

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada media pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klasikal dengan berorientasi pada kuantitas agar mampu melayani sebanyak-banyaknya siswa secara individual di luar kelompok. Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki siswa secara optimal sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya menjadi suatu prestasi yang mempunyai nilai jual. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada siswa dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada life skill yang di kemudian hari dapat menopang kesejahteraan siswa itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya dengan kehidupan layak di masyarakat. Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional. Oleh karenanya menjadi syarat utamanya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusianya yang harus benar-benar diperhatikan serta dirancang sedemikian rupa yang diimbangi dengan laju perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga selaras dengan tujuan pembangunan nasional yang ingin dicapai.

Untuk mencapai itu semua diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dari pembelajaran yang terbatas menuju pembelajaran

yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa Perubahan tersebut dimulai dari segi media pembelajaran. Target yang ingin dicapai tersebut adalah guru harus menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan selayaknya proses komunikasi karena pada hakikatnya nya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi dan komunikasi hanya bisa terlaksana apabila terdapat media.

Dari beberapa kenyataan di berbagai sekolah atau berdasarkan observasi di SMA Negeri 7 Medan pada mata pelajaran sejarah sebagian besar siswa belum mampu memperoleh hasil yang memuaskan. Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya minat siswa untuk belajar sejarah serta penyajian materi yang tidak inovatif. Guru cenderung menggunakan media yang sudah biasa seperti penggunaan media proyektor. Penggunaan media proyektor pun masih menemui kendala seperti keterbatasan dana membeli proyektor atau kendala yang paling sering nya adalah pemadaman listrik di sekolah tersebut. Hal ini tentu bertolak belakang dengan prinsip dasar pelaksanaan pembelajaran yaitu berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan, mengembangkan kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat. Guru Sejarah kebanyakan tidak memperhatikan Bagaimana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar sejarah dan kebanyakan hanya menyelesaikan tugas atau hanya menyampaikan materi saja tanpa melihat perkembangan siswa dalam belajar.

Siswa SMA masih dikategorikan remaja yang harus perlu dibimbing karena remaja masih berpikir abstrak artinya memiliki konsep diri yang berbeda sesuai dengan kondisi, Kemali Syarif (2017: 128). Jika guru terlalu bersikap dingin atau tidak peduli dengan perkembangan siswa maka siswa yang termasuk kategori remaja juga akan mengikuti Bagaimana proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Dari kenyataan yang dijumpai pentingnya hadir sebuah media untuk mengelola proses pembelajaran. Artinya media pembelajaran sangat berperan penting terkhusus pada pelajaran sejarah. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut perlunya sebuah cara baru dalam mengajar yang kreatif dan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Sejauh yang peneliti lakukan pada saat observasi PPL di SMA Negeri 7 Medan peneliti mencoba melakukan pembelajaran dengan media yang berkaitan dengan gambar yaitu media picture to picture di mana hasil yang peneliti temukan bahwa Siswa lebih aktif belajar sejarah dengan melihat gambar atau Siswa lebih tertarik untuk mengamati suatu pelajaran dari suatu gambar yang ditampilkan oleh peneliti. Artinya sejauh yang kita ketahui bahwa siswa akan lebih tertarik membaca dengan disertai nya sebuah gambar dibanding dengan membaca buku yang hanya sekedar mengetahui melalui tulisan. Media yang berkaitan dengan gambar adalah media komik. Komik merupakan sebuah susunan cerita dengan penjelasan gambar atau tulisan yang ditulis dalam bentuk percakapan dan akan disusun secara kronologis. Dalam produk ini komik memiliki keunggulan atau keunikan artinya penulisan dalam komik ini adalah cerita sejarah dengan pembuatan

gambar yang akan ditampilkan dalam suatu materi pembelajaran sejarah yaitu awal kependudukan Jepang di Indonesia atau dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dengan gambar dan dirancang untuk memberikan pelajaran sekaligus hiburan kepada pembacanya.

Melihat masalah-masalah yang terbukti belum terselesaikan atau belum menemukan solusi terbaik untuk memperbaiki masalah yang telah dijelaskan diatas peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media komik untuk pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Keterbatasan guru Sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Guru Sejarah masih menggunakan media konvensional yaitu proyektor.
- c. Kurangnya minat siswa dalam belajar sejarah.
- d. Guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- e. perlunya dikembangkan media pembelajaran sejarah berbentuk komik.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penulisan proposal ini tidak menyimpang dan mengembang dari tujuan sebelumnya yang sudah direncanakan serta mempermudah memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan maka penulis

membatasi masalah pada pengembangan media komik untuk pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti adalah :

- a. Bagaimana mengembangkan media komik untuk pembelajaran sejarah di SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.
- b. Bagaimana kelayakan media komik untuk pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

