

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Tantangan pada dunia pendidikan yang terus menerus berkembang, sehingga secara langsung maupun tidak langsung memaksa guru agar mampu yang menjadi mempersiapkan siswa untuk dapat menghadapi perkembangan yang ada. Hal itu pula yang membuat guru untuk terus belajar, memahami serta menerapkan pendidikan yang kegiatan pembelajarannya sesuai dengan perkembangan abad 21. Kegiatan pembelajaran abad 21, sekarang ini sudah masuk ke dalam Kurikulum 2013 guna meningkatkan mutu pendidikan agar dapat menghasilkan lulusan yang siap bersaing dan matang untuk menghadapi perubahan dan kehidupan di masa yang akan datang.

Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan abad 21 pun harus melihat pentingnya peran dan fungsi model pembelajaran bagi kehidupan siswa di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Hal ini dikarenakan model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang krusial dalam kegiatan merealisasikan program pendidikan, baik formal maupun *non* formal. Dengan kata lain, kualifikasi kegiatan pembelajaran siswa dipengaruhi oleh internal diri dan external dari kehidupan dan lingkungannya untuk menjadi salah satu sarana pendobrak dalam penyampaian ilmu pendidikan yang akan diberikan pendidik kepada siswa untuk menyiapkan diri di masa yang akan datang. Dalam menentukan kegiatan pembelajaran tersebut, guru menelaraskan materi pembelajaran yang sesuai dengan model dan metode yang ditentukan dan juga mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di kelas sekarang ini sudah dituntut untuk memberikan hasil yang mampu membuat siswa memahami informasi yang tersedia, menganalisis informasi tersebut hingga dapat membuat siswa mampu berperan aktif dalam

mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka miliki dengan menyesuaikan kondisi dan situasi yang ada di lingkungan siswa itu sendiri.

Kegiatan Pembelajaran IPS menjadi salah satu sarana bagi siswa agar dapat mempelajari perubahan-perubahan yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat memberikan makna, yang dimana makna tersebut dapat menstimulus siswa untuk mendapat beragam nilai-nilai berharga dalam kehidupan sehingga dari nilai-nilai itu dapat siswa olah dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dengan begitu, sudah seharusnya guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran IPS mampu mengorganisasi serta mengkolaborasi materi IPS dengan kehidupan kontekstual yang melibatkan siswa, agar siswa dapat menginterpretasi, menginternalisasi, mengkolaborasi, serta mengembangkan kreativitasnya hingga mengaplikasikan nilai-nilai yang didapat dari hasil belajar IPS secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa dengan baik, siswa diharapkan dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka miliki dengan menyesuaikan kondisi dan situasi yang ada di masyarakat. Pengetahuan ini didapatkan melalui lingkungan sekitar, informasi mengenai isu-isu sosial maupun pengalaman pribadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan siswa dan pengelolaan waktu yang baik ketika berada di dalam kelas. Sehingga kegiatan pembelajaran IPS yang ada, menjadi salah satu cara untuk dapat mengembangkan kehidupan sosial siswa yang pada umumnya dijadikan pengalaman. Dengan demikian siswa mampu mengorganisasikan pengetahuan dari kehidupannya dengan pengalaman secara bersamaan. Pengalaman tersebut pun membutuhkan basis konten yang terstruktur di sekitar ide-ide besar dan pengajaran yang menekankan hubungan antara ide-ide dan aplikasi atau sarana yang digunakan untuk kehidupan di sekolah maupun di luar sekolah. Pengalaman tersebut dapat membuat siswa lebih banyak mencari dan memperhatikan orang-orang yang mereka yakini dapat menjadi sumber informasi valid yang dapat dipercaya dan terpercayanya dalam menyelesaikan masalah dan rasa diri yang lebih konkret dalam menghasilkan realitas yang erat

dengan kehidupannya (Brophy & Alleman, 2009; Hoppitt, Boogert, & Laland, 2010)

