

**PERAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN APLIKASI COMICA  
DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENANAMKAN KETERAMPILAN  
SOSIAL PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Ari Hermawati<sup>1</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>2</sup>

SD Negeri Ngangkrik<sup>1</sup>

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta<sup>2</sup>

<sup>1</sup>arihermawati01@gmail.com

**ABSTRACT**

*The development of science and technology has an impact on changes in various forms of life. Not only economic aspects, but also social, cultural and moral aspects. The emergence of attitudes that show a vacuum of social values in everyday life is a matter of concern. This research aims to find out and describe the PJBL learning model assisted by the Comica application in social studies learning to instill social skills in students in elementary schools. The subjects in this research were class V students at SDN Ngangkrik consisting of 26 students. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The method in this research is qualitative case study research. The results of this research show that the PJBL learning model assisted by the Comica application in social studies learning can instill social skills in students in elementary schools. Apart from that, the results of class observations show that students look more active in the learning process. This research emphasizes the importance of integrating social studies learning as a form of student character with collaborative learning in the classroom to instill social skills in students.*

*Keywords: PJBL assisted by the comica application, social studies learning, skills  
social*

**ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada perubahan berbagai tatanan kehidupan. Bukan hanya aspek ekonomi, namun juga aspek sosial, budaya, dan akhlak. Munculnya sikap yang menunjukkan adanya

kehampaan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang memprihatinkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica dalam pembelajaran IPS untuk menanamkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngangkrik yang terdiri dari 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica dalam pembelajaran IPS dapat menanamkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar. Selain itu hasil observasi kelas menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS. Penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan pembelajaran IPS sebagai pembentukan karakter siswa dengan pembelajaran berkolaborasi di dalam kelas untuk menanamkan keterampilan sosial pada siswa.

Kata Kunci: PJBL berbantuan aplikasi comica, pembelajaran ips, keterampilan sosial

### **A. Pendahuluan**

Munculnya masalah sosial dimasyarakat seperti sikap individualistis, egositis, kurangnya rasa tanggungjawab dan disiplin, acuh tak acuh, rendahnya empati, kemalasan berinteraksi dan berkomunikasi saat ini sudah sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Dunia pendidikan sesungguhnya dapat memberikan kontribusi yang cukup besar untuk mengatasi masalah sosial tersebut, sebab dunia pendidikan memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya

manusia. Sumber daya manusia dapat menjadi modal utama dalam mengatasi masalah-masalah sosial, dan ekonomi. Meskipun demikian sumber daya manusia juga menjadi faktor utama penyebab munculnya masalah-masalah sosial dan ekonomi. Sumber daya manusia yang berkualitas dengan berpedoman pada agama, norma, dan tanggungjawab, dan kedisiplinan yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah sosial dan ekonomi yang terjadi dimasyarakat.

Tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar pada dasarnya diarahkan untuk pengembangan pribadi siswa, kemampuan hidup bermasyarakat, dan kemampuan untuk melanjutkan pendidikan di jenjang selanjutnya. Menurut (Nasution & Lubis, 2018:120) salah satu permasalahan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah anggapan bahwa pembelajaran IPS pada tingkat SD belum begitu besar peranannya secara realita sebagai *problem solving* dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain pandangan tentang pelaksanaan pembelajaran IPS di SD menurut pendapat Sumantri (2001:260) menilai bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat “menjemukan” karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Secara umum pengembangan pribadi lebih banyak berkenaan dengan penguasaan segi agama dan akhlak mulia. Kemampuan untuk hidup bermasyarakat banyak dikembangkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kemampuan pribadi dan sosial berkenaan dengan penguasaan karakteristik, nilai-nilai sebagai pribadi dan sebagai warga

masyarakat serta kemampuan untuk hidup bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut.

