

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 1 Cicalengka masih belum berjalan secara maksimal. Hal ini ditemukan ketika peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka pada tanggal 27 Juli 2021. Peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa yang masih rendah yakni, Pertama, masih banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas dan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tugas dibawah nilai KKM. Kedua, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang dilihat dari banyaknya siswa yang tidak hadir dalam kegiatan belajar, kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dan masih ada siswa yang tidak melaksanakan instruksi guru untuk menyalakan kamera disaat proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran PKn kurang melibatkan siswa, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan alokasi waktu belajar yang singkat. Siswa kelas XI IPS 2 pun mengungkapkan bahwa siswa kurang memahami materi PKn yang disampaikan guru dikarenakan jadwal pembelajaran PKn dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam satu bulan dan dalam satu pertemuan guru menjelaskan banyak materi dengan alokasi waktu belajar 60 menit sehingga seringkali waktu habis untuk menjelaskan materi. Siswa juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang interaktif dan menarik sehingga siswa kelas XI IPS 2 mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dan kehilangan minat belajar pada mata pelajaran PKn yang tentunya berdampak pada hasil belajar siswa.

Peneliti juga menemukan hal yang menarik bahwa kelas XI IPS 2 merupakan kelas yang dikategorikan sebagai kelas yang hasil belajarnya rendah pada saat masih menginjak kelas X Tahun ajaran 2020/2021. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan bu Fenny Ginia Mayda, S.Pd selaku guru Pendidikan Kewarganegaraan bahwasannya diantara semua kelas X tahun ajaran 2020/2021, hanya satu kelas yang hasil belajarnya paling rendah yaitu

kelas X IPS 2 yang dilihat dari pengumpulan tugas PKn kelas X IPS 2. Berikut data pengumpulan tugas kelas X Tahun Ajaran 2020/2021:

Tabel 1.1 Data Pengumpulan Tugas Kelas X SMAN 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Kelas	Tugas 1 (5 Februari 2021)		Tugas 2 (1 Maret 2021)	
		Jumlah yang mengumpulkan tugas	Jumlah yang tidak mengumpulkan tugas	Jumlah yang Mengumpulkan tugas	Jumlah yang tidak mengumpulkan tugas
1.	X Mipa 1	36	0	35	1
2.	X Mipa 2	36	0	36	0
3.	X Mipa 3	36	0	36	0
4.	X Mipa 4	36	0	36	0
5.	X Mipa 5	35	1	35	1
6.	X Mipa 6	35	0	35	0
7.	X Mipa 7	35	0	35	0
8.	X IPS 1	34	0	32	2
9.	X IPS 2	32	2	10	24
10.	X IPS 3	34	0	17	17
11.	X IPS 4	34	0	22	12
12.	X IPS 5	34	0	16	18

Sumber: Diolah oleh Peneliti Tahun 2021

Dari data diatas, kelas yang paling banyak yang tidak mengerjakan tugas adalah kelas X IPS 2 yaitu pada tugas pertama kelas X IPS 2 terdapat 32 orang siswa yang mengerjakan tugas dan 2 orang yang tidak mengerjakan tugas sedangkan di tugas ke dua siswa kelas X IPS 2 yang mengerjakan tugas sebanyak 10 orang siswa dan siswa yang tidak mengerjakan tugas sebanyak 24 orang siswa, berbeda dengan kelas lain, pada tugas 1 kelas lain hanya 1 orang yang tidak mengerjakan tugas dan pada tugas ke 2 siswa yang tidak mengerjakan tugas tidak melebihi 20 orang siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan guru PKn, faktor penyebab siswa kelas X IPS 2 banyak yang tidak mengerjakan tugas adalah masalah kuota, dimana di masa pandemi seperti ini banyak sekali pihak-pihak yang terdampak salah satunya adalah orang tua siswa. Orang tua siswa sering kali tidak memiliki cukup uang untuk membeli kuota untuk siswa belajar. Selain itu juga, jadwal dari pihak sekolah setiap satu mata pelajaran hanya diberi 2 kali pertemuan, pertemuan pertama melalui *zoom meeting* dimana guru menjelaskan 1 bab materi kepada siswa dalam waktu 60 menit dan pertemuan ke dua yaitu melalui *google classroom*, dimana guru membagikan materi kepada siswa berupa *power point teks* yang disertai dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi PKn yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari nilai tugas-tugas yang dikerjakan siswa kelas X IPS 2 yang cenderung rendah. Berikut data Nilai Tugas kelas X Tahun Ajaran 2020/2021:

