

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang suatu peranan penting dalam pembangunan suatu Negara. Untuk itu lembaga pendidikan berusaha melakukan perbaikan dan pembaruan sistem pendidikan seperti dalam bentuk pembaruan kurikulum, penataan guru, kesejahteraan guru, dan pembangunan sarana dan prasarana. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Oleh sebab itu guru merupakan salah satu yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar mengajar di dalam kelas, sehingga diharapkan dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa dapat terjadi dalam pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Pasal 1 UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Belajar juga merupakan proses internal dalam lingkungan. Yang ikut serta dalam proses internal tersebut merupakan segala mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif serta ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Aktivitas dalam belajar sangat dibutuhkan dalam menghasilkan pengalaman, sehingga pengalaman tersebut dapat dijadikan dasar untuk siswa dalam menempuh kehidupan bermasyarakat.

Aktivitas belajar siswa bisa terjalin dalam pembelajaran. Tetapi belajar itu bukan hanya sekedar pengalaman saja, belajar berlangsung secara aktif serta integratif dengan bermacam wujud perbuatan untuk menggapai suatu tujuan, namun belajar pula ialah kewajiban untuk tiap-tiap orang dalam rangka mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga derajat hidupnya bertambah atau tercapainya tujuan yang di inginkan (Nidawati, 2013). Jadi bisa dikatakan tujuan dari belajar ialah untuk mendapatkan pemahaman dan pengalaman dibidangnya atau juga menemukan jadi diri seseorang untuk menjadi lebih baik. Dalam jurnal (Asrori, 2013) yang dilansir dari (Cranton 1989) mengemukakan tujuan pembelajaran merupakan pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan serta keahlian yang diharapkan dari siswa sehabis berakhirnya pembelajaran.

Untuk menggapai tujuan tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan tersebut bisa tercapai dengan berhasil. Media pembelajaran adalah sebuah model pembelajaran atau cara menyampaikan sebuah materi dengan menggunakan alat-alat yang bisa digunakan, guna membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Seorang Guru wajib sanggup memilah serta memakai media pembelajaran yang cocok dengan yang diharapkan. Saat ini, masih banyak penerapan pembelajaran yang masih memakai media materi/modul, lembar kerja siswa serta masih berpusat pada guru, sementara itu dalam Kurikulum Tingkatan Satuan Pembelajaran pendidikan lebih menekankan pada pembelajaran siswa yang lebih aktif, namun masih banyak Guru yang belum melakukan hal tersebut. Media yang mereka pakai masih berbentuk materi serta lembar kerja Siswa saja, sementara itu masih banyak media yang bisa digunakan

buat mendukung aktivitas pembelajaran. Bersumber pada survey awal di SMP Negeri 4 Medan, dalam pembelajaran masih kerap memakai sebagian model pembelajaran konvensional.

Pemakaian bermacam model pembelajaran memanglah sangat baik untuk jalannya aktivitas pembelajaran, namun penggunaan model pembelajaran yang sama apabila dicoba berulang-ulang tanpa terdapatnya media pembelajaran yang inovatif hendak membuat siswa merasa bosan. sehingga berdasarkan survey awal, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu kebanyakan pembelajaran masih memakai tata cara ceramah serta kurang terdapatnya inovasi dalam memakai media pembelajaran. pembelajaran yang masih memakai tata cara ceramah, membagikan kesan kalau pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru serta menempatkan siswa pada posisi pendengar serta pencatat. Banyaknya materi yang wajib dituntaskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, pula sangat mempengaruhi terhadap pendidikan siswa. Perihal tersebut, menimbulkan sebagian siswa jadi kurang aktif, kurang tertarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta terjalin penyusutan terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kerap kurang dicermati oleh seluruh pihak dilingkungan sekolah, baik guru ataupun siswa karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikira sangat banyak menghafal, banyak membaca serta menulis. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Keadaan tersebut membuat peserta

didik merasa kurang tertarik, serta menganggapnya selaku pelajaran yang menjemukan.

