



**PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN PPKn DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP
N 11 SEMARANG**

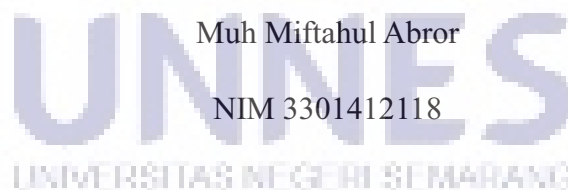
SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

oleh

Muh Miftahul Abror

NIM 3301412118



**JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

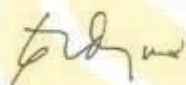
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 31 Maret 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Drs. Tijan, M.Si.

NIP.196211201987021001

Dosen Pembimbing II

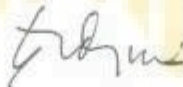


Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.

NIP.197610112006041002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan



Drs. Tijan, M.Si.

NIP.196211201987021001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

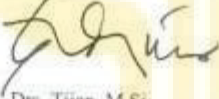
Hari : Jumat

Tanggal : 20 Mei 2017


Penguji I


Drs. Siarnet Sumarto, M.Pd
NIP.961101271986011001

Penguji II


Drs. Tijan, M.Si.
NIP.196211201987021001

Penguji III


Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.
NIP.197610112006041002

Mengetahui:


Fakultas Ilmu Sosial

S. M. S. Soehatal Mustofa, M.A.
NIP.196303021988031001
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muh Miftahul Abror

NIM : 3301412118

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri, sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai bahan acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang baik dan benar. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Semarang, 31 Maret 2017



Muh Miftahul Abror

NIM. 3301412118

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Hiduplah seakan-akan kamu akan mati esok hari dan belajarlh seakan-akan kamu akan hidup selamanya (Mahatma Gandhi).
- ❖ Pendidikan bukan persiapan untuk hidup, Pendidikan adalah hidup itu sendiri (John Dewey).
- ❖ Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan kamu mampu mengubah dunia (Nelson Mandela).
- ❖ Orang yang berhenti belajar adalah orang yang lanjut usia, walaupun umurnya masih muda. Namun, orang yang tidak pernah berhenti belajar, maka akan selamanya menjadi pemuda (Henry Ford).
- ❖ Setiap murid bisa belajar, hanya saja tidak pada hari yang sama atau dengan cara yang sama (George Evans).

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Munasir dan Ibunda tercinta Lasmi (Alm) yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan yang tiada hentinya serta selalu mengingatkan akan keajaiban sebuah doa.
2. Kakak yang aku hormati Ikmal Mina, dan Adik yang kusayangi Firdaus.
3. Sahat-sahabatku Kosim, Dwi Yuli, Ginawan, Lutfil, Riyan, Beny, Arif, Wahyu Dan masih banyak lagi yang belum bisa saya sebutkan.
4. Kampusku tercinta Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Sosial.
5. Jurusanku yang selalu saya banggakan Jurusan Politik dan Kewarganegaraan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

6. Teman-teman seperjuangan PPKn angkatan 2012 yang telah bersama dan membantu saya selama masa kuliah.
7. Teman dan sahabat yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan doa dari kalian.



SARI

Abror, Muh Miftahul. 2017. *Penerapan Media Komik pada Pembelajaran PPKn dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 11 Semarang.* Skripsi, Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Drs. Tijan, M.Si. dan Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Dalam pembelajaran kedudukan media pembelajaran sangatlah penting sebagai perantara dalam menjelaskan bahan yang tidak dapat dijelaskan oleh guru. Namun sering kali pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dapat merugikan guru dan berdampak negatif bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Media alternatif tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran komik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: dampak penerapan media pembelajaran komik dan efektivitas komik dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang.

Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan jumlah 288 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data diambil melalui tes, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis menggunakan uji *t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Penerapan media pembelajaran komik telah dilaksanakan dengan baik meliputi penyajian materi dan diskusi menggunakan media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan kerja sama, melatih peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sifat media komik sebagai bacaan yang menghilangkan rasa jenuh. Hasil uji T-Test diperoleh t_{hitung} sebesar 7,359 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 1,994. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,359 > 1,994$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat efektif diterapkan pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP N 11 Semarang.

Saran yang diberikan penulis adalah: (1) media pembelajaran komik dapat dijadikan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, (2) guru sebaiknya lebih pandai mengatur pembagian waktu,

agar waktu tidak habis hanya untuk membaca komik, (3) sekolah sebaiknya bisa memilih materi yang tepat dalam menerapkan media komik.



ABSTRACT

Abror, Muh Miftahul. 2017. *The Application of Comic Media on Civic Education Learning in Improving Learning Outcomes of Grade VII Students of SMP N 11 Semarang.* Undergraduate Thesis, Politics and Civics Department, Social Sciences Faculty, Semarang State University. Supervisors: Drs. Tijan, M.Si. and Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.

Keywords: Learning Media, Comic Media, Learning Outcomes

Learning is a process of interaction between students with teachers and learning resources in the learning environment. In the learning process, the position of instructional media is very important as an intermediary in explaining materials that cannot be explained by the teacher. However, inappropriate selection of instructional media can frequently be detrimental to the teacher and negatively has impact to students. Therefore, an innovative and interesting alternative learning media is needed to increase the interest and learning outcomes of students. That alternative media is by creating a comic learning media. The purpose of this study is to determine: the impact of the application of comic learning media and the effectiveness of comic media in Civic Education learning on learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 11 Semarang.

This research design used is quasi experimental design with pretest-posttest control group design. The population of this study are the students of grade VII with the number of 288 students. Sampling used is cluster random sampling technique. Data collection techniques are taken through tests, documentation, and observation. Analytical technique used is t-test.

