BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2014 di SMP Negeri 12 Bandung tepatnya di kelas 7F, terdapat beberapa permasalahan berkaitan dengan proses belajar dalam pembelajaran IPS. Salah satunya adalah siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya, pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran cenderung mengarahkan siswa untuk menghafal konsep tanpa meminta pendapat sesuai dengan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat menghambat kreativitas siswa dan mungkin dapat mematikan kreativitas siswa.

Pembelajaran juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil karyanya di depan kelas sehingga siswa cenderung tidak percaya diri. Siswa malu jika harus mengemukakan pendapat atau menampilkan karyanya di depan banyak orang. Hal ini berdampak kepada pemahaman siswa bahwa pembelajaran IPS hanya harus menghafal tanpa mengembangkan potensi kreatifnya. Siswa juga menjadi kurang peka terhadap permasalahan lingkungan sosial budaya karena pembelajaran di kelas tidak membawa siswa untuk memperhatikan fenomena yang jarang diamati oleh kebanyakan orang.

Pembelajaran juga kurang mengungkapkan aspek imajinasi atau firasat sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran cenderung mengarahkan siswa untuk tahu materi IPS saja tanpa harus memikirkan berbagai tindakan yang berkaitan dengan masa depan. Berbagai permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki semangat dalam belajar, sehingga memberikan dampak kepada dorongan kreativitas dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran dalam menunjang kreativitas perlu sebuah media yang tentunya dapat menghantarkan siswa pada pengembangan diri. Sebagaimana

diungkapkan oleh Daryanto (2013, hlm. 5) bahwa peran media dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Media pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013, hlm.6) juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar IPS.

Kondisi di lapangan menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS di kelas VII F dirasa masih kurang, guru masih mengandalkan ceramah secara keseluruhan dalam menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran IPS menjadi kurang begitu menarik bagi siswa karena pengalaman siswa dalam menerima materi kurang bervariasi. Keterbatasan media tersebut juga menyebabkan beban guru dalam penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran semakin bertambah. Guru harus mengulang materi ajar pada bagian tertentu dengan cara berulang-ulang, karena media yang digunakan untuk menghantarkan informasi kepada siswa tidak ada.

Penggunaan media pembelajaran di kelas lebih cenderung untuk mengungkapkan materi ajar tanpa menggunakan unsur kreativitas sehingga antara membaca di buku paket dan membaca melalui media tersebut sama saja. Kondisi demikian menyebabkan siswa tidak terdorong untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebagaimana diungkapkan oleh guru bersangkutan menyatakan bahwa siswa cenderung bosan dengan pembelajaran karena media yang digunakan monoton. Hal demikian mengarahkan kepada sikap apatis siswa terhadap pengembangan daya kreativitasnya.

Kreativitas siswa dapat dipupuk melalui penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Selo Soemardjan (dalam Munandar (2012, hlm. 126) kemampuan kreatif individu tidak sama sekali lepas dari pengaruh kebudayaan dan masyarakat yang mengelilinginya. Hal demikian didorong oleh suatu pemahaman bahwa budaya lokal merupakan suatu bentuk kreativitas yang telah tercipta sejak masa silam yang senantiasa dipelihara dan dikembangkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Berdasarkan pemahaman

penulis terhadap konsep tersebut menghantarkan pada pemikiran untuk mengembangkan budaya lokal dalam pembelajaran.

Eksistensi budaya lokal di kalangan siswa SMP Negeri 12 juga kurang terlihat, hal tersebut didasarkan pada wawasan siswa terhadap budaya lokal masih minim. Sebagaimana guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas tidak menyinggung budaya lokal, sehingga siswa asing terhadap kebudayaannya sendiri yaitu budaya sunda. Walaupun pada kenyataannya sekolah mewajibkan penggunaan atribut budaya sunda namun hanya beberapa orang saja yang menggunakan sementara yang lainnya terlihat acuh.

Keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memediasi siswa dalam menerima dan menggunakan pengetahuannya sangat diperlukan. Pada abad 21 ini, pembelajaran tidak lagi bersifat statis hanya mengandalkan buku teks dan sumber informasi dari guru. Pembelajaran harus lebih interaktif, dengan demikian siswa yang harus aktif mencari dan merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Dalam proses pembelajaran, secara alami siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Kenyataan ini membuat banyak ahli media berupaya menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang lebih bersifat visual. Dalam setiap proses penciptaan media diupayakan agar dapat memenuhi kebutuhan guru maupun siswa. Kebutuhan guru akan adanya media adalah tersampainya materi secara utuh kepada siswa dan antara satu siswa dengan yang lainnya, sedangkan siswa membutuhkan media yang dapat mempermudah memahami berbagai macam pelajaran yang mungkin relatif sulit dimengerti jika hanya disampaikan lewat metode ceramah oleh guru.

Berbagai pertimbangan membuat peneliti, memilih untuk membuat media yang mampu menarik perhatian siswa untuk menggunakannya baik itu saat pembelajaran di dalam kelas maupun saat ia belajar secara mandiri. Selain itu juga media pembelajaran yang memuat budaya lokal. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah komik pembelajaran. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar. Komik digemari oleh orang-orang yang mempunyai tipe belajar visual karena dalam komik suatu cerita disampaikan dengan dominasi gambar yang sangat menonjol.

