

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting kemajuan sebuah negara. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki sebuah negara, maka semakin cepat juga kemajuan dan pembangunan negara tersebut. Kualitas sumber daya manusia dapat dibangun melalui pendidikan. Pendidikan merupakan pilar penting bagi suatu komunitas atau negara, karena pendidikan yang baik dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas di negara tersebut. Kelangsungan, hidup, keberlanjutan dan perkembangan setiap negara tergantung pada kualitas pendidikannya.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran yang penting sebagai pembangunan karakter dan jati diri bangsa. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki tujuan membangun warga negara yang berkualitas sebagai warga negara yang baik (*good citizen*), warga negara yang cerdas (*smart citizen*) dalam menghadapi permasalahan sosial. Namun, faktanya mata pelajaran PPKn seringkali dianggap tidak menarik bagi peserta didik. Hal tersebut diakibatkan dari materi pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek teori dan hafalan. Tidak hanya itu, kebanyakan guru hanya memanfaatkan media belajar buku paket atau *power point* saja sehingga peserta didik tidak diajak untuk bereksplorasi dengan media lainnya. Tentu sangatlah miris jika peserta didik sebagai calon penerus bangsa memiliki pengetahuan yang sedikit mengenai negaranya sendiri dan nilai PPKn yang kurang memuaskan. Hal tersebut dapat membahayakan kemajuan dan keberlangsungan negara Indonesia di masa mendatang.

Berdasarkan data hasil temuan pada observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 14 Bandung, masih terdapat peserta didik dengan tingkat pengetahuan yang belum memuaskan dan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagian peserta didik memiliki minat belajar dan minat membaca yang rendah pada mata pelajaran ini. Oleh karena itu perlu adanya

Sindi Amaliasari, 2022

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN (EKSPERIMEN KUASI DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengkajian lebih mendalam lagi untuk meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 14 Bandung. Berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada bulan maret 2022 dapat terlihat bahwa masih ada sebanyak 46% peserta didik belum memenuhi syarat KKM pada mata pelajaran PPKn.

Grafik 1.1 Pencapaian KKM Peserta Didik pada PTS bulan Maret 2022



Sumber: *Learning Management System (LMS) 14 Prima (2022)*

Tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai jika pembelajaran dapat optimal, maksimal dan tepat sasaran. Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses pengaturan dan pengorganisasian lingkungan untuk peserta didik agar menumbuhkan dan dorongan belajar pada peserta didik. (Pane, 2017, hal. 337). Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Tujuan pendidikan dapat tercapai jika dibantu oleh sarana dan prasarana yang baik dan tetap sasaran. Salah satu sarana yang dapat membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Tentunya media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses penyaluran informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat meminimalisir perbedaan persepsi yang di tangkap oleh peserta didik.

Terlebih lagi pada masa pandemi yang membuat guru tidak dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik secara langsung di kelas, sehingga media pembelajaran menjadi salah satu komponen vital dalam proses pembelajaran daring. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik meskipun tidak

Sindi Amaliasari, 2022

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn (EKSPERIMEN KUASI DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilakukan secara langsung di kelas, maka para guru dituntut dapat menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi namun tetap sasaran untuk menghadapi masalah-masalah yang dapat terjadi di dalam kelas, seperti kesulitan dalam memahami pelajaran, kesulitan mengakses materi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Media memiliki berbagai macam ragamnya, namun tidak banyak media yang dimanfaatkan menjadi media pembelajaran oleh pendidik. Media cetak buku, dan presentasi *power point* merupakan media yang sering digunakan hampir di semua sekolah. Komik merupakan salah satu contoh dari macam-macam media tersebut.

Komik dapat diartikan sebagai sebuah kartun yang terdiri atas karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan tertentu lalu dihubungkan untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Rohani, 2014, hal. 77-79). Media komik dapat menyampaikan pesan melalui visual dan dialog yang menarik dan mudah dibaca karena dibarengi dengan gambar yang jelas. Komik dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dan umur, dan dapat meningkatkan minat membaca pembacanya.

Seorang guru memiliki tuntutan untuk merancang pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik untuk memahami materi pembelajaran, contohnya dengan membaca. Walaupun membaca merupakan tingkatan dasar dalam pemahaman siswa, kecerdasan membaca dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mencari hubungan sebab dan akibat yang terkandung dalam bacaan (Budiarti & Haryanto, 2016, hal. 236).

Tidak hanya untuk menarik perhatian peserta didik, pemanfaatan media komik sebagai media pembelajaran dapat juga menghibur peserta didik saat membacanya. Berdasarkan penelitian Thorndike mengenai pemanfaatan media komik menunjukkan temuan anak lebih sering dan banyak membaca komik dibandingkan dengan buku-buku lainnya (Rifky, 2017, hal. 39). Media komik juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosa kata peserta didik. Anak yang gemar membaca media komik cenderung memiliki kemampuan kosa kata yang lebih luas dibandingkan dengan anak yang tidak

membaca media komik. Namun, hingga saat ini komik masih diremehkan oleh kaum akademisi, karena komik sebagai “budaya populer” yang dianggap tidak intelijen, merusak daya nalar anak dan tidak cukup berharga untuk diperhatikan sehingga tidak perlu diteliti dengan sungguh-sungguh (Bonneff, 2008, hal. 4).

Berdasarkan fakta dan pernyataan-pernyataan diatas, penulis beranggapan bahwa diperlukannya penelitian yang lebih lanjut mengenai pemanfaatan media komik sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn dalam upaya meningkatkan pengetahuan peserta didik. Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan masukan kepada pembacanya khususnya para pendidik dan para peneliti lainnya atas pemikiran tersebut, penulis ingin melakukan penelitian yang akan dijabarkan dalam sebuah skripsi dengan judul: “Efektivitas Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn” (Eksperimen Kuasi di SMP Negeri 14 Bandung).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimanakah perbandingan hasil tes awal (*pre-test*) dengan hasil tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen?
2. Bagaimanakah perbandingan hasil tes awal (*pre-test*) dengan hasil tes akhir (*post-test*) kelas kontrol?
3. Bagaimanakah perbandingan peningkatan pengetahuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap penerapan media komik dalam pembelajaran PPKn?
5. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian tersebut, penelitian ini memiliki tujuan penelitian, antara lain:

Sindi Amaliasari, 2022

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN (EKSPERIMEN KUASI DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui perbandingan hasil tes awal (*pre-test*) dengan hasil tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen;
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil tes awal (*pre-test*) dengan hasil tes akhir (*post-test*) kelas kontrol;
3. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan pengetahuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol;
4. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan media komik dalam pembelajaran PPKn;
5. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Segi Teori,
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkaya pengetahuan mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn serta diharapkan dapat memberikan kajian baru dalam ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sehingga dapat semakin berkembang di masa mendatang.
2. Segi Kebijakan,
Secara kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai pemanfaatan media belajar komik dalam proses belajar mengajar di sekolah khususnya dalam mata pembelajaran PPKn.
3. Segi praktik,
Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi patokan atau referensi bagi semua pihak yang berkepentingan mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn.

4. Segi isu serta aksi sosial,

Secara isu serta aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pemanfaatan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran PPKn sehari-hari oleh pendidik maupun peserta didik

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun dalam struktur organisasi yang terdiri dari lima bab sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Dalam bab I dideskripsikan alasan atau latar belakang dilaksanakannya penelitian pemanfaatan media pembelajaran komik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan latar belakang tersebut ditemukan temuan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik masih belum memuaskan dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta dan kurang bervariasi media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pengajar.

Bab ini juga menguraikan rumusan masalah berdasarkan temuan yang ditemukan di lapangan dan telah dijabarkan dalam latar belakang, rumusan masalah dibuat untuk memfokuskan objek penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran komik untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Diakhir pada bab ini berisikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung yang diharapkan dari penelitian ini serta struktur organisasi.

BAB II: Kajian Pustaka

Dalam bab II diuraikalah teori-teori, konsep-konsep yang berhubungan dengan fokus penelitian. Sehingga memberikan landasan pada penelitian tersebut. Teori-teori yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri atas teori Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, teori *multiple intelligences* milik Howard Gardner teori media pembelajaran, teori media komik milik Marcel Bonneff, teori analisis media komik milik Thorndike, teori hasil belajar, dan lain-lain.

BAB III: Metode Penelitian

Dalam bab III dijelaskan pendekatan dan metode penelitian yang diterapkan pada proses penelitian. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pendekatan

Sindi Amaliasari, 2022

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN (EKSPERIMEN KUASI DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kuantitatif dan metode eksperimen kuasi demi mengetahui seberapa besar keefektifan pemanfaatan media pembelajaran komik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

bab ini juga menguraikan teknik-teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang dimanfaatkan dalam penelitian. Teknik-teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, kuesioner, studi pustaka, wawancara, dan observasi. Sedangkan teknik penelitian yang dimanfaatkan penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas variansi, uji *The Man Whitney Test* dan uji skala likert. Penentuan teknik pengumpulan data dan teknik analisis data ini diterapkan agar penelitian dapat terlaksanakan berdasarkan prosedur yang ada, sehingga menghasilkan temuan penelitian yang bersifat akurat, nyata dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Dalam bab IV ini diuraikan hasil temuan penelitian dan analisis data penelitian dari eksperimen kuasi untuk membuktikan fakta mengenai kebenaran stigma bahwa media komik adalah media seni yang rendah yang tidak perlu untuk diteliti lebih lanjut, dan keefektifitasan media pembelajaran komik pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran komik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 14 Kota Bandung.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menguraikan penyusunan kesimpulan yang didapatkan dalam menjawab setiap pertanyaan dalam penelitian dan saran yang diajukan penulis untuk memberikan percontohan atau patokan untuk penelitian selanjutnya dan para pembaca.