Penguasaan siswa terhadap nilai-nilai sosial dimasyarakat dan keterampilan sosial serta partisipasi sosial belum berjalan secara optimal. Hal tersebut tentunya dilatarbelakangi oleh banyak hal, hal yang utama yaitu proses pendidikan atau pembelajarannya yang masih dilaksanakan sebatas penanaman konsep dan materi pelajaran, belum sampai ke implementasi nyata pada kehidupan sehari-hari siswa. Beberapa temuan penelitian dan pengamatan para ahli menyatakan bahwa dampak pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap kehidupan bermasyarakat masih belum begitu nampak, perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum nampak dalam kehidupan sehari-hari. Partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut (Syadid, 2007:5)

Berdasarkan hal tersebut, betapa pentingnya peranan pendidikan IPS khususnya di sekolah dasar dalam mengembangkan sikap, dan keterampilan sosial agar para siswa menjadi warga masyarakat yang baik, akan tetapi masih ditemukan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Salah satunya tentang penggunaan model dan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, serta sumber belajar, dan sarana prasarana kurang memadai yang dimiliki oleh pihak sekolah, menjadi hambatan tersendiri dalam membelajarkan IPS di sekolah dasar. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus dapat secara langsung mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga secara langsung dapat menumbuhkan dan menanamkan keterampilan sosial bagi peserta didik. Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model

pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica untuk menanamkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar. Materi interaksi sosial pada mata pelajaran IPS kelas 5 sekolah dasar meliputi interaksi sosial yang bersifat asosiatif (yang mengarah pada persatuan) dan interaksi sosial yang bersifat disosiatif ( yang mengarah pada perpecahan). Pada penelitian ini akan membahas tentang cara menanamkan keterampilan sosial dalam interaksi sosial yang bersifat asosiatif dengan menggunakan model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngangkrik Kapanewon Sleman Kabupaten Sleman. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Ngangkrik yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data sumber dari informan melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang sebanyak-banyaknya mengenai sesuatu hal yang tidak didapatkan

melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran IPS, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai gambaran umum pelaksanaan proses pembelajaran IPS di SD Negeri Ngangkrik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini terutama peneliti sebagai instrument utamanya, karena peneliti dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai *human instrument* dan dengan teknik pengumpulan data *participant observation* (observasi berperan serta) dan *in depth interview* (wawancara mendalam), maka peneliti harus berinteraksi dengan sumber data agar peneliti mengenal betul orang yang memberikan data (Soegiono, 2011). Seorang peneliti harus fokus menetapkan penelitian, mengumpulkan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data dan menyimpulkan hasil temuannya.

Data yang diobservasi dapat berupa tentang sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan interaksi antar manusia. Proses penelitian diawali dengan observasi proses pembelajaran IPS di kelas 5

SD Negeri Ngangkrik untuk mengetahui maslaah dan hambatan yang terjadi selama pemebelajaran IPS. Setelah observasi selesai, peneliti melanjutkan pada tahap wawancara. Pada saat pengumpulan data melalui metode wawancara ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas 5 dan siswa. Wawancara (*interview*) dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas 5, kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi maupun dokumentasi. Tahap selanjutnya kemudian dilanjutkan dengan pemetaan masalah, sehingga diperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.

Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Aplikasi Comica**

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Diharapkan dengan pemilihan model

pembelajaran yang tepat guru dapat mengatasi masalah dan hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Seorang guru hendaknya mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata peserta didik, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih bermakna bagi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata peserta didik adalah dengan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL). Titu (2015:176) menjelaskan bahwa Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa atau dengan proyek sekolah. Sedangkan Menurut pendapat Yani (2021 :5) model pembelajaran project based learning (PJBL) adalah suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah dalam bentuk suatu proyek. Peserta didik aktif mengelola pembelajaran dengan

bekerja secara nyata dan menghasilkan suatu produk riil.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang secara pesat. Munculnya telepon seluler (*handphone*) berbasis android selain dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan bermain media sosial, juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Disisi lain dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak buruk yaitu terjadinya kemerosotan moral dan nilai-nilai karakter pada bidang pendidikan. Guru diharapkan mampu mengemas suatu model pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik sekaligus menumbuhkan karakter positif peserta didik dengan tetap memperhatikan kemajuan teknologi saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Wulandari et al., (2021) suatu media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan mempersiapkan suatu media pembelajaran yang dapat

membantu peserta didik dalam menerima pesan dan isi pembelajaran dengan baik.

Pelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar khususnya di kelas 5 tentang materi interaksi sosial bertujuan untuk dapat menanamkan keterampilan sosial kepada peserta didik, sehingga diperlukan sebuah media yang menarik dan efektif dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi interaksi sosial di sekolah dasar adalah dengan media komik. Usia sekolah dasar adalah usia yang masih senang dengan dunia gambar, pengemasan materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk komik dengan variasi gambar yang menarik diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan memahami materi pembelajaran. Menurut pendapat Ambaryani (2017) komik dapat menjadi variasi media di masa depan karena perpaduan kalimat narasi, susunan teknik sastra gambar dan warna, serta teknik pengambilan foto yang disatukan dalam satu media. Gumelar (2017:15) menyebutkan

bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan pembuatnya tersampaikan. Pada umumnya komik memiliki warna yang beragam, penyampaian materi interaksi sosial dengan media komik diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan aplikasi comica dalam pembelajaran diawali dengan mengunduh aplikasi comica melalui *handphone* peserta didik. Penggunaan media aplikasi comica ini sangat tepat digunakan pada saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial karena materi interaksi sosial penerapannya sangat dekat dengan dunia nyata peserta didik, aplikasi comica ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa pada pembelajaran dalam hal membuat cerita bergambar.

Nyihana (2021:19) menjelaskan bahwa cerita bergambar yang mengandung gambar-gambar realistik dekat dengan kehidupan sebenarnya yang dialami oleh siswa dapat mengantarkan siswa dalam memahami lingkungan kehidupannya sekaligus penanaman nilai, pengalaman serta mampu mengasah keterampilan sosial anak dan

komunikasi anak dengan lingkungannya.

## **2. Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial berasal dari dua kata yaitu keterampilan (*skill*) yang berarti suatu kemampuan tinggi yang memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan motorik, sedangkan sosial berasal dari kata *societas* yang berarti masyarakat. Selain peran orang tua, sekolah juga memegang peranan penting dalam menanamkan keterampilan sosial bagi anak. Sejalan dengan pendapat Erickson&Freud (dalam Lestrai, 2018) mengemukakan bahwa keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa individu sejak lahir, melalui proses belajar dari orang tua, teman sebaya maupun lingkungan anak dapat memperoleh keterampilan sosialnya.

## **3. Implementasi Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Aplikasi Comica dalam Mata Pelajaran IPS**

Penerapan model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica dalam mata pelajaran IPS sebagai upaya menanamkan keetrampilan sosial peserta didik dimulai dari tahapan-tahapan berikut ini:

a. Penentuan pertanyaan mendasar

Pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk mengamati video pembelajaran tentang interaksi sosial yang sudah disiapkan oleh guru, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Menyusun perencanaan proyek

Tahap selanjutnya adalah menyusun perencanaan proyek, pada tahap ini guru melibatkan siswa dalam proses perencanaan proyek, sehingga siswa merasa ikut dilibatkan dalam pembelajaran. Proyek siswa adalah membuat komik menggunakan aplikasi comica tentang interaksi sosial yang bersifat asosiatif (yang mengarah pada persatuan).

c. Menyusun jadwal proyek

Pada tahap ini guru menjelaskan kepada peserta didik tentang kapan waktu pekerjaan proyek berakhir.

d. Monitoring perkembangan proyek

Guru memantau perkembangan proyek siswa sehingga guru terlibat dari awal sampai akhir. Peran guru dalam pembelajaran

sebagai fasilitator yang berusaha membuat pengalaman belajar lebih bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik.

e. Menguji hasil

Pada akhir proyek, guru menilai proses pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa. Dalam tahap penilaian guru memberikan umpan balik yang efektif kepada masing-masing kelompok.

f. Evaluasi pengalaman

Pada tahap ini guru mengevaluasi pengalaman siswa. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang apa yang berhasil dilakukan, dan apa yang menjadi hambatan selama siswa menyelesaikan proyek.

