bermanfaat untuk penguasaan kosa kata mereka. Dapat disimpulkan bahwa komik digital berpengaruh signifikan dan positif terhadap penguasaan kosa kata siswa.²³

Utomo mengkaji tentang desain pengembangan komik berbasis android pada topik bioteknologi untuk siswa SMA. Kesimpulannya, komik berbasis android pada topik bioteknologi valid dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.²⁴

Dari beberapa kajian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian yang mengkaji tentang pemanfaatan media komik digital pada jenjang pendidikan dasar berbasis ke-Islaman belum dilakukan. Hal ini yang menjadi

²² Patuan Raja, Ag Bambang Setiyadi, and Fajar Riyantika. "The correlation between perceptions on the use of online digital interactive media and reading comprehension ability." *International Journal of English Language and Literature Studies* 10.4 (2021): hlm. 292-319.

²³ Fatchurachman Al Farissi, "The Effect of Digital Comics as Learning Media on Students' Vocabulary Mastery (Quasi-Experimental Research on the Eighth Grade Class E and F Students at SMP Negeri 2 Patikraja in the Academic Year of 2022/2023)", dalam *Tesis*, Universitas Jenderal Soedirman, 2023., hlm. 17

²⁴ Anjar Putro Utomo, et al. "Android-based comic of biotechnology for senior high school students", dalam *Tesis*. Universitas Jember, 2020., hlm. 12

kebaruan dalam penelitian ini. Kemudian diketahui bahwa media pembelajaran Komik Digital sangat penting digunakan untuk menambah motivasi belajar siswa. Sehingga seorang peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian yang diberi judul “Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas (Studi Multi Situs di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung dan MIN 4 Tulungagung)”.

Dalam penelitian ini, media Komik Digital diharapkan akan memberikan pengalaman belajar siswa di kedua sekolah tersebut yang menyenangkan, sehingga dapat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, diketahui bahwa kedua institusi ini termasuk sekolah terbaik yang penuh dengan pembelajaran berkinerja tinggi. Sekolah juga menerapkan strategi khusus yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari, termasuk penggunaan media pembelajaran seperti yang akan dibahas dan disajikan dalam kajian penelitian ini.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran baik dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi terhadap motivasi didik dengan desain penelitian studi multisitus di MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persiapan pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah?
3. Bagaimana evaluasi guru dalam pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah?

C. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah tersebut, dapat terbentuk beberapa tujuan penelitian yakni:

1. Untuk menjelaskan persiapan pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah.
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah.
3. Untuk menjelaskan evaluasi guru dalam pembelajaran dengan media komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyyah.

D. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian diharapkan membawa manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun kegunaan penelitian yang berjudul Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Multi Situs di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung dan MIN 4 Tulungagung) adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran dapat meneliti teori, menambah wawasan dan sebagai referensi penelitian media dalam pembelajaran khususnya yang berbasis IT .

2. Secara praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

1) Bagi Kepala MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan kurikulum Kepala Sekolah dalam peningkatan motivasi belajar siswa yang efektif di MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung.

2) Bagi Guru MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk guru dalam peningkatan motivasi belajar siswa yang efektif di MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung.

3) Bagi Siswa MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bacaan bagi siswa untuk memahami media dalam peningkatan motivasi belajar yang di MI PSM Padangan Ngantru dan MIN 4 Tulungagung

4) Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Dapat dijadikan tambahan sumber belajar pada bidang pendidikan khususnya tentang media guru dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

5) Bagi pembaca atau peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bacaan untuk menambah wawasan dan referensi pembaca maupun peneliti lainnya, dan juga memaksimalkan pengetahuan dan meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Penegasan Istilah

Peneliti memberikan penegasan istilah-istilah terkait judul “Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Multi Situs di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung dan MIN 4 Tulungagung)”.

1. Penegasan Konseptual

a. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik bagi perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Fullan dalam Abdul Majid mengemukakan bahwa implementasi merupakan proses mempraktikkan/menerapkan suatu gagasan, program, atau kumpulan kegiatan yang baru bagi orang-orang yang berusaha atau diharapkan untuk berubah. Implementasi yang sukses adalah suatu proses yang mempunyai beberapa hal baru.²⁵

b. Media Pembelajaran Komik Digital

. Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium,

²⁵ Arikanto, Suharnisi, *Organisasi Pendidikan Dan Administasi Pendidikan Teknologi dan Keguruan* , (Jakarta: Departemen P Dan K Ditjen Dikti, 1988), hlm. 125

media) dan digunakan dalam rangka belajar. Media Pembelajaran Komik Digital adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas yang berdasarkan pada perkembangan Teknologi dan Informasi terkini. Media pembelajaran tersebut mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar, dan terbagi menjadi tiga macam yakni media visual, auditori, dan audiovisual atau multimedia.

c. **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri-sendiri. Dua kata tersebut adalah motivasi dan belajar. Dalam pembahasan ini dua kata yang berbeda tersebut saling berhubungan membentuk satu arti. Motivasi belajar merupakan dorongan individu agar belajar dengan baik. Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai kesuksesan belajar.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional media pembelajaran Pembelajaran Komik Digital ini digunakan dalam mata pelajaran tematik untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menambah persepsi positif mereka dalam pembelajaran. Melalui media learning peserta didik merasa terdorong ingin belajar sambil bermain sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media Pembelajaran Komik Digital ini selain untuk meningkatkan motivasi belajar, juga bertujuan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan peserta didik. Penelitian dan penelitian serta kelayakan media pembelajaran Pembelajaran Komik Digital dalam pembelajaran tematik kelas ini dilaksanakan di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung dan MIN 4 Tulungagung.

F. Sistematika Pembahasan

Peneliti menyusun penelitian ini menjadi lima bab dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I Pendahuluan, meliputi konteks masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, meliputi deskripsi teori yang terdiri dari sub teori yang berkaitan dengan pemanfaatan media, media komik digital, motivasi belajar, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III Metode Penelitian, meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil penelitian, yang mencakup: deskripsi data, paparan data, dan temuan penelitian.

Bab V Pembahasan

Bab VI Penutup meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi dan terakhir daftar riwayat hidup penyusun skripsi.