The results of this study show that; the application of comic learning media has been well implemented covering the presentation of material and discussion using the media. The using of comic learning media can help students in learning, improve cooperation, train students to be more active in discussion and improve learning motivation of students because comic media has the characteristic to reduce the boredom of students. The calculation results of T-Test obtained t_{hitung} amounted to 7.359 and t_{tabel} at the level of significance of 0.05 is 1.994. So $t_{hitung} > t_{tabel}$ with the number $7,359 > 1,994$, then H_0 is rejected while H_a is accepted, so that there is difference of learning result in experiment class using comic media and control class. Therefore, it can be concluded that the comic learning media is effectively applied to Civic Education learning on the learning outcomes of grade VII students of SMP N 11 Semarang.

The researcher suggests that: (1) comic learning media can be used as learning media as an effort to improve motivation and learning outcomes of students, (2) teachers should be better at managing time division, so that time is not exhausted just for reading comics, (3) the school should be able to choose the right material to be applied by comic media.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Komik pada Pembelajaran PPKn Materi Memahami Norma-Norma yang Berlaku di Masyarakat dan Negara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 11 Semarang”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan sumbang saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., dekan Fakultas Ilmu Sosiasl Unnes, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
3. Drs. Tijan, M.Si., Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar kepada penulis dalam meyelesaikan skripsi ini.
4. Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan sabar selama proses penelitian berlangsung hingga akhir penulisan skripsi.
5. Mukayat, S.Pd, Kepala SMP N 11 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.

6. Dra. Dwi Astuti Indriyanti,.MM, guru PPKn kelas VII SMP N 11 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Segenap guru dan karyawan SMP N 11 Semarang atas segala bantuan yang telah diberikan.
8. Semua pihak yang memberikan bantuan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Semoga seluruh bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan senantiasa mendapatkan pahala dari Allah SWT, dan semoga apa yang diuraikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Semarang, 31 Maret 2017

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vii
Abstract	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Istilah	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	
A. Deskripsi Teoretis	11
1. Hakekat Belajar	11
a. Pengertian Belajar.....	11
b. Ciri-Ciri Belajar.....	12
c. Faktor-Faktor Belajar.....	14
d. Hasil Belajar	15
2. Hakikat Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
c. Macam-macam Media Pembelajaran.....	20
3. Media Komik.....	22
a. Pengertian Komik	22

b. Jenis-Jenis Komik.....	23
c. Corak Komik.....	26
d. Fungsi Komik.....	27
e. Peranan Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	28
4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	29
a. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	29
b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	30
c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	32
5. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Relevan.....	33
B. Kerangka Berfikir.....	34
C. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Populasi Penelitian	39
C. Sampel Penelitian	39
D. Variabel Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Instrumen Penelitian	43
G. Teknik Analisa Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Gambaran Umum Hasil Penelitian.....	50
a. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
b. Deskripsi Komik Pembelajaran PPKn	52
c. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	60
2. Dampak Penerapan Media Komik Pada Peserta Didik.....	75
3. Efektifitas Media Komik dalam Pembelajaran	80
B. Pembahasan.....	83
1. Dampak Penerapan Media Komik Pada Peserta Didik.....	83

2. Epektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Komik.....	87
--	----

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	89
-------------------	----

B. Saran.....	90
---------------	----

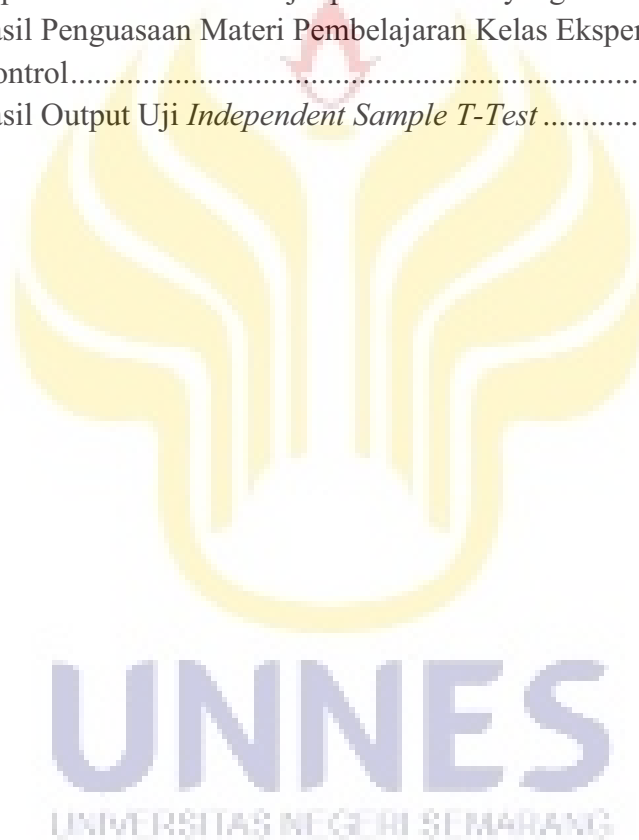
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	46
Tabel 3.4 Hasil Analisa Tingkat Kesukaran	46
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	48
Tabel 3.6 Rekap Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	48
Tabel 4.1 Aspek Afektif belajar peserta didik yang diamati.....	78
Tabel 4.2 Aspek Psikomotorik belajar peserta didik yang diamati.....	79
Tabel 4.3 Hasil Penguasaan Materi Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	81
Tabel 4.4 Hasil Output Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	47
Gambar 4.1 Cover Depan Komik PPKn	53
Gambar 4.2 <i>Credits</i> komik PPKn.....	54
Gambar 4.3 Macam-macam balon kata	55
Gambar 4.4 Spasi atau jarak antara panel komik.....	56
Gambar 4.5 Kesopanan anak terhadap orang tua.....	57
Gambar 4.6 Masuk sekolah dengan melompat pagar	58
Gambar 4.7 Mendahulukan wanita di tempat umum.....	59
Gambar 4.8 Perkelahian siswa	59
Gambar 4.9 Pelaksanaan <i>pretest</i> Kelas Eksperimen	62
Gambar 4.10 Situasi penggunaan media komik.....	63
Gambar 4.11 Peserta didik melakukan presentasi.....	65
Gambar 4.12 Diskusi menggunakan komik.....	67
Gambar 4.13 Gambar situasi pembelajaran.....	68
Gambar 4.14 Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	69
Gambar 4.15 Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	71
Gambar 4.16 Peserta didik mendiskusikan tugas secara Berkelompok.....	72
Gambar 4.17 Situasi Pembelajaran Kelas Kontrol.....	73
Gambar 4.18 Pelaksanaan Presentasi.....	74
Gambar 4.19 Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	75
Gambar 4.20 Situasi penggunaan media komik.....	76
Gambar 4.20 Situasi diskusi dengan media komik.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 2. Data Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 3. Silabus
- Lampiran 4. Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 5. Soal Uji Coba
- Lampiran 6. Lembar Jawaban dan Kunci Jawaban
- Lampiran 7. Soal Pretest dan Posttest
- Lampiran 8. Validitas
- Lampiran 9. Tingkat Kesukaran
- Lampiran 10. Daya Beda
- Lampiran 11. Reliabilitas Soal Uji Coba
- Lampiran 12. Uji Homogenitas
- Lampiran 13. Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 14. Hasil Pretest-Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 15. Lembar Penilaian Aspek Afektif
- Lampiran 16. Lembar Penilaian Aspek Psikomotorik
- Lampiran 17. Penilaian Aspek Afektif
- Lampiran 18. Penilaian Aspek Psikomotorik
- Lampiran 19. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 20. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 21. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*
- Lampiran 22. Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 23. Lembar Observasi Guru
- Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 25. Surat Keterangan Melakukan Penilaian
- Lampiran 26. Komik Warga Negara Baik