Secara dominan komik bersifat menghibur sehingga banyak orang yang menggemarnya terutama anak-anak dan remaja.

Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut maka peneliti berencana merancang sebuah penelitian tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik yang berbasis budaya lokal. Komik akan dirancang dengan menggunakan tokoh utama dari pewayangan sunda, yaitu Astrajingga. Penggunaan tokoh pewayangan tersebut dimaksudkan agar siswa dapat mengenal bentuk kebudayaan lokal, sebab salah satu bentuk pelestarian budaya lokal dapat dilakukan melalui penggunaan kebudayaan tersebut sebagai media ajar dalam dunia pendidikan. Sehingga harapannya, melalui penggunaan tokoh wayang tersebut dapat meningkatkan perbendaharaan siswa mengenai wawasan budaya lokal sunda. Dari proses pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis budaya lokal ini pada akhirnya akan menimbulkan hasil, yaitu kesadaran untuk melestarikan budaya lokal pada diri siswa.

Di wilayah Bandung sendiri terdapat suatu anjuran yang diberlakukan oleh walikota mengenai program “Rabu Nyunda”. Program tersebut diberlakukan bahwa sekolah-sekolah di wilayah Bandung harus membudayakan penggunaan kebaya bagi siswa perempuan dan iket bagi siswa laki-laki. Melalui penelitian ini diharapkan dapat saling menguatkan antara program ‘Rabu Nyunda’ dengan kegiatan pembelajaran melalui komik berbasis budaya lokal sunda. Pada prakteknya penggunaan budaya lokal sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bentuk pelestarian kultural, sebab nilai-nilai dalam budaya lokal tersebut diinternalisasikan kepada siswa melalui proses pembelajaran di sekolah.

Adapun penelitian terdahulu mengenai penggunaan media komik pernah dilakukan oleh Suci Sundusiah Tahun 2008 berkaitan dengan respon pembaca anak terhadap cerita klasik yang ditransformasikan ke dalam komik. Melalui media komik ini, respon siswa terhadap cerita klasik menjadi semakin meningkat. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikhsan Prayoga Tahun 2012 berkaitan dengan penggunaan komik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Komik tersebut dapat menjadi media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Selain itu penelitian mengenai penggunaan komik sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya, yaitu penelitian mengenai efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara materi aisatsu untuk siswa SMP oleh Dimas Tri Adityo Tahun 2010. Dengan media komik, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam materi aisatsu. Adapun hal yang membedakan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lebih memfokuskan pada penggunaan komik yang berbasis budaya lokal, yaitu penggunaan tokoh Astrajingga.

Permasalahan yang diungkapkan di atas merupakan dasar penelitian ini, penggunaan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa merupakan pokok permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini disusun dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Komik Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPS di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPS kurang memotivasi siswa untuk kreatif dalam kegiatan belajar di dalam kelas, siswa disibukan dengan menghafal materi dalam buku teks yang disediakan sekolah. Sehingga siswa tidak memiliki keinginan untuk aktif dan kreatif dalam menambah wawasannya secara dinamis.
2. Siswa kurang memiliki wawasan budaya lokal yaitu budaya sunda, padahal wawasan budaya sangat penting bagi generasi muda sebagai bentuk estafeta pelestarian kultural.
3. Informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa belum sampai secara utuh, karena media yang digunakan sangat minim. Sehingga siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar dan mengembangkan kreativitasnya.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Pokok permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik berbasis budaya lokal dalam meningkatkan

kegiatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk memperjelas kajian ini penulis menjabarkan masalah pokok penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana merencanakan penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dan solusi mengatasi masalah-masalah dalam penggunaan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mendapatkan gambaran mengenai perencanaan penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung.
2. Mendapatkan gambaran mengenai pelaksanaan penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung.
3. Menganalisis kendala dan mengatasi permasalahan dalam penggunaan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung.
4. Memberikan gambaran sejauh mana penggunaan media komik dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 12 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan motivasi dan meningkatkan aktivitas belajar terutama dalam pembelajaran IPS yang bermakna bagi siswa
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan berupa ide dalam rangka mengembangkan proses belajar dan mengajar di lembaga tersebut.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung terutama dalam mengembangkan media pembelajaran komik. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini secara garis besar penulis memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah , rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Memaparkan kajian teori yang diambil dari literatur, sebagai fondasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB III : Metode Penelitian

Memaparkan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pada pengolahan data dan laporan penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Memaparkan hasil penelitian yang didasarkan atas data yang diperoleh selama penelitian dilakukan.

BAB V : Kesimpulan dan Rekomendasi

Merupakan keputusan yang dihasilkan oleh penulis sebagai jawaban atas pertanyaan yang diteliti. Serta memaparkan tindak lanjut berupa rekomendasi atas hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Merupakan urutan sumber yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, terdiri dari buku referensi, jurnal dan artikel dari internet yang sesuai.