

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Budiningsih (2004:34) bahwa “Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks”. Ketika belajar seseorang membutuhkan tenaga ekstra dalam proses berfikir agar informasi yang didapat dalam proses belajar dapat dicerna dengan baik. Sedangkan Sadiman (2007 : 6) mengatakan :

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bagi guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, saluran media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau guru.

Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang banyak berisi konsep-konsep, banyak siswa kurang antusias ketika dihadapkan pada mata pelajaran PKn. Meskipun demikian bagi sebagian siswa pada umumnya mata pelajaran PKn menjadi salah satu mata

pelajaran yang disukainya, melalui pelajaran PKn seseorang dapat mengetahui berbagai informasi yang sedang terjadi di negaranya khususnya Indonesia.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA negeri 4 Cimahi di kelas XI, minat belajar siswa terlihat rendah karena tidak adanya inovasi yang membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat saat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, tidak ada siswa yang bertanya ketika guru selesai menjelaskan materi pelajaran. Siswa cenderung diam saja ketika pelajaran hingga selesai berlangsung.

Hal tersebut menuntut guru untuk membuat kondisi pembelajaran yang seperti itu menjadi lebih menarik tentunya ditunjang dengan media yang menarik pula dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya memposisikan siswa sebagai subyek pembelajaran. Guru menjadi satu-satunya pusat pembelajaran (*teacher center*). Ditambah dengan fasilitas sarana belajar sekolah yang kondisinya sangat berbanding terbalik dengan tujuan pembelajaran yang ideal. Apabila tidak ada upaya untuk melakukan berbagai perubahan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, maka kualitas pendidikan akan semakin tertinggal.

Inovasi sumber belajar diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa dengan membuat kemasan yang sederhana namun menarik terutama bagi siswa, dibutuhkan sebuah media yang mampu mentransformasikan materi secara lebih praktis dan efektif, sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran PKn.

Beragamnya media pembelajaran saat ini semakin memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Selain itu, guru dituntut untuk cermat dalam menggunakan media yang disesuaikan dengan materi ajar, kondisi siswa serta kondisi sekolah itu sendiri.

Macam-macam media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (1995: 124) terdiri dari berbagai macam yaitu :

1. Media Auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
2. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual hanya menampilkan gambar diam seperti filp *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
3. Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa termotivasi, dengan adanya minat atau motivasi maka akan baik pula dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik bila menggunakan media yang bersifat visual antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik dan media belajar visual lainnya.

Komik merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk sebuah rangkaian cerita akan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Media komik dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata

mengenai materi PKn, hal ini sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melihat kenyataan di atas, maka perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran PKn di kelas. Untuk itu, perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa kembali fokus serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya di SMA Negeri 4 Cimahi. Atas dasar itulah peneliti mencoba menerapkan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai penerapan media komik menjadi sebuah penelitian. Adapun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah “**PENERAPAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa di Kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi)**”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran PKn di kelas XI SMA 4 Cimahi sebelum diterapkan media komik ?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik ?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa melalui media komik ?
4. Bagaimana keunggulan dan kendala proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran dari penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran PKn sebelum diterapkan media komik
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik
- c. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui media komik
- d. Untuk mengetahui keunggulan dan kendala proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik

3. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam bidang pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan SMA pada mata pelajaran PKn. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah strategi yang dapat digunakan di bidang pendidikan khususnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam pembelajaran PKn di kelas.

b. Secara Praktis

- Bagi peneliti, meningkatkan wawasan pengetahuan serta pengalaman dalam penerapan media komik dalam pelajaran PKn di sekolah
- Bagi siswa, memberikan manfaat setelah mengikuti matapelajaran PKn sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari
- Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi baru dan memecahkan masalah yang guru hadapi selama ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media komik
- Bagi sekolah, meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

D. PENJELASAN ISTILAH

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan

Penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses, cara, perbuatan menerapkan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penerapan adalah suatu upaya penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (1996 : 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Mengenai pengertian media yang sangat luas, disini kita membatasi pengertian media pada bidang pendidikan saja yaitu media yang digunakan sebagai alat atau bahan pada kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan yang berupa isi materi pembelajaran

dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik *verbal* yaitu lisan maupun *non verbal* yaitu tulisan.

Manfaat media pendidikan (Usman , 1995 : 32) ialah :

- a. Sangat menarik minat siswa dalam belajar
- b. Mendorong anak untuk bertanya dan berdiskusi karena ia ingin dengan banyak perkataan, tetapi dengan memperlihatkan suatu gambar, benda yang sebenarnya atau alat lain.

3. Komik

Komik dalam arti sempit merupakan kumpulan gambar-gambar yang mengandung cerita didalamnya.

Koen (1998 : 20) mengatakan bahwa :

Komik secara keseluruhan merupakan imaji kisah yang utuh hasil perkawinan gambar dan tulisan dan secara parsial komik merupakan penekanan karakteristik dari segala subjek yang mampu memperkaya setting cerita, baik aspek wujud, *gesture*, maupun unsur imaji suara.

Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan media komik yang digunakan adalah komik pendidikan. Dimana didalamnya komik tersebut berisi tentang materi-materi yang akan disampaikan kepada siswa.

