

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting bagi penerus Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat memberi banyak pengetahuan dan dapat memberikan maupun membentuk sudut pandangan bagi kehidupan dan dapat membentuk karakter seseorang. Pendidikan mampu menanamkan semangat dalam diri, mencari hal baru, bertanya dan menjalani kehidupan.

Menurut Undang-Undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Di era globalisasi saat ini dalam perkembangan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk mengemas pembelajaran lebih bervariasi dengan menggunakan bahan ajar supaya lebih memudahkan peserta didik dalam belajar. Belajar merupakan hal yang penting dalam perjalanan manusia untuk mencapai tujuan tertentu. Karena dengan belajar dapat mencetak generasi yang bermutu.

Belajar dapat dilaksanakan baik secara formal maupun non-formal. Belajar secara non-formal adalah belajar yang didapat dari lembaga pendidikan selain SD/SMP/SMA seperti bimbingan belajar/kursus sedangkan belajar formal yaitu belajar yang didapat dari lembaga pendidikan SD/SMP/SMA atau yang biasa disebut dengan sekolah. Salah satu mata pelajarannya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013 dan peserta didik dituntut aktif dalam belajar. Namun faktanya, dalam mempelajari mata pelajaran IPS dengan konten geografi, peserta didik cenderung lambat dalam menyerap pelajaran yang diterima, karena bahan pembelajaran seperti buku pelajaran cenderung bersifat monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi. Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang variatif agar peserta didik memiliki kreatifitas dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kurikulum dan pola pikir peserta didik. Agar kegiatan belajar mengajar yang lebih variatif dan inovatif, cara salah satunya adalah dengan menggunakan bahan ajar berupa komik, yaitu bentuk kartun yang dibuat secara berurutan antara gambar satu dengan gambar lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian untuk tingkat SMP, yaitu di SMP Negeri 62 Jakarta yang mendapatkan pelajaran geografi meskipun dalam pelajarannya masih merupakan pelajaran IPS. Tingkat SMP merupakan objek dalam penelitian ini, karena bagi peserta didik, pembelajaran IPS dengan konten geografi di tingkat SMP terkadang mendapat respon yang kurang baik dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya menonjolkan hafalan. Karena itu

diperlukan media belajar yang lebih bervariasi, salah satunya komik yang sederhana, ringan dan bersifat kekinian.

Lalu, alasan dipilihnya tingkat SMP karena dikutip dari Anip Dwi Saputro (2015:3), masa Sekolah Menengah Pertama merupakan masa peralihan menuju remaja sehingga memerlukan suatu media untuk meningkatkan prestasi belajar dan berpikir kritis peserta didik. Sudjana dan Rivai (2005:65) menyatakan bahwa buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca. Selain itu, menurut Zuli Lailatul Fajriah dan Evita Anggereini (2016) peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran yang kesannya menghibur. Komik dianggap sebagai bahan ajar yang tepat untuk pembelajaran karena melibatkan emosi sehingga akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang didapat.

Dalam pemilihan bahan ajar berupa komik tentunya mempunyai alasan yaitu menurut teori Stephen D. Krashen dalam bukunya *Power of Reading* menyimpulkan bahwa peserta didik yang membaca komik dalam jangka waktu sekurang-kurangnya sebulan satu komik mempunyai dampak pada kemampuan membaca dan kosa kata yang didapat jauh lebih banyak daripada yang tidak menyukai komik. Lalu, menurut teori Edgar Dale yaitu gagasan abstrak (seperti membaca dan melihat gambar) lebih mudah dipahami ketika juga diberikan dalam bentuk konkrit (seperti diskusi) dan proses belajar mengajar tidak harus secara langsung, tetapi bisa dimulai sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang sedang dihadapi dengan mempertimbangkan bagaimana situasi belajarnya. Di SMP Negeri 62 Jakarta masih menggunakan buku cetak sehingga dibuatnya bahan ajar berupa komik karena kesulitan peserta didik dalam bahasan yang abstrak seperti buku pelajaran dan dalam kegiatan belajarnya masih *teacher center* atau masih berpusat pada guru yang mana jika menurut Teori *Discovery Learning* oleh Brunner, guru harus dapat menciptakan kondisi belajar dimana peserta didik memungkinkan untuk belajar mandiri.

Lalu, peserta didik cenderung memiliki minat baca yang rendah. Menurut Olynda Ade Arisma (2012) rendahnya minat baca. Karena, peserta didik lebih memilih di kelas untuk bercerita dengan teman, dibandingkan dengan membaca buku ke perpustakaan. Minat baca peserta didik yang rendah hal ini karena peserta didik kurang memiliki perhatiannya untuk buku yang mereka baca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan. Maka, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana komik dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan efisien?
2. Bagaimana bahan ajar komik dapat meningkatkan konsentrasi belajar?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulisan ini dibatasi pada pemanfaatan bahan ajar melalui komik dalam pembelajaran IPS dengan konten geografi untuk peserta didik tingkat SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan peserta didik mengenai komik sebagai proses dalam belajar di SMP Negeri 62 Jakarta?
2. Bagaimana pemanfaatan komik dalam hasil belajar peserta didik?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan bahan ajar melalui media komik dalam pembelajaran geografi
2. Mengetahui kelayakan komik dengan cara menganalisis tanggapan peserta didik selaku pengguna bahan ajar komik dalam pembelajaran geografi.