Jika kita lihat dari perkembangan ilmu sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi merupakan salah satu ciri dari abad ke-21 yang berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Abidin (2014, hlm. 17) bahwa pada abad ke-21 lebih kepada perkembangan informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, pendidikan abad ke-21 diharapkan dapat lebih mengembangkan kompetensi siswa yang sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman. Pada abad ke-21 terdapat empat kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan pemahaman yang tinggi, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, serta kemampuan berpikir kreatif. Sehingga, pada pembelajaran yang mengikuti perkembangan abad ke-21 berorientasi pada pencapaian kompetensi dalam mengatasi tantangan zaman yang semakin modern dan terus berkembang.

Kegiatan pembelajaran sekarang ini dilakukan dengan menjadikan pendidik sebagai fasilitator bagi siswa yang berperan secara aktif dalam menggabungkan materi dan pengalaman mereka, sehingga siswa dapat dengan mudah menganalisis kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan baik dan terarah ketika terjalin komunikasi yang baik antara siswa dan pendidik itu sendiri. Setiap siswa memiliki kemampuan analisis dan komunikasi yang berbeda-beda. Kemampuan dalam berkomunikasi antara siswa dan pendidik dapat dilakukan ketika pendidik tampil dengan bersungguh-sungguh (semangat mengajar), pendidik mampu mengembangkan sikap positif siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta harus memiliki kemampuan untuk mengelola interaksi yang ada di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah mengolah dan menganalisis apa yang ada di lingkungannya bahkan apa yang sudah diberikan oleh pendidik (Syatra, 2013).

Pembelajaran di kelas diharapkan dapat mencapai *academic standard* dan *performance standard*. Maksud *academic standard* di sini adalah pencapaian

siswa terhadap materi yang telah dipelajari di kelas. Sedangkan, *performance standard* adalah bagaimana siswa dapat memahami materi itu dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa tersebut, banyak siswa yang mendapatkan nilai yang baik bahkan melampaui jauh dari kriteria minimalnya (KKM), akan tetapi, tidak sedikit dari mereka yang tidak memahami materi tersebut dan bagaimana menerapkan materi yang telah mereka pelajari kedalam kehidupan mereka sehari-harinya.

Penerapan kegiatan pembelajaran diharapkan dapat sesuai dengan prinsip pembelajaran, 1) *Being Literate is at the Heart of Learning in Every Subject Area*. Siswa harus menjadi individu yang melek literasi; 2) *Learning is Social Act*. Pembelajaran yang siswa dapatkan di sekolah harus menjadi perilaku atau tindakan nyata di kehidupan sehari-hari; 3) *Learning about Learning Establishes a Habit of Inquiry Important in Life-Long Learning*. Siswa memiliki cara masing-masing yang berbeda dalam bagaimana mereka belajar; 4) *Assessing Progress is Part of Learning*. "Self assessment" atau penilaian diri merupakan satu hal penting yang harus dimiliki siswa; 5) *Learning Includes Turning Information into Knowledge using Multiple Media*. Siswa menggunakan dan memilah berbagai macam informasi yang didapat dari berbagai media menjadi pengetahuan; 6) *Learning occurs in a Global Context*. Penggunaan teknologi informasi membuat pesereta didik berinteraksi dan terhubung dengan dunia luar yang memiliki perbedaan di berbagai macam aspek kemasyarakatan. Prinsip pembelajaran tersebut sangat sesuai dengan peran pembelajaran IPS, dimana pembelajaran IPS memiliki peran perencanaan sosial untuk dapat merubah dan memperbaiki masa depan kehidupan masyarakat. (Barr, 1997)