Tabel 1.2 Data Nilai Tugas Peserta didik Kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Kelas	Tugas 1				Tugas 2			
		Tinggi 80-100	Sedang 65-79	Rendah < 65	0	Tinggi 80-100	Sedang 65-79	Rendah < 65	0
1.	X Mipa 1	31	5	-	-	34	1	-	1
2.	X Mipa 2	34	2	-	-	35	1	-	-
3.	X Mipa 3	34	2	-	-	33	3	-	-
4.	X Mipa 4	36	-	-	-	34	2	-	-
5.	X Mipa 5	32	2	-	1	31	3	-	1
6.	X Mipa 6	34	1	-	-	33	2	-	-
7.	X Mipa 7	35	-	-	-	35	-	-	-
8.	X IPS 1	25	9	-	-	29	3		2
9.	X IPS 2	15	17	-	2	9	1	-	24
10.	X IPS 3	13	21	-	-	16	1	-	17
11.	X IPS 4	19	15	-	-	18	4	-	12
12.	X IPS 5	18	16	-	-	14	2		18

2 Sumber: Data di olah oleh Peneliti Tahun 2021

Berdasarkan data di atas, Nilai tugas siswa kelas X IPS 2 yang mendapat nilai Tinggi 80-100 berada di urutan 2 terbawah yaitu diatas kelas X IPS 3 yakni sebanyak 15 orang siswa. Pada tugas ke dua, kelas X IPS 2 berada di urutan terbawah yang mendapat nilai 80-100 yaitu sebanyak 9 orang siswa, Nilai sedang 65-79 pada Tugas pertama kelas X IPS 2 menduduki urutan ke 2 terbawah yaitu 17 orang siswa dan pada tugas ke dua yang mendapat nilai 65-79 sebanyak 1 orang siswa, serta siswa kelas X IPS 2 yang mendapatkan nilai nol sebanyak 2 orang sedangkan pada tugas kedua sebanyak 24 orang, nilai nol ini diartikan sebagai nilai siswa yang tidak mengerjakan tugas sama sekali.

Padahal pendidikan kewarganegaraan merupakan senjata yang paling ampuh untuk menanamkan pengetahuan kewarganegaraan dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga Negara yang baik dan cerdas. Seharusnya peserta didik dikondisikan untuk berfikir kritis, logis, berperilaku kreatif serta mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara yang baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran PKn harus difungsikan sebagai kelas demokrasi dimana guru dan siswa mampu memberikan contoh untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, yang dapat menumbuhkan nilai, norma dan etika berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dalam proses pembelajaran PKn, guru harus mampu menarik siswa untuk berpartisipasi aktif agar siswa dapat memecahkan masalah dengan penuh tanggung jawab. Maka dari itu, setelah siswa mendapatkan mata pelajaran PKn diharapkan dapat meningkatkan *civic knowledge* siswa yang dapat memberikan arahan untuk bertindak sebagai warga Negara yang baik dan cerdas.

Pengetahuan Kewarganegaraan atau *civic knowledge* (Alfansyah, 2018, hlm. 189) merupakan pondasi konsep yang kuat untuk menanamkan pengetahuan tentang kewarganegaraan kepada siswa yang akan menjadi warga Negara yang aktif. Sehingga sudah sepatutnya sebagai warga Negara Indonesia mengetahui dan paham mengenai Negara dan bangsa Indonesia seperti yang dikemukakan oleh Budimansyah (dalam Rohani, 2017, hlm. 51) bahwa *civic knowledge* adalah pengetahuan yang harusnya di ketahui dan dipahami oleh warga Negara dimana aspek yang harus di capai menyangkut akademik keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori, konsep politik, nilai serta moral. Maka dari itu, pengetahuan

tersebut harus ditanamkan sejak dini kepada siswa melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Wahab dan Sapriya (dalam Iswandi, 2019, hlm. 2) ialah pendidikan yang bertujuan menciptakan warga Negara demokratis, baik dan cerdas serta melatih warga Negara untuk dapat memecahkan masalah dengan penuh tanggung jawab (*responsible citizen*). Tujuan lain pendidikan kewarganegaraan adalah melatih warga Negara berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan menurut pasal 37 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan salah satu kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang harus di tempuh oleh siswa dan kurikulum wajib di pendidikan tinggi sehingga pendidikan kewarganegaraan ini merupakan mata pelajaran wajib yang harus di pelajari oleh peserta didik baik di sekolah dasar maupun sekolah tinggi guna untuk membentuk karakter warga negara. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan seperti yang di jelaskan Darmadi (dalam Dianti, 2014, hlm. 60) yaitu melalui pendidikan kewarganegaraan dapat membina moral siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, berbakti pada nusa, bangsa dan agama yang memiliki berbagai perbedaan guna untuk mendukung kerakyatan dengan mengedepankan kepentingan bersama melalui musyawarah dan mufakat serta mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Apalagi di masa pandemi *covid-19* yang berdampak pada pendidikan, mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang tentunya dengan diterapkannya pembelajaran daring dapat membantu siswa untuk tetap menerima pengetahuan kewarganegaraan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan dapat mencapai tujuan PKn meskipun dalam situasi darurat *covid-19*. Menurut Alessandro (dalam Fitriyani dkk., 2020, hlm. 166) pembelajaran daring merupakan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran dan jaringan internet sebagai sistem dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi PKn, mengunduh materi dan memudahkan interaksi antara

guru dengan siswa meskipun menggunakan aplikasi virtual. Sehingga guru dituntut untuk mematangkan kembali proses perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi sehingga penerapan pembelajaran daring ini diharapkan dapat membangun komunikasi, diskusi dan proses pembelajaran yang dapat memicu bangkitnya minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara agar dapat mencapai tujuan tersebut adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif yaitu dengan menerapkannya media pembelajaran komik edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Media komik edukasi ini dipilih sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat memudahkan siswa kelas XI IPS 2 untuk memahami materi, membangkitkan minat belajar, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa dan memperkuat ingatan siswa mengenai materi PKn. Selain itu juga, komik dijadikan guru sebagai alternatif pembelajaran yang menarik yaitu dengan menyederhanakan materi pelajaran menjadi sebuah cerita bergambar, proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena dengan penggunaan komik dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat memecahkan masalah melalui contoh-contoh kasus yang disajikan dalam komik. Jadi penggunaan komik ini dapat membantu guru dari kerumitan bahan ajar dan membantu guru menyampaikan materi yang dirasa masih kurang tersampaikan melalui lisan.

Menurut Nugraha (dalam Puspitorini, 2014, hlm. 415) media komik adalah media pembelajaran yang dapat memberikan suasana yang menyenangkan karena media komik merupakan media bermain dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan menurut McCloud (dalam Wulandari, 2018, hlm. 15) komik adalah media pembelajaran yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan keinginan untuk membaca. Dari beberapa pengertian disimpulkan bahwa komik adalah sebuah media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan bertujuan menyampaikan informasi kepada pembaca atau peserta didik mengenai materi pendidikan kewarganegaraan yang didukung dengan gambar dan rangkaian peristiwa.

Menurut Wahidmurni (dalam Rohani, 2017, hlm. 51) seorang siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila sudah menunjukkan perubahan dalam dirinya baik

dari segi kognitif, afektif ataupun psikomotor siswa. Sehingga diharapkan setelah siswa mendapatkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan komik edukasi dapat meningkatkan *civic knowledge* yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga Negara yang baik dan cerdas seperti menurut Aziz Wahab (dalam Belladonna & Anggraena, 2019, hlm. 200) warga negara yang baik adalah yang paham dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara yang mempunyai kepekaan serta tanggung jawab sosial yang tinggi, mampu memecahkan masalah secara cerdas sesuai dengan peran dan fungsinya, memiliki disiplin yang tinggi, mampu berfikir kritis, inovatif dan kreatif sehingga dapat terus meningkatkan kualitas pribadinya sebagai warga Negara yang baik.

