

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah kunci terpenting dikarenakan belajar merupakan hal paling penting agar terciptanya suatu peralihan sikap kepada siswa yang memiliki sikap positif sehingga siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan yang mampu menciptakan suatu proses yang signifikan terhadap siswa.

Di dalam UU No 20 Tahun 2003 mengenai suatu sistem pendidikan nasional yang telah memiliki suatu tujuan dalam pendidikan nasional adapun suatu tujuannya adalah mengembangkan suatu potensi terhadap peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cakap, tanggap, kreatif, mandiri, sehat serta berakhlak mulia dan menjadi warga negara yang berdemokratif serta dapat bertanggung jawab. Adapun suatu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional seperti yang ada dalam pembukaan UU 1945 dan UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dengan meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia sangatlah penting dikarenakan dengan pendidikan dapat membawa suatu perubahan bagi bangsa dan Negeri ini. Pendidikan dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman untuk melakukan sesuatu dengan tepat. Pendidikan yang baik

berawal dari tingkatan pendidikan dasar SD dan SMP juga pendidikan menengah SMA dan SMK.¹

Bahan ajar termasuk faktor yang bisa dikatakan sangat penting didalam pembelajaran. Bahan ajar juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.² Instrumen yang dilakukannya dalam pengembangan dengan tahapan suatu penelitian. Tujuan penelitian ini yakni mengembangkan serta mewujudkan bahan ajar yang layak untuk pembelajaran³ Pelaksanaan pembelajaran yang kreatif, adapun yang harus dilakukan dalam pembelajaran kreatif perlu adanya sebuah dorongan atau perhatian khusus terhadap siswa, berdasarkan suatu observasi yang dilakukan peneliti di MTs Syafiiyah Besuk Probolinggo, selanjutnya menunjukkan bahwasannya dalam pembelajaran peserta didik memiliki kecenderungan bosan didalam ruangan kelas, *kedua* siswa sering berbicara sendiri dengan teman sebangku, *ketiga* peserta didik tidak membawa buku pelajaran, *keempat* peserta didik sering melamun serta sering tidur didalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal itu yang menunjukkan bahwasannya peserta didik merasa bosan didalam kelas. Hal itu terjadi dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan

¹ Dedi Irawan Zebua. " Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas VIII di SMP Negeri 1 Moro'o". Didaktik. Vol 13 No 2 Oktober 2019 hal. 1

² Meilan Arsanti, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA*. Vol. 1 No. 2 April 2018 hal. 7

³Aliangga Kusuman. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Vol. 23 No. 1, Mei 2016 hal. 96

menggunakan sumber belajar dari LKS saja, sehingga pembelajaran tidak bervariasi pada penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media mampu membantu peserta didik untuk kemudahan pemahaman pembelajaran IPS, dikarenakan pembelajaran menggunakan media yang dapat di desain yang akan menjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan peserta didik dapat termotivasi serta merangsang untuk semangat belajar. Media pembelajaran bisa di artikan sebagai alat bantu yang mengandung informasi serta pesan pada saat proses pembelajaran.

Adapun pemilihan suatu alat pembelajaran agar dapat menarik minat dan semangat belajar. Dengan adanya media yang mampu dilakukan oleh peserta didik secara mandiri serta memiliki suatu tampilan yang dapat memicu rasa ketertarikan pada siswa salah satunya ialah, media komik pembelajaran.⁴

Menurut Sadiman (Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangatlah penting sebagai alat penyambung antara guru kepada siswa, sehingga adanya media pada proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kegemaran atau minat belajar siswa. Media merupakan suatu alat fisik yang mampu menyajikan sebuah pesan dan mampu memulai sebuah pemikiran siswa dalam belajar.

Media grafis merupakan sebuah alat yang mampu menyalurkan pesan atau informasi melalui kenyataan berupa kata-kata dan juga

⁴ Ambaryani & Gamaliel S.A, *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE) Vol. 3, No.1, juni 2017 hal. 20

gambar.⁵ Berdasarkan pemaparan diatas dapat kita kutip bahwa media merupakan alat yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Di era teknologi yang semakin hari semakin maju, dan media merupakan suatu alat pembelajaran yang sangat baik bagi siswa. Sebagai seorang guru atau pendidik yang harus memanfaatkan media sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Komik juga dapat mempermudah pemahaman peserta didik dikarenakan ada berupa gambar sehingga meningkatkan kegemaran pada proses pembelajaran, contohnya pada kegemaran membaca.

