

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk insan-insan yang cerdas, berkarakter serta memiliki akhlak mulia. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu:

Tujuan penyelenggaraan pendidikan mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi pekerti yang luhur, beretos kerja dan disiplin, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, memasyarakatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan nilai luhur budaya bangsa yang menjiwai perilaku manusia dan masyarakat dalam segenap aspek kehidupan (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Berdasarkan tujuan tersebut, sudah seharusnya pendidikan dapat mengembangkan bakat, kepribadian serta karakter yang dimiliki peserta didik dalam menjalani kehidupan di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Pembinaan karakter di sekolah merupakan upaya yang perlu didukung dengan baik agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. PKn sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah merupakan mata pelajaran yang wajib mengambil bagian dalam proses pembinaan watak atau karakter kewarganegaraan peserta didik. Hal ini sebagaimana Branson (dalam Zulkarnain, 2013, hlm. 3) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan dalam menghadapi era globalisasi hendaknya mengembangkan kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*). Aspek – aspek *civic competence* tersebut meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*).

Namun selama ini pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah masih berorientasi pada komponen pengetahuan kewarganegaraan saja dan kurang menyentuh aspek karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Hal ini salah

satunya bisa disebabkan oleh proses penilaian pembelajaran PKn yang lebih menekankan pada aspek penguasaan materi (kognitif).

Budimansyah (2008, hlm. 180) memaparkan bahwa salah satu indikasi empirik yang dihadapi mata pelajaran PKn di sekolah adalah:

Proses pembelajaran PKn lebih menekankan pada dampak instruksional (*instructional effect*) yang terbatas pada penguasaan materi (*content matery*) atau dengan kata lain hanya menekankan pada dimensi kognitif saja. Pengembangan dimensi-dimensi lainnya (afektif dan psikomotorik) dan pemerolehan dampak pengiring (*nurturant effects*) sebagai “*hidden curriculum*” belum mendapat perhatian sebagaimana mestinya.

Pendapat di atas dapat menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PKn yang terjadi di kelas saat ini belum menekankan pada dimensi watak, karakter dan potensi lain yang bersifat afektif sehingga tidak terciptanya karakter kewarganegaraan peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas X IPS I SMA Negeri 7 Bandung, pada dasarnya karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik sudah cukup baik, akan tetapi masih belum maksimal dalam penerapannya. Hal ini terlihat ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, diantaranya: 1) Peserta didik terlihat kurang disiplin dalam pembelajaran seperti bermain dan mengobrol dengan teman sebangku sehingga mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut terjadi karena karakter tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik belum terbina dengan baik; 2) Peserta didik terlihat kurang percaya diri ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga masih dijumpai peserta didik yang mencontek hasil tugas peserta didik lainnya. Hal ini terjadi karena karakter kejujuran dan kemandirian peserta didik belum tersentuh secara optimal; 3) Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dalam diskusi, peserta didik kurang bisa menghargai pendapat orang lain serta sikap kritis peserta didik dalam berdiskusi pun belum terlihat dengan baik. Sementara itu, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PKn masih didominasi dengan teknik ceramah (*narrative technique*) dimana guru hanya menjelaskan secara rinci materi

pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembinaan karakter kewarganegaraan di sekolah, peserta didik harus terlibat dalam proses pembelajaran yaitu melakukan interaksi dengan guru maupun dengan peserta didik lainnya. Sementara itu, guru pun harus mendorong peserta didik agar aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Deliyani (2015, hlm. 3) bahwa “Proses pembinaan karakter dalam pembelajaran ditandai dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut”.

Berdasarkan pendapat tersebut, guru sebagai salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran harus mempunyai kreativitas untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dapat membina karakter kewarganegaraan peserta didik. Salah satu keberhasilan tersebut bergantung pada penggunaan sumber belajar atau media yang digunakan.

Hal ini sebagaimana Hartono (dalam Mulyana, dkk. 2004, hlm. 87) mengemukakan bahwa:

Sumber belajar yang digunakan pengajar dan anak adalah buku – buku dan sumber informasi, tetapi akan menjadi lebih jelas dan efektif jika pengajar menyertai dengan berbagai media pengajaran yang dapat membantu menjelaskan bahan yang lebih realistik.

