

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara umum bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. , baik yang bermuatan pendidikan, teknologi, politik, maupun informasi yang disebut sebagai berita. Media yang digunakan guna sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.”¹

Olson mengartikan bahwa “medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi”.

Secara lengkap didefinisikan bahwa media merupakan segala hal diperuntukkan menyalurkan pesan/info yang bisa mengembalikan semangat serta merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terdorong terjadinya proses pembelajaran dalam dirinya.²

Meskipun demikian, media tidak dapat menyajikan “dunia” secara keseluruhan, media hanya sebagai alat atau sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi tidak langsung. Misalnya seorang pendidik IPS ingin mengajak siswanya mempelajari Negara-negara ASEAN, pendidik tersebut menggunakan media berupa Atlas untuk mengatasi keterbatasan bahwa siswa

¹ Arief S, Sadirman, Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 3.

² Nunuk Suryani dan Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif* (Bdanung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 3.

tidak dapat melihat secara langsung Negara-negara ASEAN yang sebenarnya.

Berdasarkan pengertian media yang sudah dipaparkan sebelumnya, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.³ Dengan kata lain, berfungsi sebagai media utama yang digunakan dalam proses pembelajaran / sebagai suplemen atau pelengkap saja. Dalam berbagai literatur, media pembelajaran diartikan *media for learning* dan dihubungkan dengan *media education*.

Kesimpulan media pembelajaran segala bentuk alat / sarana penyampai informasi yang dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, kemauan peserta didik sehingga terdorong proses pembelajaran. Berpotensi memberi peluang bagi diri peserta didik untuk dapat mengembangkan kepribadian secara mendasar.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan. Secara umum ciri dari media pembelajaran yaitu media itu sendiri bisa diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera manusia.

Media pembelajaran bisa dipergunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik indoor maupun outdoor. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek yang ada kaitannya dengan alat/ teknik yang erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Tiap media memiliki kekhasan yang perlu dipahami oleh si pemakai. Hal yang perlu diperhatikan saat memilih media, sebagai berikut:

- 1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media
- 2) Ciri-ciri serta sifat media yang akan dipilih

- 3) Adanya beberapa media yang dapat dibandingkan disebabkan pemilihan media pada dasarnya yaitu proses mengambil keputusan bahwa akan adanya alternatif-alternatif yang akan digunakan didalam pembelajaran.⁴

c. Manfaat Media Pembelajaran

Supaya tercapai proses belajar mengajar sesuai tujuan, pendidik bisa menggunakan alat bantu yakni media. Peran dari media pembelajaran yaitu mengantarkan suatu pesan / info kepada penerima pesan.

Sudjana dan Rivai memaparkan manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran menarik perhatian peserta didik.
- 2) Peserta didik lebih banyak terlibat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- 3) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga tercapailah tujuan pembelajaran dengan baik.
- 4) Metode mengajar bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

Penggunaan media oleh pendidik didalam kegiatan belajar mengajar tidak mutlak dan harus diadakan demi membantu keberhasilan pembelajaran. Berikut manfaat dari media pembelajaran:

- 1) Materi pembelajaran lebih mudah diingat dan diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- 2) Mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya.
- 3) Menjelaskan materi / obyek yang abstrak menjadi konkrit (nyata).
- 4) Mempelajari bahan ajar bisa berulang-ulang.
- 5) Memungkinkan adanya persamaan pendapat yang benar terhadap materi/objek.
- 6) Menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- 7) Membantu peserta didik belajar kelompok maupun individual.

⁴ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), 11.

8) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.⁵

Dari uraian diatas media pembelajaran memiliki peranan penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

d. Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang rumit, kompleks, modern, dan harganya mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai yang dapat mesrespons perpaduan dari berbagai macam indera manusia. Dari yang hanya manual dan konvensional dalam pengoperasiannya hingga ke yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasiannya. Semua tergantung pada kemampuan serta keinginan pendidik.