Seperti yang dikatakan sebelumnya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dianggap sangat banyak menghafal, terlebih lagi jika mata pelajaran ini disampaikan dengan cara-cara yang kurang menarik, akan semakin membuat siswa lebih cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya semangat untuk belajar. Kejenuhan siswa hendak lebih cepat timbul dalam keadaan semacam ini. Keadaan tersebut ialah fakta kalau siswa mempunyai motivasi yang rendah dalam aktivitas pembelajaran. Dengan motivasi yang rendah, sangat susah untuk guru ataupun siswa buat bisa menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tidak hanya itu, aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan jadi rendah. Aktivitas belajar siswa wajib bisa ditumbuhkan dalam tiap proses belajar mengajar. Aktivitas belajar yang besar hendak sangat mempengaruhi terhadap kedudukan dan ataupun kegiatan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Proses membangkitkan aktivitas belajar dan mempertahankan aktivitas belajar jadi bagian yang sangat berarti dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan kemauan, motivasi serta rangsangan dalam aktivitas belajar serta pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab dalam aktivitas tersebut ketidakjelasan bahan yang di informasikan bisa dibantu dengan memakai media selaku perantara. Kerumitan bahan ajar bisa lebih

disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran bisa mewakili apa yang kurang sanggup di informasikan oleh guru lewat kata-kata tertentu, dengan demikian siswa lebih gampang menguasai bahan yang diajarkan daripada tanpa dukungan media. Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah media komik. Komik ialah media yang unik, sebab komik mencampurkan bacaan serta foto dalam wujud yang kreatif. Komik merupakan media yang mampu menarik atensi seluruh orang dari seluruh umur, sebab mempunyai kelebihan, ialah gampang dimengerti. Pemakaian media komik selaku media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat berarti, ialah mempunyai keahlian dalam menghasilkan minat dalam aktivitas belajar para siswa dan menolong siswa dalam menguasai serta memudahkan mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya. Gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan ataupun berdekatan dalam turutan tertentu buat mengantarkan data serta ataupun menggapai asumsi estetis dari pembacanya. Penerapan komik selaku media pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hendak mengurangi pemikiran kurang baik siswa terhadap mata pelajaran yang dikira membosankan, sebab materinya sangat banyak. Komik bisa jadi variasi media dalam proses pembelajaran. Kepribadian siswa yang masih pada tahapan remaja awal mempunyai rasa ingin tahu yang besar, dengan membaca komik siswa hendak merasa tertarik pada materi yang terdapat di dalamnya. Hingga dari itu komik ialah media alternatif yang pas buat diaplikasikan dalam pembelajaran, sebab keterlibatan emosi pembacanya hendak sangat pengaruhi daya ingat akan materi pelajaran yang didapat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan masalah ini menjadi sebuah penelitian ilmiah dengan menetapkan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Dalam Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Medan, Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah Penelitian ini adalah:

1. Guru di SMP Negeri 4 Medan masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional
2. Akibat seringnya menggunakan pembelajaran konvensional, aktivitas belajar siswa jadi menjadi rendah/kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
3. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik untuk penyampaian materi

1.3 Batasan Masalah

Agar mencapai tujuan yang diharapkan, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Medan”. Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menguji cobakan media komik untuk melihat pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media komik terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 4 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Memberikan manfaat untuk peningkatan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan tentang pentingnya peningkatan aktivitas belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik untuk melakukan penelitian lanjutan yang sejenis.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk komik dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Sebagai bahan bagi pihak sekolah pada umumnya dan bagi guru PPKn dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, karena dengan adanya pembaruan dalam pembelajaran akan memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses KBM.
3. Bagi guru Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru lainnya dalam memilih media pembelajaran yang cocok di terapkan.
4. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta ilmu yang bermanfaat.