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses perubahan seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah lakudalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang tidak hanya berfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada diri peserta didik, serta memberikan perubahan perilaku yang aplikatif dalam kehidupan. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan supaya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologi peserta didik (Pasal 9 PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan). Kegiatan dalam belajar sangat diperlukan dalam menciptakan pengalaman, sehingga pengalaman tersebut bisa dijadikan dasar bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Kegiatan belajar peserta didik dapat terjadi dalam pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Pasal 1 UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pembelajaran adalah proses dimana seorang guru mentransformasikan ilmu kepada peserta didiknya agar dapat belajar dengan baik, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik secara aktif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran harus mempunyai tujuan yang ingin dicapai dan tersusun pada tujuan instruksional yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang tepat sehingga tujuan tersebut dapat tercapai dengan sukses. Guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Pelaksanaannya pembelajaran masih menggunakan media modul, lembar kerja peserta didik dan masih berpusat pada guru, padahal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran peserta didik aktif, tetapi masih banyak guru yang belum melaksanakan pembelajaran tersebut. Media yang mereka gunakan masih berupa modul dan lembar kerja peserta didik saja, padahal masih banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan survey awal, SMP Negeri 11 Semarang dalam pembelajaran sudah sering menggunakan beberapa model pembelajaran kooperatif.

Penggunaan berbagai model pembelajaran memang sangat baik bagi jalannya kegiatan pembelajaran, akan tetapi penggunaan model pembelajaran yang sama apabila dilakukan berulang-ulang tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif akan membuat peserta didik merasa bosan. Selain itu mayoritas pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan kurang adanya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, memberikan kesan bahwa pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru dan menempatkan peserta didik pada posisi pendengar dan pencatat. Banyaknya materi yang harus diselesaikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, juga sangat berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik. Hal tersebut, menyebabkan beberapa peserta didik menjadi kurang aktif, kurang tertarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan terjadi penurunan terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sering kurang diperhatikan oleh semua pihak dilingkungan sekolah, baik guru maupun peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dianggap terlalu banyak menghafal, banyak membaca dan menulis. Sehingga banyak peserta didik yang merasa jenuh dengan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kondisi tersebut membuat peserta didik merasa kurang tertarik, menganggap mudah, dan menganggapnya sebagai pelajaran yang menjemukan. Sejak mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak termasuk mata pelajaran

yang diujikan dalam Ujian Akhir Nasional, maka semakin membuat peserta didik tidak antusias dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Metode dan media mengajar menjadi salah satu bagian yang ikut memperburuk pandangan berbagai pihak tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Terlebih lagi jika mata pelajaran ini disampaikan dengan cara-cara yang kurang menarik. Penggunaan metode mengajar yang monoton, kurangnya variasi media akan semakin memperparah keadaan. Kejenuhan peserta didik akan lebih cepat muncul dalam kondisi seperti ini. Kondisi tersebut merupakan bukti bahwa peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran, terutama pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan motivasi yang rendah, sangat sulit bagi guru maupun peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, minat peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi rendah.