Pembelajaran IPS pun memiliki tujuan dimana setiap siswa diharapkan dapat menjadi seseorang yang cerdas dalam segala hal, termasuk siswa yang diharapkan dapat berperilaku baik dan memiliki karakter yang baik pula. Penanaman karakter ini disesuaikan dengan kondisi masyarakat. Jika dilihat dari pembelajaran IPS, kegiatan pembelajaran dilakukan mengacu pada Kurikulum 2013 dimana pendidikan karakter menjadi hal utama yang

diterapkan pada pembelajaran sekarang ini. Hal tersebut pun sesuai dengan tujuan IPS menurut NCSS (2010) dimana pembelajaran IPS dilakukan untuk menjadikan siswa sebagai warganegara yang baik di masyarakat. Selain dari kemampuan tersebut, kemampuan motorik siswa dalam penilaian di kelas pun menjadi salah satu penilaian yang harus dilakukan oleh pendidik. Sehingga, selain mengembangkan karakter yang dapat memajukan masa depan bangsa, pembelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang mendukung perubahan-perubahan yang ada di masyarakat.

Pembelajaran IPS dalam membentuk karakter dan keterampilan yang sesuai dengan perubahan-perubahan di masyarakat ini berada pada karakter abad 21 yang mengharuskan pendidik memberikan pengajaran agar siswa dapat menerima perubahan secara cepat. Keterampilan yang diterapkan saat ini adalah 4 C, yaitu *Creativity and Inovation, critical thinking and problem solving, communication, dan Collaboration*. Keterampilan abad 21 tersebut membutuhkan kemampuan siswa untuk menganalisis suatu permasalahan yang nantinya akan menghasilkan kemampuan siswa untuk dapat berfikir melihat kemungkinan-kemungkinan pada masalah yang dihadapi. Kemampuan menganalisis merupakan suatu usaha untuk dapat memperoleh gambaran lengkap mengenai situasi atau realitas sosial atau masalah sosial yang ada di masyarakat secara objektif dan kritis dengan menelaah kaitan-kaitan sejarah, struktur, budaya dan konsekuensi masalah yang ada di masyarakat tersebut. Dari kemampuan analisis tersebut akan menghasilkan berbagai pandangan. Dalam menganalisis, siswa diharapkan dapat memilih dan menentukan objek analisis dari isu yang ada, pengumpulan data atau informasi penunjang, serta identifikasi masalah yang ada. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, siswa diharapkan dapat melihat tinjauan historis, tinjauan struktural atau relevansi isu sosial yang ada dengan kehidupan siswa, struktur sosial-ekonomi, struktur sosial-politik, struktur sosial-budaya, nilai-nilai yang ada pada masyarakat dan rencana tindak lanjut dari apa yang sudah didapatkan. Isu-isu masa Pendudukan Jepang memiliki dampak pada kehidupan siswa saat ini dan di masa depan. Dalam perkembangan isu-isu sosial memiliki manfaat dalam melibatkan siswa dalam memahami isu-isu masa Pendudukan Jepang dan isu di masa sekarang.

Isu sosial yang berkembang saat ini sudah pasti memiliki pengaruh dari masa penjajahan, baik secara materil maupun secara moril. Jika kita lihat, dari segi kehidupan masyarakat sekarang ini, banyak isu-isu yang tidak jauh berbeda dibandingkan dengan isu-isu sosial di masa penjajahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Iglesias dkk bahwa sekolah harus mempersiapkan siswa untuk bergulat dengan isu masa Pendudukan Jepang dalam membentuk sikap warga negara yang berkomitmen dan efektif dalam mempersiapkan kehidupan bermasyarakat (Iglesias, Aceituno, & Isabel, 2017).

Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan analisis diharapkan dapat menerapkan berbagai aspek kehidupan manusia sebagai praktek kehidupan secara nyata. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran berbasis proyek menjadikan siswa sebagai pelaku utama yang harus melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung dan dapat menganalisis materi yang harus diterapkan pada project tersebut. Dengan begitu dibutuhkan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan analisis siswa dengan menggabungkan materi yang ada, sehingga pembuatan project komik dan film menjadi salah satu proyek yang dapat menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi oleh pendidik. Pembelajaran IPS tersebut mampu membuat siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran dalam menghasilkan proyek dapat memberikan stimulus bagi siswa untuk memecahkan masalah di lingkungan masyarakatnya. Hal tersebut membuat siswa berperan secara aktif dalam tanggung jawab belajar mereka sendiri, mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, dan membuat siswa mampu memahami dan menyusun informasi yang telah didapatkan.