Menurut Heinich, Molenda, Russel jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain: media proyeksi, media audio, media gerak, media nonproyeksi, media computer, hypermedia, dan media jarak jauh.⁶

Jenis media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) Media grafis

Media grafis masuk dalam media visual. Media grafis dapat memadukan antara fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas melewati perpaduan antara kata-kata dan gambar. Peran utama media grafis yaitu memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang padat dan ringkas. Media grafis meliputi: gambar / foto, sketsa, diagram, bagan, komik, kartun, grafik, poster, peta / globe.

2) Media audio

Audio adalah suara yang keluar dari suatu benda. . Gampang ditangkap oleh alat indera manusia. Media audio merupakan sarana menyampaikan informasi yang lebih komunikatif dan menarik. Disisi lain karena banyak peminatnya, mampu mnyampaikan informasi dengan detail dan jelas. Media audio meliputi: radio, alat perekam, laboratorium bahasa, dan pereras suara.

⁵ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bdanung: CV Wacana Prima, 2009), 163-164.

⁶ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, 11-12.

3) Media proyeksi diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam artian menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya terletak pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan pada proyeksi diam, pesan yang ingin disampaikan harus diproyeksikan dengan berbantuan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Media proyeksi diam meliputi: film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor* (transparansi), tranvisi, dan *opaque* (proyektor tak tembus cahaya).

e. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Proses memilih dan memilih media tidaklah sama dengan memilih buku pegangan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan maksud agar dapat diterapkan sesuai dengan kegunaannya. Sebaiknya pendidik memerhatikan kriteria-kriteria dalam memilih media untuk kepentingan proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:⁷

- 1) Kemudahan dalam memperolehnya
- 2) Keterampilan pendidik dalam menggunakan media.
- 3) Ketepatan dengan tujuan pengajaran
- 4) Media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
 Dalam memilih media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan berfikir peserta didik.
- 5) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran
 Bahan ajar yang didalamnya berisi prinsip, konsep membutuhkan media agar mudah dipahami.

2. **Komik**

a. **Pengertian Komik**

Secara umum komik diartikan sebagai “cerita bergambar”. Menurut Daryanto “komik adalah gambar kartun yang menceritakan karakter dan menggambarkan suatu peristiwa yang ada kaitannya dengan gambar yang diilustrasikan untuk menghibur para pembaca”.⁸ Menurut Sudjana dan Rivai komik diartikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter lucu dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar dan diciptakan untuk menghibur

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bdanung: Sinar Baru, 1997), 14-15.

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bdanung: CV Yrama Widya, 2011), 16.

para pembaca.⁹ Komik menyediakan cerita-cerita sederhana, mudah dipahami, mudah ditangkap sehingga digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Menurut Masdiono komik gamcer atau gambar bercerita, trenetan suatu gambar yang menceritakan suatu kisah. Media visual yang memiliki kekuatan dalam penyampaian informasi yang mudah dimengerti yakni salah satunya komik. Komik berisikan paduan antara gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam alur cerita. Gambar menjadikan informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dipahami, dan alur cerita menjadikan lebih mudah untuk diikuti dan diingat.¹⁰

Alur ceritanya mampu membawa pembaca termotivasi melanjutkan untuk membaca kembali dan konsekuensinya pembaca akan lebih asyik mengetahui apa yang akan terjadi, bagaimana akhir dari cerita (rasa penasaran mereka mulai muncul).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang komik diatas bisa disimpulkan bahwa komik adalah suatu karya yang estetis didalamnya terdapat gambar-gambar kartun lucu, lambang, simbol, dan balon kata yang disusun membentuk sebuah cerita runtut dengan tujuan memberikan informasi sekaligus hiburan bagi pembaca.

b. Karakteristik dan Unsur-unsur komik

Beberapa Karakteristik komik menurut Sudjana dan Rivai (2010) bahwa komik sendiri terdiri dari berbagai situasi bersambung dan mengandung humor. Komik berpusat pada perhatian sekitar rakyat, ceritanya mengenai diri sendiri melalui perwatakan, cerita singkat tapi menarik perhatian, dibuat lebih hidup dan menggunakan warna terang.¹¹

Menurut Daryanto, isi dari komik pendidikan bersifat formatif, komik pendidikan mayoritas diterbitkan oleh lembaga non profit, industri, dinas kesehatan.

⁹ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Komik Pada Pada Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar," *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (2017): 112.

¹⁰ Heru dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Jurnal Nirmana* 7, no. 1 (2005): 54.

¹¹ Nunik Nurlatipah dan Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Pada Pokok Bahasan Ekosistem," *Jurnal Scientiae Educatia* 5, no. 2 (2015): 5.

Didalam komik terdapat unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat dasar berupa bahan-bahan atau bagian yang membentuk adanya komik.

Beberapa unsur-unsur komik, diantaranya:

- 1) Gambar
Gambar, foto, simbol, dan ikon yang membentuk komik. Image merupakan unsur utama dalam komik karena menunjukkan beberapa adegan dalam komik.
- 2) Teks
Kata-kata yang ada didalam komik dan menceritakan bagaimana alur dalam komik tersebut. Teks ini berasal dari percakapan antar tokoh. Biasanya ditulis didalam balon kata setiap tokoh komik.
- 3) Balon
Yakni bidang yang digunakan untuk menempatkan sebuah kata atau kalimat didalam komik. Biasanya berisi narasi / pembicaraan antar tokoh mengenai keadaan yang sedang diperbincangkan.
- 4) Pewarnaan
Penggunaan warna didalam komik agar terlihat lebih menarik. Komik boleh diwarnai hitam putih saja, namun kebanyakan sebagian orang mewarnai komik dengan warna mencolok seperti, biru, merah, kuning, hijau dan lain sebagainya.
- 5) Space
Space yakni ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, atau yang lainnya. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu.

c. Proses kegiatan penggunaan komik

Dalam kegiatan pembelajaran, setidaknya guru menyusun dan menyiapkan *lesson plan* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas dimulai.¹² Hal ini berguna agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik adalah:

- 1) Pendidik mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

¹² Randy Ramliyana, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran BIPA," *Jurnalsap* 1, no. 1 (2016): 11.

- 2) Pendidik membagikan komik kepada siswa yang mana untuk dibaca dan dipahami.
- 3) Pendidik menyuruh 5 peserta didik untuk maju ke depan kelas dan menerangkan tokoh (*role playing*) sesuai tokoh yang ada didalam komik.
- 4) Pendidik membaca narasi komik dan kemudian mempersilakan peserta didik untuk memainkan peran, sedangkan peserta didik yang lain memperhatikan.
- 5) Disela-sela kegiatan ini, pendidik memberikan penjelasan atas peristiwa yang sedang terjadi.
- 6) Setelah selesai memahami isi komik, peserta didik diminta untuk menjelaskan konsep materi dari komik.
- 7) Pendidik memperjelas dan menyimpulkan konsep materi yang terdapat dalam komik. Tidak lupa memberi pertanyaan-pertanyaan kaitannya dengan konsep materi¹³

d. Kelebihan Dan Kekurangan Komik

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran, pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya dengan media komik, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media komik dalam proses pembelajaran.

Kelebihan media komik:¹⁴

- 1) Komik mampu mendukung perkembangan imajinasi peserta didik sehingga tidak hanya terfokus hafalan.
- 2) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga peserta didik mudah memahami isi komik.
- 3) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata dari cerita pada komik.
- 4) Menggunakan warna-warni yang terang sehingga lebih terkesan menarik.
- 5) Mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan.
- 6) Cerita komik erat kaitannya dengan kejadian-kejadian yang dialami peserta didik sehari-hari, sehingga diharapkan mereka lebih cepat paham dengan permasalahan yang dialami.

Kekurangan media komik:

¹³ Noor Rozak, S.Pd., wawancara oleh penulis, 7 Maret, 2022 wawancara 2, transkrip.

¹⁴Nursiwi Nugraheni, “Penerapan Komik Pada Pada Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar,”: 113.