Minat belajar peserta didik harus dapat ditumbuhkan dalam setiap proses belajar mengajar. Minat belajar yang tinggi akan sangat berpengaruh terhadap peran serta atau aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Proses membangkitkan minat belajar, mempertahankan minat belajar dan mengontrol minat belajar menjadi bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan

belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Kegiatan belajar mengajar kedudukan media sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan oleh guru melalui kata-kata tertentu, dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami bahan yang diajarkan daripada tanpa bantuan media.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah komik. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, yaitu memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami dan mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya. Komik merupakan media yang unik, karena komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan atau bersebelahan dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Penerapan Komik sebagai media pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan mengurangi pandangan buruk peserta didik terhadap mata pelajaran yang dianggap membosankan, karena materinya terlalu banyak, dan terpaku pada pembelajaran 3M (menulis, mencatat, mendengarkan).

Komik dapat menjadi variasi media dalam proses pembelajaran. Karakter peserta didik yang masih pada tahapan remaja awal memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dengan membaca komik peserta didik akan merasa tertarik pada materi yang ada di dalamnya dan secara tidak langsung materi tersebut akan di ingat dengan mudah. Maka dari itu komik merupakan media alternatif yang tepat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi daya ingat akan materi pelajaran yang didapat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Komik pada Pembelajaran PPKn dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 11 Semarang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak pembelajaran yang menggunakan media komik terhadap peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 11 Semarang?
2. Seberapa efektifkah pembelajaran dengan menggunakan media komik di kelas VII SMP Negeri 11 Semarang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui dampak pembelajaran yang menggunakan media komik terhadap peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 11 Semarang.
2. Mengetahui seberapa efektifkah pembelajaran dengan menggunakan media komik di kelas VII SMP Negeri 11 Semarang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan mengenai pentingnya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta didik

Pelaksanaan penelitian akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan adanya

pembaruan dalam pembelajaran akan memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses KBM.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan sebagai pedoman pengambilan kebijakan penggunaan media pembelajaran secara tepat.

E. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini perlu dijelaskan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian agar tidak terjadi salah penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan batasan yang memberikan penegasan istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

1. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Penerapan dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik dalam suatu pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Media Komik

Komik adalah media pembelajaran yang berupa gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan,

bersebelahan) dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2001:9). Terkait dengan penelitian ini, komik yang digunakan adalah komik dengan judul “Warga Negara Baik Di Mulai Dari Hal Sederhana” yang berisikan tentang penerapan norma, kebiasaan, adat-istiadat dan peraturan dalam kehidupan sehari-hari terutama yang dilakukan oleh seorang peserta didik. Komik ini tergolong komik dengan jumlah halaman yang pendek dan tidak berseri.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan hasil yang diperoleh individu dalam suatu studi. Hasil yang diperoleh tersebut dapat berasal dari dalam dan diri individu sendiri ataupun dari pihak lain luar individu melalui pengukuran tes. Pengukuran menggunakan tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi peserta didik dalam belajarnya. Terkait dengan penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman atau komprehensif, penerapan sampai pada analisis, dan sintesis.

4. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar adalah kemampuan untuk mencapai Kompetensi Inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran (pasal 1 no. 14 PP No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan). Kompetensi Inti adalah tingkat

kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program (pasal 1 no. 13 PP No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan). Penelitian ini menggunakan Kompetensi Dasar 3.4 Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoretis

1. Hakekat Belajar

a. Pengertian Belajar

Sugihartono (2007:80) mengemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Tidak hanya lingkungan ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya.

Belajar atau *learning* merupakan proses komunikasi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Suryabrata dan Masrun dan Martianah (dalam Ghufron, dkk, 2013:4) mengemukakan bahwa pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan perilaku seseorang, baik lahiriah maupun batiniah, perubahan menuju kebaikan, dari yang jelek menjadi baik.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik, 2010:27). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, pengertian ini menitik beratkan pada interaksi antara individu

dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar (Hamalik, 2010:28).

Slameto (dalam Hamdani, 2011:20) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Hamalik (dalam Hamdani, 2011:20) mengemukakan belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Dari beberapa definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu secara sadar melalui pengalaman-pengalaman yang telah dilalui untuk mencapai tujuan tertentu sehingga akan terjadi perubahan dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa telah terjadi proses belajar.

b. Ciri-Ciri Belajar

William Burton (dalam Hamalik, 2010:31) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang ciri-ciri belajar sebagai berikut: 1) proses belajar ialah pengalaman, berbuat, reaksi, dan melampaui (*under going*), 2) proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu, 3)

pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid, 4) pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu, 5) proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan, 6) proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid, 7) proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid, 8) proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan, 9) proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur, 10) hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah, 11) proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan, 12) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan ketrampilan, 13) hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya, 14) hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik, 15) hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda, 16) hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

c. Faktor-Faktor Belajar

Hamalik (2010:32) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip belajar hanya memberikan petunjuk umum tentang belajar. Tetapi prinsip-prinsip itu tidak dapat dijadikan hukum belajar yang bersifat mutlak, kalau tujuan belajar berbeda maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda. Karena itu, belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada.

Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut (Hamalik, 2010:32-33).

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan ulangan : peserta didik yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan secara kontinu dibawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan : *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar peserta didik lebih berhasil, belajar peserta didik akan lebih berhasil jika peserta didik merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya.
- 4) Peserta didik yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan men-dorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh peserta didik, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.

- 8) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong peserta didik belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar sulit untuk berhasil.
- 9) Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan peserta didik yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar.

Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berfikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan peserta didik yang kurang cerdas, para peserta didik yang lamban.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh pembelajar. Jika pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2004:4).

Menurut Nana Sudjana (2009:22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang atau peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Bloom (dalam Rusmono, 2012:8) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah

psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2000:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (berkenaan dengan hasil belajar intelektual), ranah afektif (berkenaan dengan sikap), dan ranah psikomotorik (berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak). Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i, 2012:70) membagi ketiga ranah tersebut menjadi kategori-kategori, sebagai berikut:

Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

- 1) Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi peserta didikan) yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi peserta didikan.
- 3) Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan materi peserta didikan yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit. Hal ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil, dan teori.
- 4) Analisis mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya.
- 5) Sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup produksi komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan

- operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi).
- 6) Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didikan (pernyataan, novel, puisi, laporan) untuk tujuan tertentu.

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.

Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*) (Rifa'i, 2012:72).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson (dalam Rifa'i, 2012:73) adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- 2) Kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental (kesiapan mental untuk bertindak), kesiapan jasmani (kesiapan jasmani untuk bertindak), dan kesiapan mental (keinginan untuk bertindak). Pada tingkat ini persepsi terhadap petunjuk itu menjadi prasyarat penting.
- 3) Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks. Ia meliputi peniruan (mengulangi tindakan yang didemonstrasikan oleh guru) dan mencoba-coba (dengan menggunakan pendekatan gerakan ganda untuk mengidentifikasi gerakan yang baik).
- 4) Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat

dilakukan berkaitan dengan keterampilan kinerja dari berbagai tipe, namun pola-pola gerakannya kurang kompleks dibandingkan dengan tingkatan berikutnya yang lebih tinggi.

- 5) Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks. Kecakapan ditunjukkan melalui kecepatan, kehalusan, keakuratan, dan yang memerlukan energi minimum. Kategori ini mencakup pemecahan hal-hal tidak menentu (bertindak tanpa ragu-ragu) dan kinerja otomatis (gerakan dilakukan dengan mudah dan pengendalian yang baik).
- 6) Penyesuaian berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu partisipan dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.
- 7) Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu.

Dari uraian di atas (kognitif, afektif, dan psikomotorik), ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru dalam pembelajaran di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai isi bahan pelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sadiman, 2014:6). Arsyad (2012:4) mengatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely yang dalam Arsyad (2013:3), media apabila dipahami secara garis

besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sadiman (2012, 17-18), menyatakan bahwa media mempunyai fungsi (1) Memperjelas pesan agar bersifat lisan belaka; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) Mengatasi sikap pasif anak didik; (4) Memberikan perangsang yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (2002:2) menyatakan bahwa fungsi media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013:28) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan

pembelajaran, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (d) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2013:35-37) mengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media muktahir.

Pilihan Media Tradisional terdiri dari (1) Visual diam yang dapat diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overheat*, *slides* dan *filmstrip*); (2) Visual diam yang tak diproyeksikan (gambar/poster, foto, *charts*, grafik, diagram dan pameran, papan info, papan-bulu); (3) Audio (rekaman piringan, pita kaset, *real*, dan *cartridge*); (4) Penyajian multimedia (slide plus suara dan *multi-image*); (5) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi dan video); (6) Cetak (buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas); (7) Permainan (teka-teki, simulasi, dan permainan papan); (8) Realia (model, *specimen* dan manipulatif).

Pilihan media mutakhir digolongkan menjadi dua yaitu media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor. Dalam pilihan media berbasis telekomunikasi sendiri terdiri dari (a) Telekonferen adalah suatu teknik komunikasi di mana kelompok-kelompok yang berada di lokasi geografis yang berbeda menggunakan mikrofon dan *amplifier* khusus yang dihubungkan satu dengan yang lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi. (b) *telecture*, adalah suatu teknik pengajaran di mana seseorang ahli dalam suatu bidang ilmu pengetahuan tertentu menghadapi sekelompok pendengar yang mendengarkan melalui *amplifier* telepon. Dan media berbasis mikroprosesor terdiri dari (a) *Computer-assisted instruction*, adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. (b) Permainan komputer. (c) Sistem tutor intelijen, adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalannya pelajaran. (d) *interactive video*, adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. (e) *Hypermedia*, dengan sistem *hypermedia* pengarang dapat membuat suatu korpus materi yang kait-mengkait dimana meliputi teks, grafik, grafik/gambar animasi,

bunyi, video, musik dan lain-lain. (f) *Compact (video) disk*, adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana sigma audio-visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

3. Media Komik

a. Pengertian Komik

Istilah komik berasal dari kata *comic* yang maksudnya adalah lucu, karena narasi seperti baris komik (*comic strip*) ataupun komik satu panel (*single panel cartoon*) terdapat dalam edisi khusus akhir pekan dalam surat kabar yang disebut *the funnies* (yang lucu-lucu) (Ajidarma, 2011:36).

Eisner (dalam Ajidarma, 2011:36) menerangkan bahwa komik sebagai seni berturut, suatu bentuk naratif, disertai gambar dan tulisan yang berurutan atau seni keberurutan (*sequential art*) yang kemudian menjadi bentuk bacaan. Dengan arti yang lebih luas komik merupakan peleburan antara gambar dan kata-kata yang tidak dapat dipisahkan dengan keutuhan dalam cara berbahasa. Komik berbicara secara verbal dan visual sekaligus, sebagai suatu permainan antara gambar dan kata-kata, yang kemudian menjadi suatu bahasa visual. Komik sebagai bahasa yang mempunyai tata bahasa sendiri, tempat gagasan-gagasan diterjemahkan dalam suatu penuturan. Ruang dan waktu dalam komik sangat unik, hanya dapat dicapai oleh media komik. Penggunaan perspektif, sudut pandang, panel, balon kata, dan narasi sebagai suatu kesatuan yang mampu mengungkapkan dunia manusia dalam realitas yang dikenali maupun imajinasi. Eisner (dalam Ajidarma, 2011:21) berpendapat bahwa komik

tidak hanya sekadar aplikasi seni, namun komik sebagai sebuah seni komunikasi.

Komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukestaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Mc Clouds, 2008:9). Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap “sekedar” sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal, sedangkan gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal.

b. Jenis-Jenis Komik

Komik dapat digolongkan dalam berbagai macam jenis, karena terdapat banyak sekali kategori komik dalam dunia perkomikan. Berikut adalah jenis-jenis komik beserta penjabarannya :

1) Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan- tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (*banyol*) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Jenis komik kartun/karikatur biasa dilihat dalam surat kabar ataupun majalah, jenis

komik ini menampilkan gambar kartun/karikatur dari tokoh tertentu yang mempunyai fungsi sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur (Widyatama, 2013:21).

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Bentuk komik ini berisi penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Komik baris biasanya terdiri dari 3 hingga 6 baris panel, namun ceritanya tidak hanya terpaku dan harus selesai disitu saja bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Jenis komik ini disodorkan dengan tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita dapat berupa humor (*banyol*) maupun cerita yang serius (Widyatama, 2013:21).

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik (*Comic Book*) merujuk pada alunan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya. Dalam buku komik Amerika Serikat biasanya berisikan 30-50 halaman yang terbit setiap bulan, sedangkan di Jepang buku komik dapat terbit setiap minggu dengan tebal 400 halaman berisi 20 cerita bersambung maupun cerita selesai. Beberapa majalah komik bahkan mencakup 1000 halaman dengan 40 cerita. Ketika cerita bersambung selesai dan diterbitkan tersendiri menjadi

komik berseri akan mencapai 50 jilid dengan setiap jilidnya mencapai 250 halaman (Ajidarma, 2011: 516).

4) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Komik yang diterbitkan secara berkala, dalam hal ini diterbitkan setiap tahun. Penerbit akan menerbitkan buku-buku komik baik yang berbentuk cerita putus maupun serial (Widyatama, 2013:21). Contoh: M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan *Comic*, Marvel Comics, DC Comics, dan lain-lain.

5) Komik Online (*Web Comic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya menjadi lebih luas daripada media cetak. Selain itu, dengan media *online* komik dapat dipublikasikan dengan biaya relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak. Komikus tidak membutuhkan penerbit untuk mempublikasikan komiknya dan pembaca dapat membaca komik tanpa harus membeli komik. Beberapa laman internet yang menampilkan komik maya antara lain: *onemanga.com*, *bacacomic.com*, *bacamanga.com* dan sebagainya (Widyatama, 2013:24).

6) Komik Ringan (*simple comic*)

Komik jenis ini terbuat dari hasil cetakan fotokopian dan penjilidan manual (buatan tangan). Cara ini digunakan oleh para komikus pemula untuk mengantisipasi biaya yang terbatas sehingga mereka dapat

menciptakan komik. Hal ini merupakan cara alternatif yang dapat dijadikan langkah awal bagi para komikus pemula. Contoh: komik-komik pada periode komik fotokopian pada kelompok Yogya (Widyatama, 2013:21).

Penelitian ini menggunakan bentuk buku komik dengan jumlah halaman yang pendek dan tidak berseri karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami peserta didik.

c. Corak Komik

Ruri Widyatama (2013:26-28) mengemukakan secara garis besar komik mempunyai tiga aliran gambar yakni :

1) Bentuk Kartun

Gambar kartun merupakan sebuah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Selain itu biasanya gambar-gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan yang bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar terlihat lucu dan menggelikan. Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa.

2) Semi Kartun/Semi Gaya Realis

Gaya gambar gabungan semi realis dan kartun yang menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari kemampuan

menggambar realis dan kartun yang digabungkan. Aliran semi realis/semi kartun ini juga banyak sekali variasinya.

3) Bentuk Realis (*Realism Style*)

Realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan bentuk sebenarnya baik proporsi postur tubuh, anatomi maupun bentuk wajah bahkan pada *background* gambar komik dibuat menyerupai dengan obyek aslinya. Pada gaya realis, penggambaran karakter wajah akan disesuaikan dengan ciri khas bentuk wajah darimana komik tersebut berasal, misalnya komik Jepang (*manga*), maka gambar wajah yang digambar cenderung dengan wajah khas Jepang, sedangkan di Amerika Serikat atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah khas orang barat. Demikian juga negara kita, penggambaran wajah akan disesuaikan dengan ciri khas wajah orang Indonesia.

Peneliti menggunakan corak yang tergolong corak komik kartun sebagai gaya menggambar komik edukasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam penelitian ini. Peneliti berasumsi bahwa komik dengan corak/gaya bentuk kartun sangat sesuai digunakan untuk pembaca usia remaja.

d. Fungsi Komik

Menurut Ruri Widyatama (2013:30-31) Komik sebagai salah satu media visual memiliki beberapa fungsi, yaitu: (1) Memberikan kenikmatan bagi pembaca, (2) Komik sebagai karya yang memiliki unsur-unsur sastra,

(3) Memberikan hiburan, (4) Sebagai selingan, (5) Sebagai penerawang budaya, (6) Sebagai sarana pendidikan.

e. Peranan Komik Sebagai Media Belajar

Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Penggunaan komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya (Elis Mediawati, 2011:70). Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat otak peserta didik berada pada kondisi rileks sehingga pelajaran yang disampaikan pun akan lebih terserap dengan baik, sebagai salah satu media visual dalam pembelajaran komik memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (dalam Mariyanah, 2005:26), dinyatakan :

- 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya,
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak,
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain,
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Kelemahan media komik dan keterbatasan dalam hal-hal tertentu.