4. Motivasi Belajar

Motivasi ialah suatu keinginan yang timbul untuk melakukan sesuatu. Sedangkan belajar merupakan suatu proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Jaynes dan Wlodkowski (2004 : 11) mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah suatu nilai dan suatu dorongan untuk belajar”. Motivasi belajar pada mulanya adalah kecenderungan yang ada dalam diri manusia dan

menyebabkan seseorang mengalami penurunan kemauan untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan untuk mencapai perubahan dalam proses belajar yang kemudian akan menghasilkan kemajuan untuk belajar.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negaranya menjadi warga negara yang baik dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagaimana yang telah diamanatkan dalam Pancasila dan UUD NRI 1945. Menurut Soemantri dalam Rachmat (2010:23) mengemukakan:

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Berdasarkan pemaparan diatas melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme yang nantinya membentuk karakter siswa yang mempunyai sikap bela negara sehingga menjadi warga negara yang berguna serta dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. PKn merupakan mata pelajaran yang penting untuk membentuk ahklak dan taqwa siswa yang nantinya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

E. METODE PENELITIAN DAN TEKNIK PENELITIAN

1. Metode Penelitian

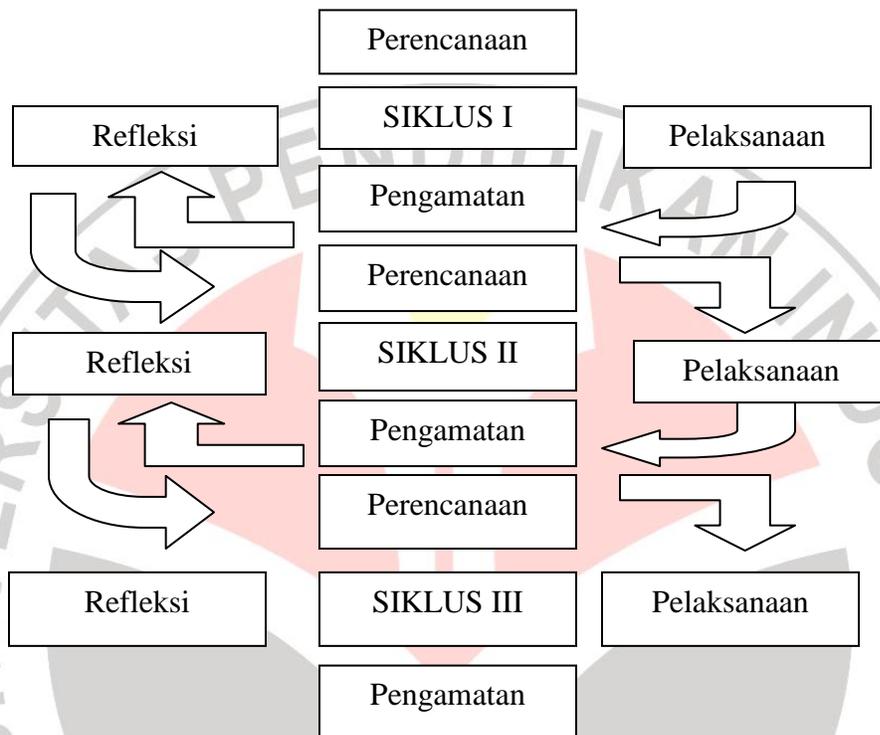
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2010 : 3) mengungkapkan definisi PTK ialah:

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh guru untuk membuat suatu inovasi baru terhadap suatu kelas, baik melalui model pembelajaran maupun media pembelajaran dengan subyek penelitian adalah siswa.

Ada empat tahapan penting dalam penelitian ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kemudian kembali ke langkah semula. Jadi, dalam satu siklus terdapat tahap perencanaan sampai kepada refleksi atau evaluasi disetiap siklus yang telah dilakukan. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan maka akan dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai peneliti mendapatkan hasil yang diinginkan dalam penelitian ini. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan selama tiga siklus, yakni siklus I sampai dengan siklus III.

Adapun model masing-masing tahap menurut Arikunto (2010 : 16) adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1

(Model Penelitian Tindakan Kelas)

2. Teknik Penelitian

Adapun teknik penelitian yang digunakan dalam penerapan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain :

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian kualitatif. “Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual” (Sukmadinata, 2005 : 216).

Selain itu, Sugiono (2009 : 194) mengemukakan bahwa :

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh dalam melakukan wawancara pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun harus telah disiapkan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wiriaatmadja (2005:65) juga mengemukakan bahwa “orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa orang siswa, kepala sekolah, beberapa teman sejawat, pegawai tata usaha sekolah, dan orangtua siswa”.

b. Observasi

Salah satu teknik penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Sugiono (2009 : 203) mengatakan :

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Sedangkan Hadi dalam Sugiono (2009 : 203) mengemukakan bahwa ‘observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun

dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan’.

c. Studi Dokumentasi

“Studi dokumentasi adalah dokumen yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif” (Sugiono, 2005 : 82)

F. LOKASI dan SUBYEK PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SMA Negeri 4 Cimahi yang terletak di Jl. Kihapit Barat No. 323, Kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi.

2. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi. Jumlah siswa yang menjadi sasaran penelitian adalah 43 orang siswa bersama mitra guru.