- 1) Kemudahan orang yang membaca komik membuat malas membaca.
- 2) Ditinjau dari segi bahasa, gambar, cerita komik kadang bermutu rendah.
- 3) Karena gambar sudah menerangkan cerita, anak kurang mampu membaca teks.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Setiap mata pelajaran meskipun memiliki bobot berbeda-beda akan tetapi bisa mengurangi/mengatasi masalah dan perilaku penyimpangan sosial. Tetapi, mata pelajaran IPS tentunya memiliki peranan yang lebih besar. IPS atau biasa disebut "*social studies*" memiliki perkembangan pengertian diantaranya yang dikemukakan oleh P. Mathias (1973) menyatakan bahwa IPS adalah "*the study of man society*" ditahapan berikutnya dia mendefinisikan "*the study of man society in the past, present, and future*". Aktivitas manusia yang menjadi obyek kajian IPS termasuk dasar-dasar karakter sosial, komparasi keragaman ras dan suku bangsa, serta lingkungan hidup yang meliputi lingkungan sosial, budaya, dan lingkungan fisik.¹⁵

Di Amerika, IPS semula sekumpulan kajian ilmu sejarah, ilmu politik, geografi, sosiologi, ekonomi, antropologi, filsafat, psikologi, dan hukum.

National council for the social studies (NCCS) mendefinisikan *social studies* atau ilmu pengetahuan sosial sebagai suatu studi yang terintegrasi humaniora dan ilmu-ilmu sosial untuk meningkatkan kemampuan warga negara. disekolah, IPS mengkaji berbagai disiplin ilmu seperti geografi, ekonomi, sejarah, hukum, filsafat, antropologi, arkeologi, politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta materi yang sesuai humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.¹⁶

EB. Wesley mendefinisikan IPS ilmu sosial yang telah disederhanakan untuk diterapkan pada sekolah-sekolah. Untuk menyamakan atas berbagai persepsi mengenai pengertian IPS, IPS didefinisikan integrasi dari berbagai

¹⁵ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Kudus: Perpustakaan STAIN Kudus, 2015), 4, <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/2130>.

¹⁶ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 16-17.

cabang ilmu sosial: sejarah, geografis, ekonomi, budaya, politik, dan hukum yang dirumuskan secara interdisipliner dan telah disesuaikan materinya untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Ruang lingkup IPS sendiri sangat luas, seluas kajian obyek ilmu sosial.

Adanya IPS, diharapkan bisa menolong para siswa dalam mendapatkan (1) fakta valid mengenai masalah-masalah yang ditemui dalam kehidupan mereka, (2) menyadarkan manusia atas perjuangannya dalam memenuhi kebutuhan pokok, (3) membina kecakapan intelektualnya dalam menarik generalisasi dari masalah-masalah sosial yang telah diusahakan pemecahannya lewat para ahli.¹⁷

Pada pendidikan dasar dan menengah, IPS fokus pada kajian interaksi manusia. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, kurikulum di Indonesia sudah lama menjalankan pelajaran IPS. Penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan secara umum lulusan pendidikan dasar relatif baik, namun dalam penguasaan nilai hasilnya belum mengembirakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor.

Beberapa temuan penelitian para ahli memperkuat kesimpulan tersebut. Segi hasil dampak pendidikan IPS dalam kehidupan bermasyarakat belum begitu nampak. Dalam kehidupan sehari-hari Perwujudan nilai-nilai sosial yang dilaksanakan di sekolah belum nampak, banyak penyebab yang melatarbelakanginya. Sebagaimana kajian hasil penelitian Balitbang Depdikbud bahwa:¹⁸

- 1) Dalam implementasi materi, IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan nilai berpikir dan hanya membentuk budaya menghafal bukan berpikir kritis.
- 2) Model pembelajaran IPS masih bersifat konvensional sehingga peserta didik sulit mendapatkan pelayanan secara optimal.

Berdasarkan hal diatas, nampak banyak ditemukan kelemahan pembelajaran IPS. Diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai konsep pembelajaran IPS untuk

¹⁷ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4.

¹⁸ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6.

mengatasi masalah-masalah tersebut, sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan dalam mempelajari IPS.¹⁹

b. Materi Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS materinya diambil dari ilmu-ilmu sosial disederhanakan dan mempertimbangkan sesuai dengan tingkat kebutuhan.

Materi ilmu sosial menjadi IPS meliputi:²⁰

- 1) Konsep, fakta, generalisasi, dan teori.
- 2) Pendekatan dan metode penyelidikan (*method of inquiry*) dari masing-masing disiplin ilmu sosial.
- 3) Keterampilan intelektual yang dibutuhkan dalam metodologi penyelidikan ilmu-ilmu sosial.