Namun pada kenyataannya, peneliti mendapati bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi dan kemampuan siswa membuat sesuatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran di kelas masih berupa penugasan serta kegiatan pembelajaran yang monoton dari guru. Hal ini diketahui karena banyaknya keluhan siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang cenderung

memperbanyak tugas, hingga kurang dimengertinya materi ajar dan ketercapaian kegiatan pembelajaran. Selain dari itu, siswa merasa bosan dengan metode ajar yang hanya dengan ceramah, power point atau peta konsep yang digunakan oleh guru. Sehingga, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kemampuan siswa dalam mengembangkan kreatifitasnya masih sangat terbatas, dimana guru masih banyak yang belum “*up to date*” dan belum menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mendalami dan menguasai materi pelajaran.

Jika kita lihat dari karakter siswa yang ada pada siswa/siswi SMK memiliki keunikan tersendiri, dimana siswa SMK lebih mengutamakan pada kegiatan yang praktikal dan kurang motivasi untuk metode ajar konvensional. Hal ini juga didukung oleh tujuan kegiatan pembelajaran di SMK yang mempersiapkan siswa/siswinya untuk siap terjun ke dunia kerja. Dengan begitu, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* ini sangat strategis dan dirasa cocok untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa SMK.

Pada pembuatan komik ini pun mampu memberikan kelebihan pada kegiatan pembelajaran dimana komik memiliki kelebihan berupa gambar atau penafsiran materi yang dapat dilihat secara langsung, sehingga orang-orang yang melinat dan membaca komik memiliki rasa tertarik untuk mempelajari materi. Selain dari itu, komik pun memberikan gambaran emosional yang terlihat dari gambar-gambar pada komik itu sendiri, dan juga penggunaan Bahasa yang tidak sulit dan menggunakan Bahasa sehari-hari yang notabenehnya Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang lampau dan menggunakan Bahasa yang cukup baku. Pada dasarnya, komik pun memberikan pesan yang langsung dapat diterima oleh para pembaca, seperti keteladanan seseorang, kisah-kisah yang dapat diambil hikmahnya. Dengan begitu, pembuatan komik pada kegiatan pembelajaran di SMK terutama pada materi Isu sosial, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kegiatan dan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan.

Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, pengalaman dan pemahaman siswa menjadi salah satu aspek penting yang dapat membantu peserta didik untuk dapat memiliki pengalaman yang berharga bagi kehidupan di masa yang akan datang. Dengan begitu, penggunaan metode pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan peserta didik untuk dapat memahami konsep secara utuh sehingga dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan analisisnya untuk dapat menghubungkan konsep dasar dengan situasi sebenarnya.

Kegiatan pembelajaran berbasis project memiliki hasil pembelajaran yang cukup baik dan signifikan dibandingkan dengan hasil pembelajaran konvensional. Jika dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Manda (2015) dengan judul "*Pengaruh Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran di Kelas V*". Hasil dari kegiatan penelitian tersebut berupa kegiatan pembelajaran IPS di kelas V-A sebagai kelas kontrol di SDN 30 Pontianak adalah 63,5 dengan standar deviasi sebesar 11,14. Dan besarnya pengaruh dari kegiatan pembelajaran *Project Based Learning* tersebut adalah sebesar 1,14 dengan kategori tinggi. Secara tidak langsung, kegiatan pembelajaran *Project Based Learning* memberikan pengaruh terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Sedangkan menurut Khairiah (2015) pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul "*Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Project Based Learning* Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2014/2015*", bahwa *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis Proyek) mampu mengembangkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sikap siswa yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat mengembangkan berbagai kemampuan siswa menjadi suatu daya tarik utama bagi peneliti untuk dapat dikembangkan dengan membuat suatu proyek dalam

kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya memiliki dampak yang baik bagi kemampuan analisis pengetahuan siswa, akan tetapi dapat juga mengembangkan keterampilan dalam berbagai bidang, seperti teknologi berbasis komputer, menyusun suatu rangkaian peristiwa dan masih banyak lagi. Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan maka peneliti akan mengambil judul **“PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN ANALISIS ISU-ISU SOSIAL DI MASA PENDUDUKAN JEPANG DALAM PEMBELAJARAN IPS”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian kali ini penulis merasa perlu untuk merumuskan permasalahan agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai tujuan yang diharapkan. Secara umum yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek Komik dan Film terhadap keterampilan analisis isu sosial masa Pendudukan Jepang dalam Pembelajaran IPS?. Dari rumusan tersebut, penulis rinci menjadi tiga sub rumusan yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh pembuatan komik terhadap keterampilan analisis peserta didik pada isu-isu sosial di masa pendudukan Jepang dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen XI RPL 1 SMKN 2 Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh pembuatan film terhadap keterampilan analisis peserta didik pada isu sosial di masa pendudukan Jepang dalam pembelajaran IPS di kelas kontrol XI MM SMKN 2 Bandung?
3. Apakah ada perbedaan keterampilan analisis peserta didik yang signifikan pada keterampilan di kelas experiment dan di kelas kontrol terhadap keterampilan analisis peserta didik dalam Pembelajaran IPS?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah di atas, yang secara umum untuk memperoleh jawaban faktual dan aktual mengenai pengaruh pembelajaran berbasis proyek Komik dan Film terhadap keterampilan analisis isu sosial masa Pendudukan Jepang dalam Pembelajaran IPS. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh penerapan proyek membuat komik dalam meningkatkan kemampuan keterampilan analisis peserta didik terhadap isu-isu sosial di masa pendudukan Jepang dalam pembelajaran IPS di kelas XI RPL 1 SMKN 2 Bandung.
2. Menganalisis pengaruh penerapan proyek membuat film dalam meningkatkan kemampuan keterampilan analisis peserta didik terhadap isu-isu sosial di masa pendudukan Jepang dalam pembelajaran IPS di kelas XI MM SMKN 2 Bandung.
3. Membandingkan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan melalui proyek membuat Komik dan Film dalam meningkatkan kemampuan keterampilan analisis peserta didik terhadap isu-isu sosial di masa pendudukan Jepang dalam pembelajaran IPS di kelas XI RPL 1 dan XI MM SMKN 2 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Manfaat Teoritis

1. Memberikan gambaran pemikiran bagi pendidik dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Memberikan gambaran ilmiah dalam ilmu pendidikan yaitu dengan memanfaatkan sarana yang sedang berkembang di abad 21.

3. Memberikan gambaran peningkatan kreativitas peserta didik yang menggunakan metode *Project Based Learning* Komik dan Film dalam kegiatan pembelajaran.
4. Sebagai salah satu pijakan referensi pada penelitian yang akan datang.

Manfaat Praktis

1. Memberi gambaran siswa mengenai upaya peningkatan karakter peduli sosial dan toleransi terhadap sesama manusia dalam pembelajaran IPS.
2. Membantu pendidik dalam usaha mencari teknik pembelajaran yang tepat dan memberi pertimbangan untuk memberikan pemahaman melalui nilai-nilai berkarakter.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai metode pembelajaran, terutama dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan analisis dan kreativitas peserta didik
4. Diharapkan dapat merefleksikan hasil dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas.
5. Diharapkan dapat dijadikan masukan bagi para pendidik dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS agar pelajaran IPS dapat lebih dipahami dan bernilai moral.
6. Diharapkan pembelajaran berbasis proyek ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.