Dalam hal ini jelas bahwa peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangatlah besar untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki pembelajaran guna membina karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik adalah dengan penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, pemanfaatan media yang tepat serta hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, banyak digunakan media pembelajaran yang secara representatif dapat dijadikan sebagai wahana

pembinaan karakter kewarganegaraan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat berupa audio, visual, audio visual, multimedia ataupun peralatan proyeksi. Salah satu contoh adalah usaha pemanfaatan media komik berbasis nilai. Media pembelajaran ini tergolong dalam kategori media visual.

Komik berbasis nilai dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh - sungguh dari pada sifat yang hanya hiburan semata (Sudjana dan Rivai, 2007, hlm. 70). Alasan lain dipilihnya media komik berbasis nilai, karena dapat berfungsi sebagai alat untuk memperjelas materi, menciptakan nilai lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar serta dapat mengungkapkan karakter melalui penggambaran dan percakapan tokoh di dalamnya.

Media pembelajaran komik berbasis nilai merupakan media pembelajaran berupa gambar - gambar yang menampilkan keadaan atau peristiwa yang terjadi dan dikaitkan dengan materi pembelajaran PKn yang akan disampaikan serta diselipi pula oleh nilai-nilai karakter didalamnya. Peserta didik harus mengklarifikasi dan menganalisis nilai - nilai karakter apa yang terkandung dalam komik tersebut. Sehingga dengan demikian peserta didik akan menyadari nilai - nilai kebaikan dalam kehidupan yang diharapkan dapat menghasilkan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang baik dalam diri peserta didik baik ketika di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Untuk mengetahui peningkatan tersebut, perlu adanya suatu penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan komik berbasis nilai ini mampu mencapai sasaran. Sasaran yang diharapkan tentunya adalah peningkatan *civic disposition* peserta didik ke arah yang lebih baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan suatu konsep media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan karakter peserta didik (*civic disposition*) dengan judul “Penggunaan Media Komik Berbasis Nilai dalam Pembelajaran Pkn untuk Meningkatkan *Civic Disposition* Peserta Didik” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 7 Bandung).

## B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana penggunaan media komik berbasis nilai pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik?”.

Agar penelitian ini lebih terfokus pada pokok permasalahan, serta mempermudah peneliti dalam pengumpulan dan pengolahan data maka pokok permasalahan tersebut dijabarkan dalam sub-sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan komik berbasis nilai untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis nilai untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik?
3. Bagaimana peningkatan *civic disposition* peserta didik melalui media komik berbasis nilai?
4. Bagaimana kendala dan upaya dalam mengatasi proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis nilai untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik?

## C. Tujuan Penelitian

Atas dasar perumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

### 1. Tujuan Umum

Dari fokus pembahasan yang telah penulis ungkapkan diatas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media komik berbasis nilai pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan karakter peserta didik (*civic disposition*).

### 2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan antara lain sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran PKn sebelum diterapkan media komik berbasis nilai untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik.

- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis nilai untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik.
- c. Untuk menganalisis peningkatan *civic disposition* peserta didik pada pembelajaran PKn.
- d. Untuk mengidentifikasi kendala dan upaya dalam mengatasi proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis nilai.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak khususnya pada jenjang pendidikan SMA pada mata pelajaran PKn. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **a. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah strategi yang digunakan di bidang pendidikan khususnya untuk mengatasi masalah – masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran PKn.

##### **b. Secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

###### 1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian tentang bagaimana penggunaan media komik berbasis nilai pada pembelajaran PKn untuk membina karakter kewarganegaraan peserta didik.

###### 2. Bagi peserta didik

Menumbuhkan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) pada diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis nilai sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

###### 3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi baru dan memecahkan masalah yang dihadapi guru selama ini yang berkaitan dengan karakter kewarganegaraan.

###### 4. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

1. BAB I Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, memaparkan mengenai konsep dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori – teori yang akan dibahas dalam kajian pustaka ini adalah media pembelajaran komik, hakikat nilai, Pendidikan Kewarganegaraan, Karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) serta media komik berbasis nilai dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan *civic disposition* peserta didik.
3. BAB III Metode Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen. Komponen yang dimaksud adalah lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisikan gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan analisis pelaksanaan tindakan kelas dalam penerapan media komik berbasis nilai untuk meningkatkan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya menjawab dari perumusan masalah. Saran atau rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya.