

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia selalu melibatkan yang namanya belajar, baik itu dalam lingkup individu maupun dalam hubungan sosial. Sebagian besar tindakan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari bergantung pada proses pembelajaran, dan proses pembelajaran ini tidak pernah berhenti sepanjang sisa kehidupan seseorang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis, belajar diartikan sebagai "usaha untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan" dan pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mencapai pengetahuan atau keterampilan tersebut. Dalam praktiknya, belajar adalah tindakan individu untuk memperoleh pemahaman, perilaku, dan keterampilan dengan cara memproses materi belajar (Manurung *et al.*, 2020). Belajar adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja atau tidak terduga oleh setiap orang dengan tujuan agar ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa berjalan menjadi mampu berjalan, dari yang tidak mampu membaca dengan teliti menjadi memiliki kemauan untuk membaca dengan teliti, dan lain sebagainya (Wahab & Rosnawati, 2021). Oleh karena itu, melalui proses belajar, individu menjadi lebih paham, memahami, mampu melaksanakan, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memiliki nilai tinggi.

Istilah pembelajaran sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mencapai

pengetahuan atau keterampilan. Dalam praktiknya, pembelajaran merupakan tindakan individu untuk memperoleh pemahaman, perilaku, dan keterampilan dengan cara memproses materi belajar (Manurung et al., 2020). Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Kenmandola, n.d.). Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran, individu menjadi lebih paham, memahami, mampu melaksanakan, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memiliki nilai tinggi. Salahsatu tujuan pendidikan adalah menciptakan generasi penerus bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di Madrasah Ibtidaiyah, mata pembelajaran PAI di SD/MI terbagi dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran akidah akhlak. Dalam mata pelajaran akidah akhlak ini salah satu pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap asmaul husna serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya pembelajaran akidah akhlak menurut beberapa penelitian terdapat kendala-kendala yang dihadapi diantaranya yaitu: sifat materi Akidah Akhlak yang rata-rata berupa konsep dan doktrin agama yang sangat sulit di aplikasikan dalam pembelajaran berpusat di peserta didik terutama kemampuan peserta didik untuk menemukan masalah yang berasal dari teks (Rokim, 2024), kemampuan tenaga pendidik dalam cara mengajar (Miftahul Jannah, Hikmatu Ruwaida, 2021), materinya tidak nyata (Ulfa Tsania, Nurhaliza, 2024), guru yang kurang menguasai bagaimana caranya mengajar akidah akhlak karena cakupannya luas (Imron, 2019), serta minat dan motivasi siswa yang kurang dalam pembelajaran (Wahyudi, 2017). Hal ini juga sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah penelitian, dimana motivasi belajar siswa

terkhusus dalam pembelajaran akidah akhlak masih kurang dalam pembelajaran.

Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada saat pembelajaran. Hal ini juga berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Haidir dimana siswa sering merasa kebosanan dalam belajarnya, hal itu dikarenakan guru yang kurang dalam mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan belajar mengajar yang selalu menggunakan metode atau gaya mengajar yang monoton, sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif (Nirwana et al., 2022). Hal ini juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (T. Y. S. Setiawan, 2021) dan Adi Abdurahman (Rahman et al., 2022) bahwa guru perlu menggunakan berbagai macam cara dalam pengajaran karena salah satu keberhasilan siswa ditentukan oleh cara guru mengajar.

Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan pembuatan media komik baik digital maupun konvensional. Menurut Mujahadah dan Siregar Rosliana umumnya komik berisi ilustrasi, teks, dan cerita, yang kemudian diterbitkan dalam cetakan kecil. Komik menjelaskan konsep dan memudahkan penyampaian informasi karena komik memiliki unsur visual yang kuat dan cerita yang kuat (Mujahadah et al., 2021). Media komik mempunyai ciri unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang sangat kreatif. Menurut Sudjana dan Rifai komik adalah ekspresi artistik yang menggabungkan gambar diam untuk membentuk cerita visual atau narasi (Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, 2020). Dengan begitu, komik telah menjelma menjadi favorit segala usia berkat kemampuannya yang mudah dimengerti (Syahmi et al., 2022).

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ani Nur Aeni penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) untuk siswa kelas V SD menyimpulkan bahwa KODAS efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran PAI. Selain itu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Firza terkait hasil penelitiannya disimpulkan bahwa KOLAMI (Komik Islami) dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dan efisien sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam. Peneliti dalam

penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) Code* pada pelajaran akidah akhlak materi adab terhadap tetangga di kelas III MI Al Washliyah Perbutulan dengan harapan dapat membantu mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

- a. Belum tercapainya semangat belajar peserta didik karena kurangnya penggunaan media yang menarik
- b. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah untuk pembelajaran Akidah Akhlak
- c. Media yang biasa digunakan kurang bervariasi, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan
- d. Tipe gaya belajar siswa yang beragam

### **2. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya batasan masalah agar proses penelitian terarah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Materi yang disajikan dalam komik mengacu pada materi Akidah Akhlak Kelas III dengan terbatas pada materi Adab terhadap tetangga.
- b. Aplikasi yang digunakan untuk membuat komik ini adalah Sketchbook untuk merancang dan mendesain gambar, menggunakan aplikasi Capcut untuk mengedit video, menggunakan website untuk menghubungkan *QR code* dengan halaman video dan menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun keseluruhan komik.
- c. Media ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru di kelas, namun supaya peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar sehingga mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar.

- d. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Menganalisis Kebutuhan), *Design* (Perancangan Konsep), *Development* (Pengembangan Desain), *Implementation* (Uji Coba Produk), dan *Evaluation* (Evaluasi).

### 3. Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga Di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga Di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan?
- c. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga Di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga Di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan.
3. Menganalisis respon pengguna terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga Di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, media komik ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena bisa diakses dari mana saja melalui perangkat selulernya.
2. Bagi guru, media komik ini diharapkan dapat membantu guru agar lebih mudah memahami pembelajaran kepada siswa.
3. Bagi sekolah, perkembangan media komik diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pengajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, hal ini merupakan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan media pendidikan yang efektif dan tepat guna.
5. Bagi masyarakat, dapat menggunakannya sebagai referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran kidah akhlak selanjutnya.

