

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang kondusif.

Di dalam lingkungan sekolah banyak terjadi proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar, hasil yang dicapai tidak selalu sama pada setiap siswa, hal ini karena proses belajar dipengaruhi beberapa faktor, baik internal maupun eksternal yang dapat menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam.

Faktor internal ini meliputi kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi dan minat. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain itu ada faktor eksternal yang meliputi sistem pengajaran di sekolah dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Dalam pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran salah satunya berupa bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Tapi pada masa ini bahan ajar yang masih digunakan hanya berupa buku paket atau LKS sehingga kurang menarik minat siswa untuk membaca. Karena siswa merasa sangat mudah bosan jika terlalu lama membaca buku paket yang terkesan monoton dan dengan penggunaan bahasa yang baku sehingga sulit dipahami oleh mereka. Sehingga dalam hal ini guru berperan penting untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan inovatif agar siswa dapat merasa tertarik dalam membaca materi yang diberikan.

Kebanyakan siswa hanya menggunakan bahan ajar buku paket dan LKS untuk menjawab soal-soal tetapi untuk membaca mereka enggan karena menurut mereka bacaan yang ada di buku paket sangat membosankan dan gambar-gambar yang tertera di sana bagi mereka kurang menarik motivasi mereka untuk membaca, apabila ada gambar yang menurut mereka asing mereka tidak membaca keterangan yang ada tetapi mereka akan bertanya terlebih dahulu kepada guru sehingga pengetahuan yang mereka dapat hanya terbatas. Ini tentu dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa itu sendiri.

Salah satu penyebab kurang menariknya bahan ajar IPS bagi siswa SMP

adalah faktor kejenuhan dari bahan ajar yang digunakan. Tidak jarang siswa menganggap mata pelajaran IPS tidak penting karena hanya berisikan materi tentang kehidupan sosial dan juga tentang perang masa lalu. Oleh karena itu bahan ajar IPS perlu mempunyai bentuk sajian yang ringan dan menarik minat baca siswa sehingga membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat siswa akan membaca, dibutuhkan inovasi dalam pembuatan bahan ajar, salah satunya ialah dengan membuat bahan ajar yang unik seperti dalam bentuk komik. Media komik digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dalam membaca materi yang terdapat dalam bahan ajar karena media pembelajaran dalam bentuk media komik ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang ringan untuk dimengerti, selain itu materi dapat diserap dengan cepat karena menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami sehingga membantu siswa untuk lebih mengerti terhadap isi materi yang terkandung didalamnya.

Media komik termasuk ke dalam media grafis. Media grafis itu sendiri merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian (Daryanto, 2010: 19). Fungsi khusus digunakannya media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan begitu juga materi pelajaran yang hanya disajikan berupa teks atau tulisan.

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-ceritanya yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut fungsinya komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan di pasaran, karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industry, dinas kesehatan, lembaga-lembaga non profit (Daryanto,2010:27).

Daryanto (Danaswari dkk, 2013:5) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih (Danaswari dkk, 2013:5), yaitu: (1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik; (2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik; (3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik; (4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Menurut Retno Puspitorini, dkk (2014) menyatakan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil penggunaan komik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan gain skor 0,55 (sedang); hasil belajar dalam ranah afektif dengan gain score 0,34 (sedang). Hasil uji beda sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa antara motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah afektif berbeda.

Sejalan dengan dengan hal tersebut, menuurt Ary Nur Wahyuningsih (2012) yang menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan media belajar komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan minat siswa, serta mendapatkan umpan balik yang positif dari siswa dan guru. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran menggunakan komik sebagai sumber belajar dengan gambar sistem saraf manusia untuk pembelajaran dengan metode pendekatan PQ4R di SMA Negeri 1 Bojong yang valid, efisien dan praktis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Huristak, proses pembelajaran berlangsung hanya dengan mengandalkan buku pemberian dari pihak sekolah saja. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif yaitu pada saat proses belajar mengajar guru cenderung bersifat konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, guru hanya berfokus pada buku ketika menerangkan pelajaran sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik terlihat pasif dan hanya berperan sebagai pendengar saja, bahkan ketika guru mencoba mengajukan pertanyaan kecil peserta didik hanya menjawab seadanya saja sesuai