**4. Peran Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Aplikasi Comica dalam Pembelajaran IPS Kelas 5 Sekolah Dasar Materi Interaksi Sosial**

Sekolah diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik salah satunya dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial diperoleh dari pengalaman hidup bermasyarakat, dan bukan sifat bawaan dari lahir. Seiring adanya

perkembangan kemajuan teknologi informasi, dan komunikasi, justru keterampilan sosial peserta didik semakin menurun. Hal ini disebabkan karena dengan adanya kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi manusia cenderung bersifat individualis dan acuh tak acuh.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat diketahui bahwa peran dari implementasi model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica pada pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat menanamkan keterampilan sosial pada peserta didik, hal ini dibuktikan dengan adanya kolaborasi, toleransi, dan saling menolong selama peserta didik menyelesaikan proyek dari guru. Melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan berbantuan aplikasi comica menuntut peserta didik untuk selalu berkolaborasi dengan kelompoknya, mengumpulkan foto/dokumentasi sebagai bahan dalam membuat komik. Peserta didik secara langsung saling tolong-menolong terhadap teman yang mengalami kesulitan selama mengerjakan proyek dari guru. Siswa terlihat aktif dan berantusias selama

mengerjakan projek dari guru, mereka melakukan interaksi sosial tidak hanya dengan teman sekolahnya saja, melainkan dengan anggota masyarakat di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya foto dan video saat peserta didik melakukan interaksi sosial di masyarakat, yang selanjutnya mereka susun menjadi sebuah komik dengan menggunakan aplikasi comica. Sebagian besar peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran seperti ini, karena mereka secara mandiri dapat membuat komik sesuai dengan kreatifitas mereka. Melalui model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, karena langsung dikaitkan dengan konteks dunia nyata kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putra, 2020:42) bahwa melalui pembelajaran IPS, guru memiliki peranan penting yaitu peranan sosial dan peran kritinisme sosial, peranan sosial yang dimaksud disini adalah pembelajaran IPS sebagai wadah untuk penciptaan warganegara yang demokratis dan memiliki pengetahuan keterampilan serta komitmen diri yang

tinggi, sedangkan peran kritinisme sosial adalah peran yang mengarah pada cara membelajarkan IPS sebagai wadah penciptaan warga Negara yang mampu melaksanakan kritik sosial yang bersifat konstruktif dan berlaku dalam tatanan masyarakat.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Implementasi model pembelajaran PJBL berbantuan aplikasi comica secara langsung dapat menanamkan keterampilan sosial pada peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan keterlibatan siswa secara aktif selama mengerjakan projek dari guru, serta observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru baik selama peserta didik berada di sekolah maupun saat mereka berada di lingkungan masyarakat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ambaryani, G. S. A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan

- Fisik. *Jurnal Surya Edukasi (JPSE)*, 19-28
- Gumelar, M. S. (2017). *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indens
- Lestari, P. (2018). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.  
<https://doi.org/10.29406/jepaud.v6il/1363>
- Nasution, T., & Lubis, A.M. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Nyihana, E. (2021). *Metode PJBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach dalam Berfikir Kritis dan Komunikatif Bagi siswa*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Putra, I.S.E. (2020). Implementasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edukasi*, 32-48
- Soegiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syaodih, E. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Educare. Jurnal Pendidikan dan Budaya*. 1-25
- Titu, A.M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding seminar Nasional 9 Mei 2015* (Universitas Negeri Yogyakarta), 176-186
- Wulandari, R. A., Wiska, M., Susilawati, W. O., Efendi, R., & Darniyanti, Y. (2021). Juridical Analysis of Transitional Land Rights Unregistered in Dharmasraya Regency. *Proceedings of the 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020)*, 535, 566-570
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Banten*: Ahlimedia Book