Fakta adalah peristiwa yang terjadi dan sudah terjamin kebenarannya. Sebagai contoh, “Tahun 1998 telah terjadi reformasi di Indonesia dan menumbangkan rezim orde baru”. Fakta memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan ilmu karena berperan membentuk konsep dan generalisasi. Sehingga, memiliki kedudukan penting dalam bagan ilmu pengetahuan.

Konsep yakni penamaan cap / label untuk suatu hal yang memudahkan seorang mengerti, mengenal, dan memahami sesuatu tersebut. Dalam implementasinya konsep ada yang konkrit dan abstrak. Contoh konsep konkrit: pulau, manusia, gunung, rumah, laut, daratan, Sedangkan konsep abstrak: kasih sayang, kemerdekaan, keadilan, tanggung jawab, kebebasan, dan sebagainya.

Pengembangan dari konsep yaitu generalisasi, diartikan konsep yang memiliki makna dan keterkaitan satu sama lain. Generalisasi merupakan pernyataan mengenai hubungan antara konsep. Salah satu contoh generalisasi: perubahan teknologi mengakibatkan produktivitas meningkat dan perubahan jenis barang yang dihasilkan.

Sedangkan teori didefinisikan Gibbs sebagai sekumpulan pernyataan yang mempunyai kaitan logis, merupakan pancaran dari kenyataan yang ada tentang sifat atau ciri-ciri suatu yang khas.²¹

¹⁹ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*: 6.

²⁰ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*: 7.

²¹ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8.

Menurut Zamroni, dapat diterimanya teori berdasarkan 2 kriteria yaitu kriteria ideal dan pragmatis.²²

Syarat teori dikatakan kriteria ideal:

- 1) Kumpulan ide yang dikemukakan memiliki kaitan yang konsisten logis.
- 2) Kumpulan ide dikemukakan mencakup seluruh variable.
- 3) Kumpulan ide tersebut tidak tumpang tindih dengan ide yang lain.
- 4) Kumpulan ide bisa diuji secara empiris.

Syarat teori dikatakan pragmatis jika memiliki:

- 1) Paradigma & asumsi.
- 2) Kerangka pikir yang menunjukkan aspek-aspek kehidupan sosial akan diuji secara empiris.
- 3) Konsep-konsep, abstraksi sebagai wujud ide.
- 4) Proposisi, hubungan antar konsep.
- 5) Memiliki hubungan yang sistematis diantara konsep-konsep tersebut.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah

Mengembangkan konsep-konsep dasar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam masyarakat adalah sebagian tujuan umum pembelajaran IPS.²³

Merujuk pada pembelajaran IPS di Amerika Serikat, yang dikoordinasi oleh *National Council For Social Studies (NCSS)*, mengatakan tujuan studi IPS yakni meningkatkan martabat antar makhluk sosial dan diadakan proses sosialisasi secara rasional dalam rangka mencapainya.

Diperlukan empat bekal agar peserta didik bisa mencapai tujuan tersebut:²⁴

- 1) Ilmu mengenai harkat martabat manusia sebagai makhluk sosial.
- 2) Keterampilan dalam menggunakan pengetahuan tersebut.
- 3) Nilai dan sikap.
- 4) Keikutsertaan dalam kegiatan sosial.

Pembelajaran IPS disekolah dimaksudkan agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap positif sebagai

²² Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9.

²³ Agung Eko Purnomo, *Pembelajaran IPS MI* (Surabaya: AprintA, 2009), 7.

²⁴ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9-10.

calon WNI dan warga masyarakat yang demokratis serta pada waktunya nanti berani mengambil keputusan mengenai hak dan kewajiban sebagai individu pribadi dan warga masyarakat.

Disederhanakan tujuan utama pembelajaran IPS membentuk & mengembangkan individu menjadi warga Negara yang baik (*good citizen*).