Komik adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk memberikan suatu informasi dalam pembelajaran. Pada pembelajaran ini menunjukkan pada proses komunikasi antara siswa dan guru didalam pembelajaran komik. Adapun keunggulan yang ada pada komik yaitu membantu pemahaman serta memberika motivasi kepada peserta didik selama dalam proses pembelajaran mengajar berlangsung. Adapun komik yang terdiri dari berupa gambar sebagai media pembelajaran komik yang dapat menumbuhkan rasa kegemaran pada siswa dan minat belajar.

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan atau keinginan seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya dorongan. Minat belajar juga bisa disimpulkan bahwa adanya kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan dari orang lain, sehingga mampu

⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hal. 27

menumbuhkan suatu perubahan baik itu pengetahuan, keterampilan ataupun tingkah laku. Menurut Slameto (2010:57) menyatakan bahwasannya minat belajar adalah suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan suatu dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, yang diperhatikan terus menerus dan disertai dengan rasa senang. Minat tidak lepas dari perasaan suka. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sukardi dan Susanto (2013: 57) menyatakan bahwasannya minat memiliki arti kesukaan, kegemaran ataupun kesenangan akan sesuatu. Minat memiliki suatu pengaruh yang sangat besar dalam belajar karena bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan mampu belajar secara optimal dan tidak ada daya tarik baginya.

Memperoleh hasil yang baik, tidak hanya mampu diwujudkan oleh peserta didik, dengan adanya media yang dapat membantu didalam proses pembelajaran dan mampu digunakan kapanpun dan dimanapun. Media yang digunakan oleh guru sebagai eksternal. Minat belajar penting sebagai peranya dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.⁶

Adapun hasil pra observasi yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 08 Agustus 2021 di MTs Syafiiyah Besuk Probolinggo pada kelas VII bahwa masih ada beberapa permasalahan, yakni aktivitas pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru masih dibilang kurang

⁶Putri, S.A. (2019). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD GUGUS Sidomukti Kecamatan Pendurungan Kota Semarang. (Artikel 2019) hal. 5

bervariatif sehingga peserta didik cenderung pasif. Dalam dunia pendidikan telah menginformasikan bahwa di sekolah sudah terdapat media dalam proses pembelajaran, akan tetapi masih belum ada ketersediaan sarana dan prasarana didalam pembelajaran seperti proyektor yang mampu digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materinya pada siswa. Belum diterapkannya media pembelajaran yang bervariasi peserta didik sangat kesulitan untuk memahami serta mencerna pembelajaran yang disampaikan oleh guru hal itu terlihat jika guru meminta peserta didik memperhatikan serta menyimak LKS, peserta didik kurang memperhatikan dan hal ini sangat terlihat jika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan peserta didik tidak merespon.⁷

Didalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik kurang memiliki ketertarikan untuk belajar dan belum dikembangkannya media pembelajaran yang berupa komik untuk mengapresiasi sebuah cerita yang ada pada komik pembelajaran. Maka dari situlah timbul rasa senang yang didasari oleh motivasi untuk semangat belajar sehingga dapat mencerna materi dengan baik dan belajar peserta didik meningkat.

Kegiatan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dipercaya oleh para guru akan memotivasi serta membantu para peserta didik untuk menguasai suatu aspek kemampuan tertentu didalam materi IPS. Peneliti mengembangkan suatu media visual

⁷ Observasi, MTs Syafi'iyah Besuk Probolinggo, 08 Agustus 2021.

yang berupa komik guna membantu pendidik untuk menyampaikan materi komik bergambar, dan mampu meningkatkan minat pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media visual berupa komik ini membantu pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter yakni berupa komik. Media visual ini dapat dimanfaatkan didalam suatu pembelajaran muatan IPS khususnya terkait pluralitas masyarakat Indonesia di kelas VII Mts Syafi'iyah, Besuk Probolinggo. Komik visual dengan berbasis karakter ini merupakan solusi yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terdapat didalam kelas pada pembelajaran muatan IPS.

