

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor yang menjadi pendukung keberhasilan suatu bangsa adalah pendidikan. Semenjak manusia dilahirkan tentu berhak dan telah dilaksanakan namanya pendidikan dimanapun ia berada. Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, karena dengan pendidikan bisa menaikkan mutu kebutuhan seta martabatnya guna mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Bidang pendidikan memegang peranan penting mengenai upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Lembaga pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan proses penyelenggaraan pendidikan dan kualitas pembelajaran, sehingga perlu diterapkan sebuah metode agar tercipta kualitas pembelajaran yang baik. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh tenaga pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian pendidik mampu mengarahkan peserta didik dengan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.¹

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat lima komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.² Lima komponen saling berpengaruh satu sama lain. Media sebagai salah satu dari komponen pembelajaran, tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media pembelajaran sudah seharusnya mendapat perhatian pendidik disetiap kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum merupakan segala hal apapun dan bisa dipergunakan sebagai alat untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga bisa merangsang pikiran, minat, perhatian, dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.³ Media pembelajaran berperan sangat penting, tanpa adanya media proses pembelajaran tidak bisa berlangsung secara maksimal. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru dan penerapan media

¹ Trianto Ibu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 19.

² Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Universitas Sultan Agung Tirtayasa* (2019): 587.

³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 30.

pembelajaran akan memicu suasana belajar yang menyenangkan serta menimbulkan kegairahan belajar.⁴

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Era semakin maju, dengan kehadiran media pembelajaran menjadi hal yang dikatakan baik bagi pendidik. Pendidik diharuskan dapat membuat serta memanfaatkan dengan baik menarik perhatian, memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media grafis berupa komik.

Komik adalah gambar kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dengan runtut dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca, sebab komik yang berupa kartun tentu akan menarik perhatian peserta didik. Memuat gambar-gambar kartun dengan warna-warna cerah dan terkesan indah. Maka dari itu, pendidik bisa menggunakan komik sebagai media dalam pembelajaran. Komik memiliki kelebihan dibandingkan dengan media grafis lain. Selain mengandung humor, komik bisa dibaca lagi ketika peserta didik ingin mengulangi dan memahami materi, mampu memanfaatkan alur cerita bergambar dan menarik.⁵

Semakin pesat perkembangan zaman seperti saat ini dan sebagaimana tugas seorang pendidik dituntut kreatif dalam memotivasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan serta membantu mempermudah dalam mendalami materi diajarkan oleh guru. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media komik yang mana akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang diajarkan oleh pendidik, khususnya dalam pembelajaran IPS terpadu.

Dalam pembelajaran IPS pendidik kurang dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif.⁶ Pendidik masih menggunakan model konvensional dan tidak bervariasi yang membuat peserta didik jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran IPS terpadu. Selain itu juga keterbatasan alat peraga.⁷ Apalagi mata pelajaran IPS SMP/MTs termasuk kurang diminati,

⁴ Arief S, Sadirman, Dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 3.

⁵ Ella Coraina Dewi dan Isroah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI," *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7* (2016): 3.

⁶ Yusuf Falaq, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Keterampilan Meneliti Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama Sekabupaten Kudus," *Jurnal Ijtimaia* 3, no. 2 (2019): 113.

⁷ Ibid, 113

karena selain materi berupa bacaan yang banyak, dan identik dengan materi hafalan.

Pasalnya dalam pembelajaran IPS yang kurang melibatkan peserta didik serta kurang minatnya siswa pada pembelajaran IPS terlihat ketika pembelajaran sedang berlangsung peserta didik kurang serius, ribut sendiri, tidak memerhatikan pendidik saat menjelaskan, cenderung main-main dikelas, dan tidak mau bertanya pada materi yang belum dipahami. Indikasi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Selain itu, metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga terkesan monoton.⁸

Melihat hal tersebut, maka perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik sebagai alternatif media pembelajaran IPS sehingga siswa termotivasi untuk belajar dalam pembelajaran IPS. Pentingnya penggunaan media komik sebagai salah satu media sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS terpadu yang berlangsung didalam kelas dapat memicu kreativitas dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Di dalam komik sendiri terdapat materi-materi inti yang membantu memudahkan peserta didik dalam menangkap informasi, terlebih lagi didalam nya terdapat gambar-gambar kartun lucu dan mengandung humor, yang terkesan menyenangkan.

Dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran IPS siswa lebih aktif dan tanggap dalam menerima materi pembelajaran. mereka lebih termotivasi dalam pembelajaran, komik juga menjadi media yang tidak hanya mengajar ilmu pengetahuan saja, tetapi dan moral kepada siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati permasalahan terdapat saat pembelajaran IPS sedang berlangsung banyak siswa yang tidak memerhatikan materi, dan ada pula yang keluar masuk kelas tanpa alasan yang jelas pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika guru menerangkan materi di kelas menggunakan metode ceramah dan diskusi.⁹

Dalam proses pembelajaran di kelas pendidik masih kurang dalam memvariasikan media dalam proses pembelajaran karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan

⁸ Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Fatalpaling Sering Dilakukan Guru Dalam Kegiatan Belajar-Mengajar* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 54.

⁹ Noor Rozak, S.Pd., wawancara oleh penulis, 8 November, 2021, wawancara 1, transkrip.

dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajarannya pun masih monoton.¹⁰ Hanya mengandalkan sumber dari buku teks pelajaran sebagai sumber belajarnya dan gambar didalam buku yang membantunya dalam menyampaikan materi pembelajaran, padahal gambar yang terdapat dalam buku kurang menarik karena tidak menggunakan warna-warna yang cerah dan jelas terkesan membosankan. Disisi lain kurang aktifnya peserta didik, masih suka menghafal kurang mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS terpadu.¹¹

Menanggapi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian lebih jauh guna mengetahui penggunaan media komik sebagai alternative media pembelajaran IPS. Penggunaan komik dalam pembelajaran siswa akan lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik pelajaran sudah dirancang dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami, selain itu juga mengurangi kebosanan siswa saat proses pembelajaran. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengambil judul “Penggunaan Komik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mts Tarbiyatul Islamiyah Gabus Pati”.

B. Fokus Penelitian

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati.
2. Mengidentifikasi penggunaan komik sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPS kelas VIII MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati?
2. Apa faktor yang mempengaruhi penerapan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati ?
3. Apa manfaat yang diperoleh dalam menggunakan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus Pati ?

¹⁰ Yusuf Falaq, “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Bahtera-Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya* 7, no. 2 (2020): 950.

¹¹Noor Rozak, S.Pd., wawancara oleh penulis, 8 November, 2021, wawancara 1, transkrip.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus, Pati.
2. Untuk mengetahui faktor pengaruh penerapan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus, Pati.
3. Untuk mengetahui manfaat yang diperoleh dalam menggunakan komik sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus, Pati.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian penerapan media dalam pembelajaran IPS di MTs Tarbiyatul Islamiyah diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang manfaat penggunaan media belajar komik dalam pembelajaran IPS.
 - b. Sebagai pembaharuan ide sekaligus inovasi pembelajaran dalam penggunaan media.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah
Dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, tetap berlangsung secara baik sehingga menciptakan peserta didik yang cerdas, unggul, berprestasi.
 - b. Bagi guru
Dapat meningkatkan kualitas mengajar guru sebagai inovasi dalam penentuan media pembelajaran dalam mengelola proses pembelajaran.
 - c. Bagi siswa
Dapat menambah wawasan mengenai manfaat komik. Tidak hanya digunakan untuk hiburan semata namun bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran.
 - d. Bagi penulis
Untuk mendapatkan pengalaman dalam bidang penelitian terutama dengan meneliti penggunaan media komik sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan menjadi pembelajaran buat peneliti agar lebih inovatif memanfaatkan bahan-bahan disekitar, terutama dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab 1 meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KERANGKA TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan teori-teori yang berkaitan dengan konsep tentang media pembelajaran, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini didalamnya membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknis analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, membahas deskripsi objek penelitian, analisis data, dan deskripsi data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini, membahas tentang kesimpulan, saran peneliti dan lampiran peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

