

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam penyampaian informasi pada saat kegiatan pembelajaran dan memberikan minat serta merangsang siswa dalam belajar.¹Oleh karena itu faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran.² Dalam perkembangan media pembelajaran sangat cepat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju. Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar sangat menunjang keberhasilan tercapainya proses pendidikan yang efektif.³ Menurut Azhar Arsyad pada kutipan Yaumi, ada 4 alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran, yaitu: meningkatkan mutu pembelajaran, adanya tuntutan baru terkait paradigma, kebutuhan pasar, visi pendidikan global.⁴ Maka dalam proses belajar mengajar jika terdapat ketidak jelasan penyampaian materi dapat digunkannya media sebagai perantara.⁵

Para guru dituntut dapat menggunakan alat yang sudah tersedia di sekolah juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran jika media tersebut jika tidak ada.⁶ Namun pada kenyataannya media yang sudah ada tidak dimanfaatkan dengan maksimal karena tenaga pendidik kurang menguasai media yang sudah ada, dan kebanyakan media hanya dijadikan sebagi bahan hiasan di kelas.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 10

² Dimas Afif Kurniawan “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 11

³ Putra B.L. Banilo, Yulita Pujiharti “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas VII SMP” *Jurnal Ecoducation* 3, no. 2 (2021): 192

⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 9.

⁵ Zuli Lailatul Fajriyah, Evita Anggereini “Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama” *Jurnal Biodik* 2, no. 2 (2016): 28

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 2.

Ditambah lagi kendala semacam kurang aktifnya siswa, cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran didalam pembentukan karakter siswa yang ditekankan pada kurikulum 2013 tidak ada. Adapun karakter yang dituntut pada kurikulum 2013 yaitu bersikap santun, bertanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, peduli lingkungan dan jujur serta kompetitif.⁷ Dalam hal ini peran guru dalam kegiatan pembelajaran dituntut lebih keras dalam kreatifitas pengembangan pembelajaran, inovasi media dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah penggunaan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Pada observasi yang dilakukan peneliti di MTs NU Raudlatul Shibyan Bae Kudus. Mengenai media yang tersedia sangatlah minim, walaupun ada media pembelajaran tetapi belum dapat dimanfaatkan dengan baik karena pengajar lebih umum menjelaskan model ceramah dari pada mempergunakan media pendukung. Media yang umum digunakan yaitu buku lks dan buku paket. Hal tersebut menjadikan peserta didik cenderung bosan dan mengabaikan gurunya saat menjelaskan pelajaran serta asik main sendiri.⁸ kebanyakan mereka sering menyibukkan menggambar tokoh komik yang mereka sukai dari pada mendengarkan guru saat pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa peserta didik sudah terlalu bosan ketika penggunaan media pembelajaran tidak di gunakan pada saat belajar mengajar berlangsung. Adapun hasil observasi serta data wawancara bersama guru IPS di MTs Raudlatul Shibyan memang kurangnya media pembelajaran menjadi kendala tersendiri bagi tenaga pendidik. Berkaitan masalah media dan sebagian peserta didik yang gemar menggambar karakter komik di buku catatan mereka tentu menjadikan sesuatu hal yang menarik dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS. Faktanya media komik juga belum di gunakan sebagai media pembelajaran di sekolah ini. Oleh karena itu dalam mencari jawabannya, peneliti ingin mencari langkah-langkah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran IPS materi interaksi sosial. Serta peneliti merumuskan kualitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang diterapkan

⁷ZuliLailatulFajriyah, EvitaAnggereini “Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Makhhluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama” *Jurnal Biodik* 2, no. 2 (2016): 29

⁸Nurul Lihayati, wawancara penulis pada Senin 1 Agustus 2022

pada peserta didik di dalam kegiatan belajar mengajar. Maka judul yang dibuat peneliti yaitu “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas VII di MTs Raudlatus Shibyan Bae Kudus”

B. Batasan Istilah

1. Pembelajaran IPS di SMP/MTs yang didalamnya mencakup bidang kajian (sejarah, ekonomi,geografi,sosiologi). Sama dengan tujuan dari pembelajaran IPS yang didasari fenomena sosial yang menciptakan satu pendekatan interdisipliner dari aspek serta cabang-cabang ilmu sosial (sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi), di lain sisi terdapat materi pembelajaran yang kompleksitas dan membuat satu kesatuan yang terintegrasi.
2. Komik merupakan media cetak dengan alur yang menarik dan dapat dimanfaatkan, dimana komik mempunyai kelebihan didalam menyampaikan informasi yang disertai gambaran menarik dan mudah dipahami bagi pembaca, dan mempersingkat waktu pembelajaran.
3. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok di dalam masyarakat yang tercipta karena adanya komunikasi antara satu pihak dan pihak lainnya melalui sebuah tindakan tertentu yang dimaksud sebuah tindakan adalah semua tindakan yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan media komik sebagai media pembelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas VII MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus?
2. Bagaimana kualitas produk komik yang digunakan pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPS materi interaksi sosial di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus.
2. Untuk menganalisis produk komik sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi interaksi sosial di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Secara akademik, diharapkan bisa menjadi bahan tambahan pemikiran dan memperluas wawasan keilmuan. Khususnya terkait dengan pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian jenis *Research and Development* (R & D) dan upaya pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs.

b. Manfaat bagi guru

Guru mendapatkan pengalaman baru terkait media komik sebagai bahan ajar yang membuat suasana baru dalam hal media pembelajaran dan mempermudah dalam pelajaran IPS serta meningkatkan daya tarik siswa pada tingkat SMP/MTs.

c. Manfaat bagi peserta didik

Siswa mendapatkan pemahaman pelajaran yang unik melalui gambar yang jelas di komik dan mudah dipahaminya materi serta meningkatkan daya kritis siswa di kelas terhadap pembelajaran IPS mengenai materi yang dipelajari di jenjang pendidikan SMP/MTs.

d. Manfaat bagi sekolah

Sekolah memperoleh contoh pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Desain yang menarik menjadi salah satu keunggulan tersendiri di media ini serta mudahnya pembaca pada saat memahami materi melalui alur pada cerita komik yang dikaitkannya dengan pembelajaran IPS materi interaksi sosial di SMP/MTs.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan mengacu pada pedoman pembuatan skripsi IAIN Kudus, yang kerangkanya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman

pernyataan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Utama

Bagian utama terdiri dari lima bab, dan masing-masing bab terdiri dari atas beberapa sub bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama terdiri dari latar belakang yang menguraikan alasan dan motivasi penelitian, selanjutnya batasan istilah, rumusan masalah yang menjadi inti penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab dua menjelaskan tentang kajian pustaka yang akan mencakup telaah pustaka yang diperlukan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah diteliti sebelumnya. Dilanjutkan dengan kerangka berfikir yang membahas teori yang digunakan dalam penelitian ini dan yang terakhir adalah hipotesis/pernyataan sebagai hasil dugaan sementara.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab tiga berisi tentang metode penelitian yang terdiri atas jenis penelitian, prosedur pengembangan, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknis analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab empat akan menjelaskan uraian mengenai deskripsi data penyesuaian hipotesis dan analisis hasil penelitian yang diperoleh.

BAB V : PENUTUP

Bab kelima ini terdiri dari kesimpulan dan saran-saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.