buku teks dan sebagian besar peserta didik kurang merespon. Selain itu guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam PBM.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara diluar kelas, beberapa peserta didik mengatakan bahwa mata pelajaran IPS kurang disenangi, menjenuhkan, kurang menarik, kurang bersemangat dan peserta didik kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran dan kurang percaya diri apabila menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sehingga siswa tidak bisa menciptakan hasil belajar yang baik. Hal ini dibuktikan dengan data siswa yang didapat dari guru mata pelajaran IPS kelas VIII bahwa peserta didik memperoleh hasil belajar rendah dan menunjukkan belum memuaskan. Seperti terlihat pada tabel 1.1 berikut :

**Tabel 1.1**  
**Hasil belajar siswa Kelas VIII IPS SMP Negeri 1**

<b>Kelas</b>	<b>KKM</b>	<b>Persentase Siswa Tuntas</b>	<b>Persentase Siswa Tidak Tuntas</b>
VIII – 1	70	47,6%	52,4%
VIII – 2	70	40%	60%

*Sumber : Guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Huristak kelas VIII*

Dari tabel 1.1 diatas dapat dilihat persentase jumlah siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 60% untuk kelas VIII-1 sedangkan untuk kelas VIII-2 persentase yang tidak lulus KKM sebanyak 52,4% tidak sebanding dengan jumlah siswa yang lulus KKM yaitu hanya 40% untuk siswa kelas VIII-1 dan sebesar 47,6% untuk kelas VIII-2. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Huristak memperlihatkan persentase ketuntasan

siswa dibawah 50%. Tentunya hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa harus ditingkatkan lagi. Melihat kondisi yang terjadi, maka perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan meningkatkan motivasi belajardan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar lain yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Huristak cenderung masih di dominasi oleh guru sedangkan siswa hanya menerima materi saja. Oleh sebab itu proses pembelajarannya masih dapat dikatakan kurang aktif sehingga mudah membuat pembelajaran terasa jenuh.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Dengan Model *Think Pair Share* Dan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Huristak”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional.
2. Keterbatasan buku pegangan siswa di sekolah.
3. Rendahnya hasil belajar siswa.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam belajar mengajar.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang diidentifikasi, maka masalah yang akan diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa komik yang akan digunakan dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Huristak.
2. Pengembangan bahan ajar komik dengan model *Think Pair Share* pada mata pelajaran IPS.
3. Penelitian akan dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada bahan ajar yg dikembangkan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah bahan ajar yang dikembangkan berupa komik dengan model *Think Pair Share* dan motivasi belajar layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Huristak?
2. Apakah bahan ajar yang dikembangkan berupa komik dengan model *Think Pair Share* dan motivasi belajar efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Huristak?
3. Apakah terdapat interaksi motivasi belajar dengan penggunaan bahan ajar komik dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Huristak ?



### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS untuk mengembangkan bahan ajar komik dengan model *Think Pair Share*.
2. Untuk Menganalisis Dan Mengetahui Keefektifan Bahan Ajar Komik Dengan Model *Think Pair Share* pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara motivasi belajar dan hasil belajar dengan bahan ajar yang dikembangkan berupa komik dengan model *Think Pair Share* dan model konvensional pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Huristak.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
  - a. Tersedianya bahan ajar komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Memberikan informasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan bahan ajar komik.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam pengembangan bahan ajar komik secara kreatif dan bervariasi. Selanjutnya, dapat memberikan pengalaman baru kepada peneliti terkait pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran IPS melalui bahan ajar komik, serta membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Dengan mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya pengembangan bahan ajar komik akan memberikan gambaran kepada pendidik untuk lebih kreatif dalam penggunaan bahan ajar.