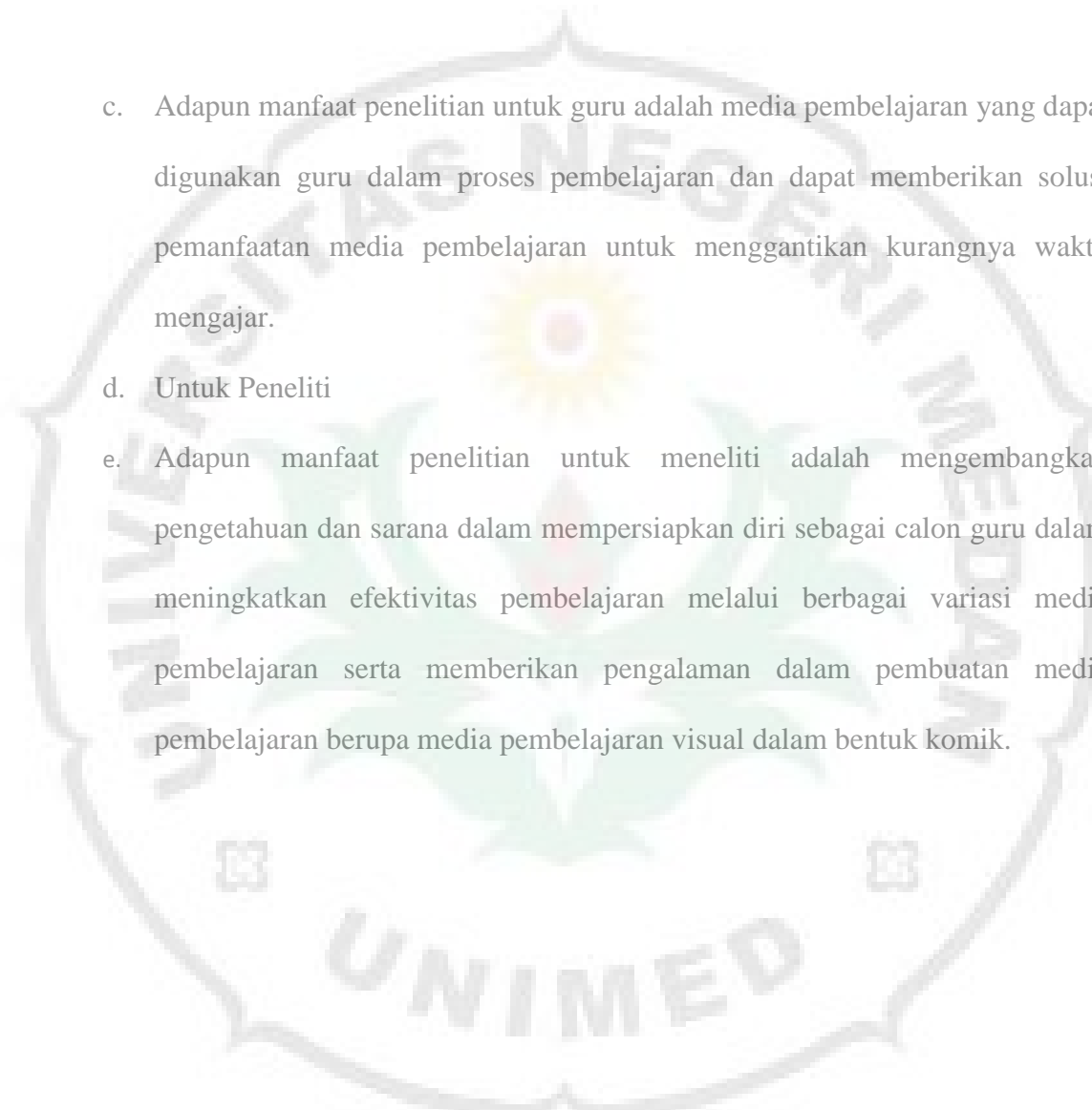
- a. mengetahui pengembangan media komik untuk pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.
- b. Mengetahui kelayakan media komik untuk pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

a. Untuk Siswa

- a. Adapun manfaat penelitian untuk siswa adalah Memudahkan siswa untuk memahami pelajaran sejarah dan dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

b. Untuk Guru

- 
- c. Adapun manfaat penelitian untuk guru adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan solusi pemanfaatan media pembelajaran untuk menggantikan kurangnya waktu mengajar.
  - d. Untuk Peneliti
  - e. Adapun manfaat penelitian untuk meneliti adalah mengembangkan pengetahuan dan sarana dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui berbagai variasi media pembelajaran serta memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran berupa media pembelajaran visual dalam bentuk komik.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY