

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan nasional yang termaktup dalam pem

bukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945. Pencapaian cita-cita nasional ini dilakukan melalui pendidikan agar mampu menghasilkan insan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman.

Seiring perubahan teknologi, pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga guru perlu melakukan pembaharuan dalam proses belajar dan mengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Berbagai masalah diselaraskan agar proses pembelajaran terselenggara sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran terjadi bila terdapat suatu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar murid yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab itulah, proses pembelajaran harus diperhatikan dalam penyelenggaraannya. Guru berperan dalam pembelajaran harus mampu mengkondisikan pembelajaran agar peserta didik termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran mempunyai hubungan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tugas guru adalah menciptakan proses

pembelajaran yang menarik dan tidak bersifat monoton. Guru dituntut agar mampu menciptakan sarana yang dapat membantu menyampaikan materi untuk tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk media.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran (Asyhar, 2012: 36).Maka, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan.

Sudah seharusnya dikembangkan media pembelajaran untuk merangsang proses pembelajaran. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dananjaya (2010: 25) mengatakan bahwa proses pembelajaran menunjuk peranan siswa aktif sekaligus mengoreksi peranan dominan guru. Penggunaan media pembelajaran mengedepankan kemandirian siswa dan mengurangi ketergantungan siswa pada guru. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk memberikan inovasi baru, agar siswa mendapat pengalaman baru.

Tidak semua guru mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Observasi yang peneliti lakukan di kelas VII di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru bidang studi IPS, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi terkait dengan proses pembelajaran IPS di kelas VII di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Masalah yang ditemukan diantaranya : (1) Pembelajaran di

sekolah hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah, yaitu buku guru dan buku siswa. Dengan kata lain, pembelajaran di sekolah hanya mengandalkan buku paket sementara buku paket tidak menampilkan gambar dan warna yang menarik, (2) Media yang digunakan guru hanya papan tulis putih dan spidol dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran lainnya. Sementara siswa lebih suka dan lebih antusias dalam belajar jika diberikan media pembelajaran beragam dan menarik, (3) Tidak pernah ada inovasi dalam media pembelajaran, padahal dalam kurikulum 2013, guru dituntut untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan siswa.

Siswa membutuhkan media pembelajaran selain buku paket untuk memperkaya wawasan sehingga dapat menambah semangat dalam belajar.

Mata Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMP/MTs yang memadukan konsep geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Padahal, mata pelajaran IPS memuat bahan bacaan. Media yang menarik dibutuhkan siswa agar siswa semangat dalam proses pembelajaran. Materi yang diperoleh selain buku paket, dapat memperkaya wawasan siswa, agar siswa memahami materi dan bersemangat dalam belajar. Variasi media yang digunakan sangat penting guna meningkatkan motivasi dan semangat siswa serta guru dalam kegiatan proses pembelajaran.

Seorang pendidik sudah seharusnya menyelesaikan masalah diatas dengan mengembangkan media pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang efektif. Pengembangan media pembelajaran ini perlu di lakukan, khususnya pada mata pelajaran IPS. Komik dapat dijadikan media pembelajaran pada mata

pelajaran IPS. Materi mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak dan banyaknya bahan bacaan perlu dikemas dalam media yang menarik dan menyenangkan.

Penyajian materi melalui komik menjadi lebih menarik dilihat dari ilustrasi gambar kartun berwarna disertai dengan alur cerita. Dengan begitu, siswa dapat belajar sambil menikmati hiburan ketika membaca komik. Media komik yang berwarna warni serta adanya alur cerita yang baik membuat siswa termotivasi untuk membaca dan dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa akan terbawa suasana yang diceritakan dari desain alur komik tersebut. Dengan begitu, komik bergambar dan berwarna akan menarik perhatian siswa untuk membacanya.

Komik sangat menarik dalam kehidupan siswa, terutama siswa yang dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja dan akhirnya dewasa yang sedang mencari jati diri dengan cara mencari inspirasi dari berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya (Miswanto, 2014: 24). Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran mata pelajaran IPS sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut.

Menurut Daryanto (dalam Miswanto, 2014: 24) komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pietarinen (dalam Muhtarom, Nizaruddin dan Sugiyati, 2016: 21) menyatakan sisi hiburan dari permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjadi peningkatan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang termuat dalam permainan. Unsur permainan membuat siswa merasa senang dalam belajar tanpa merasa jemu sekaligus memahami materi yang diberikan.

Media komik memberi dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Pritandhari (2016) dalam jurnal yang berjudul Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro, di manaminat belajar mahasiswa meningkat dan respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran di kelas lebih antusias dengan menggunakan media komik.

Media pembelajaran komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian Budiarti dan Haryanto (2016) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV.

Selain itu, komik dapat menumbuhkan sikap positif siswa, meningkatnya minat membaca, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Yang mana pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian Wahyuningsih (2011) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. Hasil penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran komik dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mendapat respon positif dari peserta didik serta guru.

Melalui bimbingan guru, komik berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Selain itu melalui bantuan gambar siswa akan memperoleh visualisasi terhadap isi materi. Dengan adanya komik diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran IPS yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi”**. Dengan hadirnya komik sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas rumusan masalah yang akan diteliti dalam pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi?
2. Apakah media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPS layak untuk digunakan siswa kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi?
3. Bagaimana tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi terhadap media pembelajaran IPS dalam bentuk komik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan komik adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahap-tahap pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi.

3. Mengetahui tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi terhadap media pembelajaran IPS dalam bentuk komik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

1. Memerikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan yang kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan.
2. Menghasilkan komik yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Memperkaya hasil penelitian yang telah ada.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mengetahui tanggapan dari penggunaan media yang dikembangkan.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan mengenai media yang dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat belajar pelajaran IPS.

1.5 Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan

Penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa komik untuk kelas VII SMP. Komik yang akan dikembangkan diharapkan

dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah Spesifikasi produk komik yang penulis kembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk komik yang dikembangkan terdiri dari satu materi pokok.
2. Komik disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah terkait.
3. Materi yang akan dikembangkan dalam komik disesuaikan dengan silabus.
4. Referensi komik diambil dari beberapa buku paket kelas VII mata pelajaran IPS dan beberapa referensi terkait.
5. Pengembangan komik disusun sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
6. Produk komik yang dikembangkan berupa media cetak berbentuk buku.
7. Ukuran produk komik adalah 19 x 18,5 cm.
8. Jenis kertas yang digunakan untuk *cover* komik adalah *kertas concor* dengan berat kertas 150 gsm
9. Ukuran *cover* komik yang digunakan adalah 19 x 18,5 cm.
10. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam komik bervariasi disesuaikan dengan kebutuhan komik.
11. Jenis kertas yang digunakan isi komik adalah HVS ukuran A4 dengan berat kertas 100 gsm.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Media komik memiliki peranan dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif dan mandiri dari siswa turut mengambil andil dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan alasan tersebut, dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran IPS. Media yang baik ialah apabila media ini telah melalui proses tahapan validasi serta revisi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media atau tampilan produk. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran ini.

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, media komik ini dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi

Pengembangan media pembelajaran IPS ini didasarkan pada asumsi-asumsi berikut ini:

Asumsi-asumsi dalam mengembangkan produk komik ini adalah:

1. Siswa berminat untuk membaca komik yang berisi materi karena tampilannya yang menarik.
2. Ketersediaan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran IPS untuk SMP kelas VII dapat meningkatkan proses pembelajaran yang bermutu.
3. Adanya ketersediaan media pembelajaran berupa komik ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

4. Siswa akan memiliki resistensi pengetahuan yang lebih baik jika dapat menghubungkan antara teori atau materi dengan situasi dunia nyata (kontekstual).
5. Komik ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan komik ini, penulis menghadapi beberapa keterbatasan yang dihadapi, diantaranya:

1. Sulit mendesain komik yang dapat menimbulkan ketertarikan mereka untuk membaca dan mempelajarinya
2. Sulitnya mewarnai komik yang sesuai dengan selera siswa agar menimbulkan ketertarikan untuk membaca.
3. Pengerjaan komik yang memakan waktu lama.
4. Kualitas produk berupa komik ini tidak sama dengan kualitas produk komik dari percetakan.
5. Karena keterbatasan waktu pengerjaan, maka materi yang dikembangkan dalam pengembangan ini terdiri dari satu bab dengan pokok bahasan kegiatan ekonomi. Pengembang mengambil satu materi karena apabila materi yang dikembangkan satu semester akan memakan waktu yang sangat lama.

1.8 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang berkaitan dalam pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan sesuatu. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2015: 276). Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.
2. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan lain-lain (dalam Asyhar, 2012: 94). Perangkat-perangkat pembelajaran tersebut dikumpulkan, kemudian dinalisis, dilanjutkan dengan persiapan dalam menyediakan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (dalam Zainiyati, 2017: 63).
4. Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dilengkapi balon-balon ucapan (*speech balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Balon ucapan dan ekspresi gambar dari komik tersebut merupakan media komunikasi pembaca dengan komik tersebut (Daryanto dalam Miswanto, 2014: 24).
5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah disiplin ilmu yang pengkajiannya secara terpadu ilmu-ilmu sosial dan

humaniora mempelajari, menelaah, menganalisis gejala sosial di masyarakat, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama untuk untuk membuat keputusan yang bijak dan menjadikan warga negara yang baik.