Berdasarkan kemampuan diatas peneliti mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik IPS Pokok Bahasan Pluralitas Masyarakat Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Syafi'iyah Besuk Probolinggo."

B. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Komik adalah suatu media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar dan teks. Komik juga merupakan suatu alat informasi tertulis yang merupakan sumber belajar tertulis.
- b. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan atau keinginan seseorang terhadap sesuatu dengan adanya kesadaran untuk belajar tanpa adanya suatu unsur paksaan.

2. Secara Operasional

- a. Komik merupakan suatu bentuk pemahaman serta memberikan motivasi kepada peserta didik selama dalam proses pembelajaran mengajar berlangsung.
- b. Minat adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan dari orang lain, sehingga mampu menumbuhkan suatu perubahan baik itu pengetahuan, keterampilan ataupun tingkah laku.
- c. Pembelajaran dapat disebut juga sebagai suatu proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian-rangkaian aktivitas.
- d. IPS Terpadu merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa dari kelas SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang menguji berbagai peristiwa, fakta, konsep serta generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada dilatar belakang masalah penelitian ini yakni,

1. Kurangnya inovasi didalam menggunakan media belajar
2. Kurangnya variasi yang menarik didalam media pembelajaran IPS yang menyebabkan siswa kurang minat untuk membacanya.
3. Kurangnya pengembangan media yang digunakan untuk mengvisualisasikan materi terkait materi IPS.

D. Batasan Masalah

1. Sudah mengidentifikasi permasalahan diatas, pembelajaran pengembangan komik IPS
2. Pengembangan komik IPS menggunakan media pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan minat belajar pada siswa
3. Hanya pokok pembahasan pluralitas masyarakat

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik dalam pembelajaran IPS tema pluralitas masyarakat Indonesia sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII di MTs Syafi'iyah Besuk Probolinggo?
2. Bagaimana proses pembelajaran Komik IPS tema pluralitas masyarakat Indonesia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTs Syafi'iyah Besuk Probolinggo?
3. Bagaimana respon siswa terhadap hasil pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS tema pluralitas masyarakat Indonesia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTs Syafi'iyah Besuk Probolinggo?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan pada komik sebagai media pembelajaran agar menarik minat belajar siswa kelas VII MTs.

2. Untuk mengetahui kelayakan pada media yang akan dikembangkan sebagai komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar.
3. Agar dapat mengetahui respon siswa di MTs terhadap kelayakan media komik sebagai media pembelajaran, untuk menumbuhkan kesadaran minat belajar pada siswa.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa Komik. Dimana manfaatnya sangat membantu didalam menjelaskan suatu pembahasan didalam suatu pokok materi IPS.

1. Produk komik memiliki berukuran A5.
2. Komik ini menceritakan mengenai perdagangan.
3. Komik ini mengandung bagian penting didalamnya seperti pengenalan tokoh pada cerita yang ada pada komik sesuai dengan nilai moral dalam cerita.
4. Komik dibuat hitam putih
5. Bahan yang digunakan untuk membukukan komik menggunakan kertas *art paper*.
6. Penggunaan kalimat yang mudah dicerna dengan baik oleh peserta didik.

H. Manfaat Penelitian

Adapun hasil pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Peneliti mencari informasi kepada penggunaan komik pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar pada siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Syafi'iyah, terutama untuk guru dalam memajukan atau meningkatkan mutu didalam pendidikan menggunakan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

1. Media pembelajaran untuk guru merupakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran serta memberikan penjelasan yang mudah dicerna oleh peserta didik pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
3. Penelitian ini jugadapat sebagai referensi dalam media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

1. Bagi peserta didik sangat diharapkan agar mampu mencerna atau memahami materi dengan baik pada pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Peserta didik sangat diharapkan agar lebih mudah menerima serta mengcover materi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan media komik sehingga dapat tercapainya tujuan pada pembelajaran.