Pemakaian media komik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septry Rachma Nella dan Ike Sylvia (2020) yang meneliti tentang “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh” dengan memakai *riset research and development* (R&D) dengan Instrumen riset yang digunakan adalah instrumen validasi produk serta angket, dalam penelitiannya memakai 3 angket yang dikembangkan untuk melihat validitas materi, media serta keefektifan produk, dengan populasi penelitiannya pada siswa kelas XI SMAN 1 Payakumbuh dengan jumlah 36 partisipan, dalam penelitiannya menciptakan Kelayakan produk komik dari segi validitas yang sudah diuji oleh 2 orang pakar melaporkan hasil validitas media dengan rata-rata 4,10 dengan nilai validitas 82% (sangat baik), validitas materi diperoleh rata-rata 4,5 dengan nilai validitas 90% (sangat baik) sebaliknya pratikalitas media memperoleh rata-rata 4.65 serta keefektifan media didapatkan perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya media komik efisien digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Penelitian ini merupakan salah satu kajian rumpun PKn tepatnya dalam pembelajaran. Salah satu bagian dari domain pembelajaran PKn adalah *civic knowledge*. Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan komponen yang ada dalam pendidikan kewarganegaraan untuk mencapai tujuan

Pendidikan Kewarganegaraan yaitu *to be a good and smart citizenship*. Pemakaian media komik dalam pembelajaran PKn ini untuk mengetahui peningkatan *civic knowledge* siswa. Maka bersumber pada permasalahan tersebut, peneliti berupaya menerapkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik (*civic knowledge*) dengan judul “Penggunaan Media Komik Edukasi Dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* pada Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, secara umum masalah pokok yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana perencanaan pembelajaran PKn melalui media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka?
- 1.2.2 Bagaimana implementasi Pembelajaran PKn melalui media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka?
- 1.2.3 Bagaimana hasil belajar menggunakan media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka?
- 1.2.4 Bagaimana kendala dan upaya dalam penerapan media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Media Komik Edukasi Dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Peserta Didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Cicalengka.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.2.1 Mendeskripsikan proses perencanaan Penggunaan Media Komik Edukasi dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka.

- 1.3.2.2 Mengidentifikasi implementasi Penggunaan Media Komik Edukasi dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka.
- 1.3.2.3 Menjelaskan hasil belajar siswa menggunakan Media Komik Edukasi dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka.
- 1.3.2.4 Menjelaskan faktor kendala dan upaya dari Penggunaan Media Komik Edukasi dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat/Signifikasi dari Segi Teori

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai ide untuk referensi sekolah dalam meningkatkan media pembelajaran komik edukasi serta sebagai referensi bagi penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat/Signifikasi dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan bisa pemakaian media dalam pembelajaran PKn dan tingkatan keberhasilan pelaksanaan Penggunaan Media Komik Edukasi Dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa.

1.4.3 Manfaat/Signifikasi dari Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran agar lebih menarik perhatian, semangat dan antusias peserta didik. Bagi guru, praktik langsung dalam meningkatkan *Civic Knowledge* siswa dapat dilakukan dengan bermacam cara salah satunya dengan pemakaian media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk mencari ilmu pengetahuan dengan semangat sehingga dengan penggunaan media yang tepat diharapkan siswa mampu menyerap materi yang dapat membentuk siswa yang cerdas dan unggul. Bagi siswa, praktik langsung dalam Penggunaan Media Komik Edukasi Dalam Pembelajaran PKn dapat Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Peserta Didik. Bagi

Peneliti, sebagai bekal dan bahan masukan berupa pengetahuan untuk meningkatkan *Civic Knowledge* dengan penuh tanggung jawab pada siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini meliputi beberapa hal yakni halaman judul, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, isi, daftar pustaka dan lampiran. Penulisannya pun mencakup beberapa bab meliputi:

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini peneliti menjelaskan latar belakang penelitian mengenai *Civic Knowledge*, pendidikan kewarganegaraan, media pembelajaran komik, data dan fakta yang didukung dengan penelitian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bab II, peneliti memaparkan teori yang berkaitan dan mendukung penelitian ini. Teori yang akan dibahas dalam kajian pustaka ini adalah pembelajaran daring, Pendidikan Kewarganegaraan, *Civic Knowledge*, Media Pembelajaran Komik dan hasil belajar.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Pada bab III, peneliti menjelaskan metode penelitian meliputi desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan metode *Mix Method Concurrent Embedded*, sampel penelitian yang di pilih adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi, angket serta berisi instrumen dan langkah-langkah analisis data penelitian sehingga penelitian bersifat akurat sehingga dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab IV, peneliti memaparkan temuan selama penelitian dan pembahasan mengenai rumusan masalah yang berkaitan dengan penggunaan media komik

edukasi dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan *civic knowledge* peserta didik.

1.5.5 BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Dalam bab V, peneliti memaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi mengenai permasalahan yang di teliti dan dikaji oleh peneliti serta sebagai penutup dari hasil penelitian.