

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pasal 4 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹

Bendara Raden Tumenggung Harya Suwardi Soejaningrat yang lebih dikenal dengan nama Ki Hadjar Dewantara mengatakan dalam bukunya bahwa usaha-usaha pendidikan (tari) ditunjukkan pada (a) halusnya budi, (b) cerdasnya otak dan (c) sehatnya badan.² Ketiga usaha itu akan menjadikan lengkap dan laras bagi manusia. Dengan demikian pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin, yaitu cerdas, sehat, berbudi pekerti luhur. Ki Hadjar Dewantara juga menegaskan bahwa pendidik harus memiliki konsep 3 kesatuan sikap yang utuh, yakni *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*. Pengertiannya, bahwa sebagai pendidik harus mampu menjadi tauladan bagi peserta didiknya. Pendidik juga mampu menjaga keseimbangan, juga dapat mendorong, dan memberikan motivasi bagi peserta didiknya.

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan pada mata pelajaran IPS sudah mencakup ide-ide yang dapat

¹Anggota IKPI, *Undang-Undang SISDIKNAS*. (Bandung: Fokus Media 2013), hal.2.

²Ki Hadja Dewantara. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian pertama Pendidikan*. (Yogyakarta: Majelis Persatuan Taman Siswa, 2014), hal. 2.

mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan sesuai zaman. Susanto dalam bukunya menyatakan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS.³ Masih terdapat banyak kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Guru kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut kekuatan ingatan dan hafalan kejadian maupun nama-nama tokoh tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif. Selain itu juga adanya anggapan keliru dari orang tua, bahkan para pengambil keputusan yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki manfaat dibandingkan bidang studi lain seperti IPA.⁴

Wawancara dengan Sri Hartati, tanggal 24 Desember 2022 di SMP Negeri Sumberrejo guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo ditemukan fakta bahwa dengan menerapkan kurikulum 2013 Terutama pada tema perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan munculnya semangat kebangsaan dalam mata pelajaran IPS ditemukan kendala terkhusus pada pelajaran IPS yang mana guru masih belum optimal, pelaksanaan proses belajar mengajar pembelajaran dikarenakan guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa hanya menghafal materi yang diajarkan, guru belum menerapkan model pembelajaran mandiri berupa penemuan konsep sendiri, siswa hanya menerima tanpa ikut menemukan informasi secara mandiri. Pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif yang mengakibatkan siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Selain itu, belum optimalnya peran guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kesulitan memahami materi IPS yang abstrak tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Permasalahan pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan

³Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.), hal. 3-5.

⁴Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 3-4.

Minimal (KKM) sekolah yaitu 72. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 39 Sumberrejo masih kurang memahami mata pelajaran IPS yang tunjukkan dengan data, kelas VII A dari 24 siswa terdapat 66% lulus dan 34% tidak lulus sedangkan kelas VII B dari 22 siswa terdapat 72% lulus dan 28% tidak lulus dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72.⁵

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Dengan segala tantangan di atas peneliti yakin untuk menetapkan model pembelajaran proyek berbasis media komik. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran kemampuan berfikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran proyek berbasis media komik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dan menekankan belajar kontekstual dan mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif, melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks sehingga memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis proyek mengarahkan peserta didik pada permasalahan

⁵ Wawancara dengan Sri Hartati tanggal 22 desember 2022 di SMP Negeri Sumberrejo

secara langsung kemudian penyelesaiannya melibatkan kerja proyek yang secara tidak langsung aktif dan dilatih untuk bertindak maupun berpikir kreatif.⁶

Beberapa penelitian juga pernah dilakukan untuk mengetahui pengaruh komik terhadap hasil belajar, diantaranya penelitian yang dilakukan Penelitian berjudul “*Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa*”, oleh penulis Mochamad Guntur, dkk, mendapatkan bila adanya pengaruh penggunaan bahan ajar komik terhadap kemandirian belajar siswa. Komik juga dapat membantu Siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan juga mudah dicerna. Dengan menggunakan media komik siswa dapat belajar mandiri dengan cara lebih menyenangkan dan tidak membosankan, juga dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih efektif dan efisien sehingga dapat lebih belajar secara mandiri.⁷

Artikel berjudul “*Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit*”, oleh penulis Eny Enawati dan Hilma Sari, memperoleh hasil penelitian yang menyatakan apabila jika menggunakan media komik dapat memberi pengaruh tinggi untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam hal ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan juga menarik minat belajar mereka dalam belajar, komik dapat menggambarkan –gambaran visual dari konsep abstrak yang rumit dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami, selain itu siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga membantu memberi pemahaman yang lebih mendalam dari materi.