Secara khusus tujuan pengajaran IPS disekolah dibedakan menjadi 4 komponen:²⁵

- 1) Memberikan pengetahuan (*knowledge*) kepada peserta didik mengenai pengalaman manusia berkehidupan bermasyarakat pada masa dulu, sekarang, dan akan datang.
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan (*skill*)
- 3) Membantu peserta didik untuk mengembangkan nilai/sikap (*values*) demokrasi dalam hidup sehari-hari.
- 4) Memberikan kesempatan peserta didik berperan serta dalam kehidupan sosial (*social participation*).

Keempat tujuan saling berhubungan satu sama lain, sesuai dengan tujuan perkembangan pembelajaran IPS sampai saat sekarang.

d. Hakekat Pembelajaran IPS

1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmissions*)

IPS sebagai salah satu program pendidikan dalam melestarikan budaya suatu bangsa sudah muncul sejak adanya manusia, yang berkembang hingga tahun 1960 an. Program pendidikan *citizenship transmission* dilakukan dengan memberi contoh-contoh dan menggunakan cerita yang dirangkai demi untuk mengajarkan kebijakan, cita-cita luhur bangsa, dan nilai kebudayaan.²⁶

Program pendidikan seperti banyak kita jumpai dalam pembelajaran IPS yang mana membahas pendidikan kewarganegaraan dan kompetensi sejarah. Contohnya cerita perjuangan para pahlawan yang telah gugur (*heroisme*) sebagai pembangkit inspirasi bagi kalangan pemuda agar memiliki semangat yang tinggi.

²⁵ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11.

²⁶ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15.

Program *citizenship transmission* sering diartikan sebagai pendidikan nilai-nilai idealistik dan manusia, cara ini dianggap sebagai indoktrinasi dan propaganda. Contohnya Ir. Soekarno dan Moh.Hatta proklamator Indonesia, Soeharto bapak pembangunan masa orde baru dan lain sebagainya.²⁷

2) **IPS sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*)**

IPS sebagai program pendidikan ilmu-ilmu sosial telah disepakati secara aklamasi, yakni peserta didik sekolah umum harus mempelajari struktur dan proses-proses inquiry dari disiplin ilmilah. Para ahli ilmu sosial meyakini bahwa peserta didik yang mendapatkan kebiasaan berfikir kritis dan pola pikir yang ada hubungannya dengan disiplin ilmu sosial tertentu, peserta didik akan menjadi peka, bisa memutuskan perkara dengan baik, yang pada akhirnya memahami susunan dan proses yang terjadi di masyarakat.²⁸

Namun, pendidikan bukanlah hanya bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, melainkan tentang makna dan nilai-nilai atas ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan kehidupannya kearah lebih baik. Pembelajaran IPS yakni wadah pengetahuan sosial yang dipertimbangkan untuk kepentingan pendidikan. Jadi lain halnya dengan pendidikan disiplin ilmu sosial, yang lebih menomorsatukan bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan, hampir tidak ada nilai pedagogiknya.

3) **IPS sebagai pendidikan reflektif (*social studies as reflective inquiry*)**

Pendidikan reflektif tidak hanya sekedar mengajarkan disiplin ilmu pengetahuan dan nilai secara akumulatif, namun kurikulum sekolah hakikatnya harus berpacu pada kebutuhan dan minat peserta didik, tak perlu berusaha untuk mengajarkan segudang pengetahuan yang tidak perlu dan tidak relevan. Oleh sebab itu, peserta didik diarahkan menjadi warga Negara yang efektif tifak hanya menghafalkan isi materi saja,

²⁷ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 17.

²⁸ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 18.

tetapi berani mengambil keputusan dikehidupan sehari-hari.

Pendidikan tidak hanya mempersiapkan kehidupan dewasa, namun yang diperlukan saat ini pengalaman-pengalaman edukatif. Cara terbaik dalam rangka mempersiapkan sikap kewarganegaraan demi masa depan adalah dengan membekali citizenship pada saat ini. Oleh karenanya, pembelajaran IPS mampu mengajarkan peristiwa-peristiwa mutakhir dan *decision making* (pengambilan keputusan) & pengalaman masa lalu.²⁹

4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*)

Pengembangan kritisisme didalam pembelajaran IPS masih jarang sekali dilakukan oleh pendidik, hal ini tergolong relative sulit, disamping karena takut akan sanksi. Pendidikan model ini lebih mengacu pada kontroversial issue serta pendidikan yang lebih menomorsatukan pengembangan kemampuan pengetahuan dan menanamkan keberanian dalam berpendapat / berargumen.