Menurut Trimo (dalam Mariyanah, 2005:26), menyatakan kelemahan media komik antara lain :

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar,
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan,
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang tidak baik.
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Hakekat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang sekolah dasar maupun pendidikan menengah. Sebelumnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengalami perubahan nama beberapa kali dalam kurikulum pendidikan, terakhir menggunakan nama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas, maka substansi dan nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikemas dalam Kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peranan penting dalam upaya mencetak generasi bangsa yang memiliki karakter yang bermoral Pancasila sehingga dapat menjadi Warga Negara

yang baik. Sunarto, dkk (2012:10) menyatakan bahwa: Pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bekal agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI, Nomor 24 Tahun 2006).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pendidikan nilai, norma, konsep, perilaku yang sesuai dengan Pancasila. Melalui mata pelajaran PPKn peserta didik diharapkan menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, menjadi warga negara yang mempunyai pengetahuan mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kedudukan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat strategis sebab bukan hanya proses pengajaran,

PPKn bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Permendikbud nomor 58 tahun 2014 menegaskan bahwa:

Tujuan umum mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (a) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic committment, and civic responsibility*); (b) pengetahuan kewarganegaraan; (c) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Selain tujuan umum, mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan khusus sehingga peserta didik mampu:

- 1) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial,
- 2) memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,
- 3) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan
- 4) berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya (Permendikbud nomor 58 tahun 2014).

Berdasarkan tujuan pendidikan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki misi khusus yaitu membentuk peserta didik menjadi warga

negara yang aktif, cerdas dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan meliputi 8 aspek, yaitu Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi negara, Kekuasaan dan politik, Pancasila, dan Globalisasi (Hamonangan, 2008:10).

Hamonangan (2008:10-11) menjelaskan bahwa kedelapan aspek tersebut, diperinci menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma hukum dan peraturan, meliputi: tertip dalam kehidupan keluarga, tata tertip di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak Asasi Manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- 5) Konstitusi negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

5. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rina Kurniasari pada tahun 2010 dengan judul Peningkatan Keterampilan Bercerita menggunakan Media Komik Tanpa Kata pada siswa kelas VII C SMP Negeri Karanganyar, Kebumen. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil peningkatan pada penelitian tersebut dapat dilihat pada uraian sebagai berikut. Terjadi peningkatan hasil keterampilan bercerita pada siswa kelas VII C SMP Negeri Karanganyar, Kebumen. Hasil belajar ini ditandai dengan peningkatan skor nilai siswa pada masing-masing siklus. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek bercerita. Jumlah skor rerata yang diperoleh 57,64% pada pratindakan, 65% pada siklus I, dan 74,93% pada siklus II.

Penelitian lain yang dilakukan Keefektifan oleh Gandi Adi Nugroho (2013), yang berjudul Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan Di SMP. Berdasarkan hasil penelitian dalam tahap uji efektivitas juga dilakukan pengambilan data mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media komik (KSBK) dalam pembelajaran materi sistem pernapasan. Hasil dari analisis data tanggapan guru menunjukkan tanggapan guru mencapai 86,54% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Sedangkan hasil

analisis tanggapan siswa menunjukkan 14 siswa memberi tanggapan dalam rentang antara 62,6% hingga 81,25% yang tergolong dalam kategori baik. Sedangkan 11 siswa lainnya memberikan tanggapan dalam rentang 81,26% hingga 100% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Tanggapan dari guru dan siswa yang positif ini besar kemungkinan disebabkan sebelumnya di sekolah tersebut belum pernah dilaksanakan pembelajaran yang menggunakan komik (KSBK) sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga mereka merasa mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan gambaran hasil penelitian yang relevan di atas, perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, sedangkan penelitian sebelumnya merupakan penelitian tindakan kelas dan pengembangan media. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik dapat mengembangkan berbagai aktivitas belajar yang berdampak pada peserta didik, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, sehingga mampu memberikan hasil yang positif yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki banyak materi yang berhubungan dengan konsep-konsep, sehingga pembelajarannya

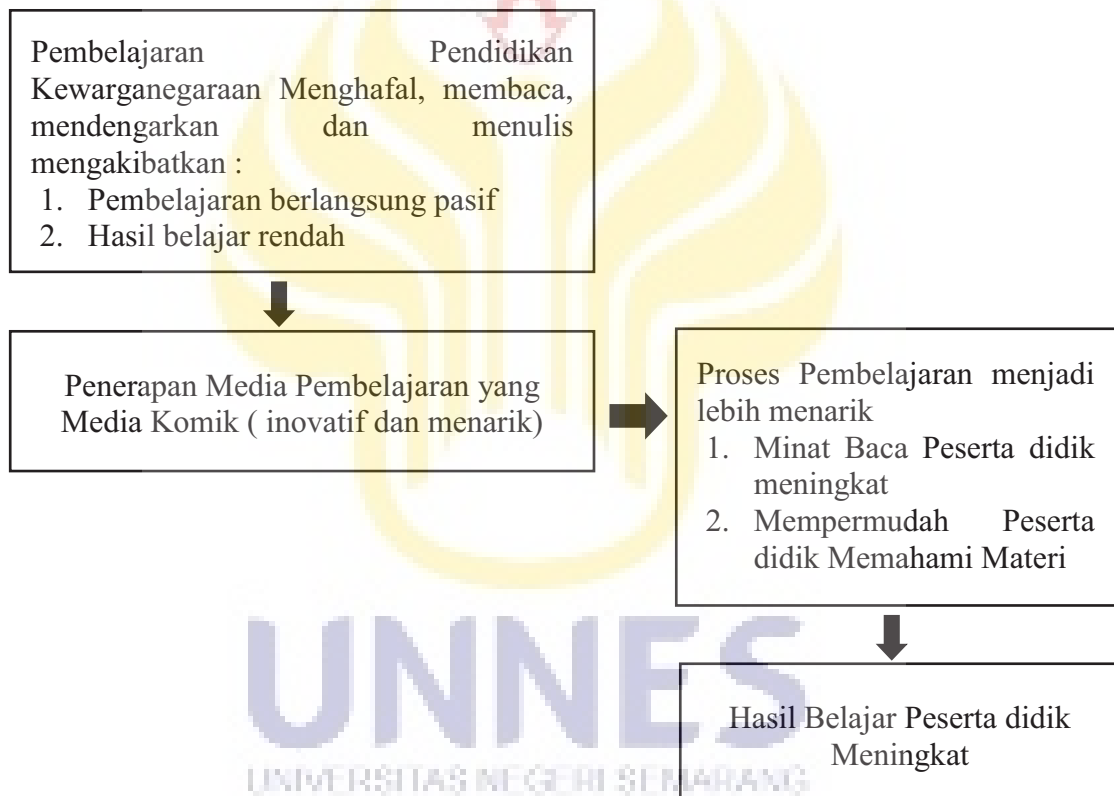
terlalu banyak menghafal, membaca dan menulis. Peserta didik terkadang merasa jenuh dan kurang termotivasi dikarenakan tidak adanya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan guru, dalam hal ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung lebih aktif, sedangkan peserta didik hanya duduk, mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan oleh guru melalui kata-kata tertentu, dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami bahan yang diajarkan daripada tanpa bantuan media.

Permasalahan yang dihadapi dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas VII SMP Negeri 11 Semarang adalah guru belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didiknya. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran menggunakan sumber buku modul dan lembar kerja peserta didik. Model pembelajarannya mayoritas masih memakai metode ceramah bervariasi (tanya jawab) dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga menyebabkan hasil belajar kurang maksimal. Berawal dari upaya peningkatan hasil

belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, maka proses pembelajaran harus terlihat menarik bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah komik. Media komik mampu menggabungkan antara teks dan gambar dalam satu kesatuan, sehingga komik dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan komik sebagai media akan lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental design* yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran Komik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VII Semester 1. Kerangka berfikir di bawah menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn cenderung berkaitan dengan proses pembelajaran menghafal, membaca, mendengarkan dan menulis. Sehingga peserta didik merasa jenuh dengan keadaan pembelajaran yang berlangsung pasif. Penggunaan media pembelajaran inovatif yaitu komik akan memberikan suatu efek yaitu, pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Ketertarikan peserta didik terhadap media komik akan membuat peserta didik memiliki minat untuk

membaca. Secara tidak langsung dengan meningkatnya minat baca peserta didik akan mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, dengan bertambahnya minat baca dan pemahaman peserta didik terhadap materi akan berakibat juga terhadap meningkatnya hasil belajar.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ha : Pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran komik

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Semarang.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian tentang “Penerapan Media Komik pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 11 Semarang” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media komik telah dilaksanakan dengan baik meliputi penyajian materi dengan menggunakan media komik, pembentukan kelompok belajar, tahap diskusi dan tahap pelaksanaan presentasi kelompok. Penerapan media pembelajaran komik berdampak dalam membantu peserta didik untuk mengingat materi pelajaran dengan mudah, meningkatkan kerjasama peserta didik dalam melakukan diskusi dengan teman sebangkunya. Dengan menggunakan media komik mempengaruhi situasi pembelajaran menjadi lebih kondusif, karena perhatian peserta didik tertuju pada diskusi menggunakan media komik sehingga tidak ada peserta didik yang ribut sendiri saat berjalannya diskusi.
2. Efektifitas penerapan media pembelajaran komik pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat perbedaan dari hasil nilai rata-rata *pretest-posttes* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari data yang diperoleh dalam penelitian, yaitu terjadinya peningkatan hasil belajar pada kelas

eksperimen yang menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu $30,77 > 17,55$. Hasil tersebut juga diperkuat dengan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji *T-Test*, setelah melakukan uji *T-Test* diperoleh t_{hitung} sebesar 7,359 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 1,994. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,359 > 1,994$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik sebagai media pembelajaran sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan, kesimpulan dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di SMP N 11 Semarang sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Guru sebaiknya lebih pandai mengatur pembagian waktu ketika menerapkan media komik, karena jika tidak diatur dengan baik waktunya akan habis digunakan peserta didik untuk membaca komik.

3. Kepada pihak sekolah, diharapkan dapat memilih materi yang tepat yang akan digunakan sebagai isi komik, dikarenakan sulitnya menyusun materi PPKn menjadi cerita dalam sebuah komik.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psilologi belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Peneltian Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnie, Fajar. 2009. *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Arysad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arysad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arysad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rajawali Press
- Ghufron, Nur dan Rini Risnawita. 2013. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Majid, Abdul.2013. *Strategi Pembelajaran*.Remaja Rosdakarya: Bandung
- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Priyanto, A.T Sugeng dkk. 2008. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riffa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni.2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief dkk. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pres
- Sigalingging, Hamonangan. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Semarang : -
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar baru Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar baru Algesindo.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Pskikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarto, dkk. 2012. Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

Skripsi dan Jurnal:

Mariyanah, N. 2005. *Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal)*. UNNES Semarang.

Mediawati, Elis. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.12 No.1

Widyatama, Ruri. 2013. *Komik Banjaran Gatotkaca dalam Chibi Character sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak*. UNNES Semarang.

Zulkifli. 2010. *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMAN 87 Jakarta)*. Universitas Islam Negeri Jakarta.

Peraturan dan Undang-Undang:

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.