Artikel yang ditulis Bubin Florayu, dkk berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang*”, memperoleh hasil penelitian yang menyatakan jika hasil belajar Matematika siswa

⁶ Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. *Pengaruh model project-based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, (online), Volume 22, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16218>, akses 20 Desember 2022

⁷ Mochamad Guntur, dkk, “*Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa*”, Jurnal EduM, Vol. 6. No.1, (Juli, 2017), 43-51.

meningkat. Komik dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep matematika yang mungkin sulit dipahami dalam bentuk teks. Media komik juga dapat membantu siswa dalam konsep yang lebih mudah di karenakan dapat membantu mengilustrasikan konsep matematika dengan gambar yang lebih mudah dipahami dan juga dimengerti.⁸

“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan” penelitian oleh Annisa Nurul Aini mendapatkan hasil media komik berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran IPA pada kelas III. Dalam hal ini media komik mampu membuat siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran seperti dengan membuat tanggapan atas cerita atau komik yang di tampilkan, komik juga mampu membuat siswa mengingat informasi lebih baik di karenakan komik memiliki gambar yang menghibur dan mudah mengingat.⁹

“Pengaruh Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa” oleh tim peneliti Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk, memperoleh hasil sebagai berikut. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui efektif atau tidaknya komik terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang didapat pembelajaran berbantuan media komik cukup untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Komik juga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari topik tertentu dan komik dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dalam pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap topik yang sedang mereka pelajari.¹⁰

Selama ini model pembelajaran yang diterapkan membuat para siswa menjadi pasif yang hanya secara terus-menerus menerima materi atau pengajaran dari guru. Sehingga dengan terciptanya model pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam memahami materi dengan cara

⁸ Bubin Florayu, dkk, *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang”*, Jurnal Mosharafa, Vol. 6. No. 1, (Januari, 2017), 45-56.

⁹ Annisa Nurul Aini Pasaribu, *“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan”*, (Jakarta: Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, 2014).

¹⁰ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk, *“Effectiveness of Comics On Student Learning Outcomes”*, Jurnal Pena Sains, Vol.7, No.1, (April, 2019), 18.

mencari dan mengumpulkan informasi sendiri. Kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis proyek akan lebih optimal apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang di maksud adalah media komik.

Seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media komik dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada sekolah tersebut. Sebab, media komik memiliki banyak nilai unggulan dan manfaat yang belum diketahui siswa. Selain itu dengan adanya pemberian materi IPS berbantuan media komik akan memberikan aktivitas pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan sehingga memberikan perbedaan terhadap hasil belajar siswa. Komik merupakan media yang dapat dinikmati tanpa harus mengartikan bacaan yang panjang, cocok untuk semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dan seseorang akan lebih tertarik dan mudah menerima informasi yang disajikan dalam bentuk gambar. Dunia komik juga merupakan dunia yang anak-anak senangi, dunia dengan gambar-gambar menarik dan berwarna-warni. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik, pendidik harus pandai-pandai menarik perhatian peserta didik salah satunya dengan menggunakan media komik.

Berdasarkan realita yang ada, siswa kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo masih kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan IPS hal ini juga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah dan mengakibatkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran sehingga membuat aktivitas belajar siswa kurang optimal. Guru sebagai pendidik masih kurang menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan menjadikan siswa kurang responsif.

Dari berbagai uraian di atas ditemukan bahwa di SMP Negeri Sumberrejo, masih menggunakan model konvensional sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang model pembelajaran berbasis media komik yang selanjutnya dirangkum dalam penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS MEDIA KOMIK PADA MATA**

PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI SUMBERREJO KAB.MUSI RAWAS”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo?
2. Bagaimana kelayakan terhadap pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo.
2. Untuk mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo.
3. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan media komik sebagai bahan pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep, sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan.
 - b. Dapat menjadi bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi jajaran dinas pendidikan atau lembaga terkait, hasil penelitian dapat dipertimbangkan untuk menentukan kebijakan di bidang pendidikan terutama dalam meningkatkan hasil dan mutu pendidikan.
- b. Bagi kepala sekolah dan pengawas, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesional kepada guru agar lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi para guru, hasil penelitian dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan dan koreksi diri untuk pengembangan profesionalisme dalam melaksanakan tugasnya.
- d. Bagi siswa SMP Negeri Sumberrejo sebagai subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang baik.