Atas dasar itu, pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dengan metode pemecahan masalah (*problem solving*).³⁰

5) IPS sebagai pengembangan pribadi seseorang (*social studies as personal development of the individu*)

Dengan belajar IPS akan terbekali kemampuan seseorang dalam mengembangkan diri melewati berbagai macam keterampilan sosial dalam kehidupannya (*social life skill*), meskipun tidak langsung tampak hasilnya. Pembelajaran IPS bisa membekali peserta didik tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai sehingga bisa membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang mampu bersosialisasi dengan baik ditengah-tengah masyarakat dengan damai, hidup rukun, sejahtera serta contoh teladan bagi orang lain.³¹

²⁹ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 19.

³⁰ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 20.

³¹ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 20.

e. Keberhasilan Pembelajaran IPS

Keberhasilan dalam pembelajaran IPS akan banyak ditentukan oleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan seorang pendidik dalam menyampaikan materi yang disampaikan serta tugas-tugas yang diembannya, dan pembelajaran merupakan salah satu tugas yang sangat menentukan keberhasilan itu.

Dalam mengukur keberhasilan pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar, yang digolongkan kedalam 3 jenis penilaian:³²

1) Tes formatif

Penilaian yang digunakan untuk melihat sejauh mana peserta didik menguasai pokok bahasan bertujuan untuk memperoleh analisa mengenai daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut.

2) Tes sub sumatif

Meliputi sejumlah bahan pengajaran dalam waktu tertentu. Dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran daya serap peserta didik untuk mengetahui tingkat prestasi belajar peserta didik. Hasil tes ini digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan perhitungan nilai raport.

3) Tes sumatif

Digunakan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya untuk menetapkan taraf keberhasilan peserta didik dalam belajar dalam suatu periode tertentu. Hasil tes sumatif digunakan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rapor) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Ada beberapa faktor-faktor keberhasilan belajar yang terbentuk:

- 1) Faktor dukungan lingkungan sekolah terhadap minat belajar peserta didik.
- 2) Faktor metode mengajar pendidik.
- 3) Faktor media yang digunakan (sarana prasarana).
- 4) Faktor orientasi masa depan peserta didik.
- 5) Faktor kondisi kesehatan peserta didik.
- 6) Faktor pemenuhan kebutuhan peserta didik.
- 7) Faktor motivasi belajar dalam pencapaian cita-cita.

³² Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 1999), 12.

Dari beberapa faktor diatas, yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yaitu penggunaan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan media mempengaruhi penyampaian materi pembelajaran diterima peserta didik ataupun tidaknya. Maka dari itu, seorang pendidik mampu menciptakan media yang dapat diterima peserta didik sebisa mungkin sehingga mereka lebih mudah dalam menerima materi. Dengan begitu tercapailah tujuan pembelajaran.³³

Dengan menggunakan media akan membantu pendidik memperkaya wawasan peserta didik. Kehadiran media sangat membantu dalam memahami suatu konsep. Pendidik hendaknya juga menggunakan metode variatif dengan begitu pembelajaran berjalan dengan lancar tercapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Diah Tiara Dewi yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vdi MI Islamiyah Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian lapangan / *field research*, pendekatan yang digunakan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen desain penelitian *one- group pretest posttest design*.

Berdasarkan penelitian diperoleh perbedaan dalam pembelajaran konvensional dan setelah menggunakan komik. Pada pembelajaran konvensional dihasilkan nilai rata-rata 74,6 dan pada pembelajaran menggunakan komik dihasilkan nilai rata-rata 87,5. Bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Islamiyah Mejobo Kudus tahun pelajaran 2019/2020.³⁴

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama

³³ Ibnu Dewi Ambarwati, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa SMP Negeri 4 Ungaran,” *Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang* (2010): 20.

³⁴ Diah Tiara Dewi, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Islamiyah Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020,” *Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus* (2020): 72.

menggunakan media komik dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V, sedangkan dalam penelitian ini peneliti fokus pada implementasi penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom, Gabus Pati.

2. Penelitian Randi Ramliyana yang berjudul “*Penerapan Media Komik Padapembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Di Universitas Trisakti Jakarta*”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi kasus.

Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa komik dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media komik mampu menyampaikan mata kuliah berbicara, menyimak, membaca, dan tata bahasa dalam pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing). Hal tersebut memberikan atmosfer yang menyenangkan didalam kelas. Komik tidak hanya menghibur dan menarik perhatian peserta, tetapi juga terdapat banyak alasan menggunakannya didalam pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing).³⁵

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media komik dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu melakukan penelitian pada mahasiswa pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta, sedangkan dalam penelitian ini penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom, Gabus Pati.

3. Penelitian Meyta Pritandhari yang berjudul “*Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro*”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian

³⁵ Randi Ramliyana, “Penerapan Media Komik pada Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing),” *Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI* (2016): 52.

ini menggunakan kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi data yaitu triangulasi sumber, metode, teori.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan komik strip yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Minat belajar mahasiswa cenderung meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media komik strip. dengan demikian pemanfaatan media komik strip sebagai media pembelajaran manajemen keuangan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.³⁶

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media komik sebagai media dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu melakukan penelitian pada mahasiswa pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro, sedangkan dalam peneliti ini pada peserta didik IPS di MTs Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom, Gabus Pati.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, diketahui dalam tercapainya suatu pembelajaran dipengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran, peserta didik lebih antusias saat pembelajaran, mereka lebih termotivasi, mampu menyerap materi yang disampaikan dengan baik, memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan, dan mengurangi kebosanan peserta didik. Terlebih lagi didalam nya terdapat gambar-gambar kartun lucu dan mengandung humor, yang terkesan menyenangkan. Komik tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga moral peserta didik.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda atau tidak sama dengan yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan peneliti berjudul “Penggunaan Komik Sebagai Alternatif Media dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mts Tarbiyatul Islamiyah Tanjunganom Gabus, Pati” ini merupakan fenomena dan informasi yang terbaru, yang

³⁶ Meyta Pritdanhari, “Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro,” *Skripsi, Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* (2016): 48–49.

mengembangkan hasil dari penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian yang saya lakukan juga bertujuan untuk memberikan penguatan terhadap kelemahan atau kelebihan dari penelitian sebelumnya. Ciri khas penelitian saya menggunakan Komik ASEAN (KOMAN) yang berisi materi interaksi antar Negara ASEAN akibat faktor alam dan manusia, yang dirancang untuk tujuan pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi penelitian baru, juga diharapkan bisa menambah wawasan dalam dunia penelitian pendidikan agar mutu pendidikan di Indonesia lebih baik.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPS yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial. Dalam pelaksanaan pembelajaran banyak ditemui beberapa masalah, mulai dari kreativitas guru yang kurang, media yang kurang menarik, peserta didik yang tidak fokus saat pembelajaran, dan pembelajaran masih berpusat pada guru yang didominasi dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh, bosan, tidak tertarik dengan pembelajaran yang akibatnya berdampak pada pemahaman materi pembelajaran.

Salah satu cara agar peserta didik bisa belajar dan memahami materi yang disampaikan dengan jelas adalah penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan adalah media grafis berupa komik. Media yang digunakan sesuai dengan materi dan pembelajaran IPS. Manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa dipahami oleh peserta didik sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran sangat penting.

Dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, memahami materi yang disampaikan dengan tepat, kreatif, mampu menuangkan gagasan ke dalam kalimat yang baik, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Dalam menggunakan media komik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, karena tidak hanya melibatkan guru saja namun peserta didik juga bisa ikut andil dengan bermain peran memerankan tokoh yang ada dalam komik.

Dengan peserta didik ikut andil mereka mengamati, mempraktekkan, dan menganalisis sehingga penggunaan media

komik dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran dan diharapkan bisa membantu pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan kajian teori pada penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di MTs Tarbiyatul IslamiyahTanjunganom Gabus, Pati dapat dirumuskan kerangka berpikir dalam penelitian ini yang digambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka berpikir

