

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi ujung tombak bagi perbaikan sumber daya manusia. Dengan pendidikan manusia diharapkan memiliki kualitas diri yang baik serta mampu mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka kegiatan pembelajaran di sekolah seharusnya dilaksanakan dengan menarik dan kreatif sehingga siswa selalu antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Keberhasilan proses pembelajaran didukung oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan guru dalam mengolah kelas serta menguasai berbagai model, metode, serta media pembelajaran.

Kenyataannya interaksi pembelajaran di dalam kelas seringkali bermasalah karena faktor komunikasi. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Kendala ketidakefektifan komunikasi ini karena pendidik cenderung menekankan komunikasi verbal dan mengesampingkan media visual meskipun telah tersedia berbagai media di sekelilingnya yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Rendahnya minat belajar sejarah siswa juga masih menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan observasi yang

telah dilakukan oleh peneliti, Para siswa menilai pembelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Pada umumnya guru masih menggunakan metode ceramah yang monoton didukung dengan penggunaan media *powerpoint* menyebabkan siswa cenderung bosan bahkan tidak tertarik dalam menguasai materi pada pelajaran sejarah. Selain itu, media pembelajaran yang terbatas dan kurang variatif menyebabkan guru kurang efektif dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.

Apabila tujuan pembelajaran sejarah hendak dicapai maka pembelajaran sejarah perlu dibuat menarik. Pengembangan daya tarik pelajaran sejarah menjadi tugas utama guru sejarah, sebab ditangan gurulah akan terlihat pembelajaran sejarah tersebut membosankan atau sangat menarik. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan guru dengan menggunakan metode belajar dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat di dunia pendidikan saat ini menyebabkan perkembangan media pembelajaran semakin bervariasi. Karena itu guru dituntut untuk menguasai teknologi yang berkembang agar dapat menciptakan media yang kreatif dalam pembelajaran.

Dewasa ini dengan banyaknya penggunaan komputer serta jaringan internetnya, siswa sudah dapat mengakses apa yang siswa inginkan. Guru tidak

lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar melalui media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media yang inovatif akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dari sekian banyak media pembelajaran saat ini, komik merupakan salah satu media yang disukai oleh siswa pada umumnya mulai dari tingkat SD hingga SMA karena memiliki banyak kelebihan.

Komik memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan *powerpoint*. Pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* cenderung berjalan dengan satu arah. Guru menjelaskan materi sedangkan siswa menjadi pendengar. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan komik. Siswa ikut terlibat langsung dalam pembelajaran untuk mencari tahu isi materi yang diajarkan dengan cara membaca komik sejarah. Pada umumnya pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menyajikan tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau, sehingga dengan menyajikan pembelajaran sejarah dalam bentuk komik sejarah akan semakin mempermudah siswa untuk belajar.

Komik sangat cocok digunakan didalam pembelajaran sejarah karena dengan membaca komik siswa dapat berimajinasi dan mampu merasakan alur ceritanya. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Pembuatan komik pada masa sekarang sudah banyak mengalami perubahan, jika dahulu pembuatan komik masih menggunakan cara sederhana dan manual dengan menggambar menggunakan sebuah alat tulis di dalam kertas, sekarang pembuatan komik dapat dilakukan secara digital dengan menggunakan aplikasi. Banyak sekali aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan komik saat ini, salah satunya yaitu aplikasi *Adobe Photoshop*. Aplikasi ini tentunya mempunyai banyak kelebihan dan sangat membantu bagi pemula yang ingin membuat komik.

Adobe Photoshop CS6 merupakan sebuah aplikasi Ilustrasi yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Adobe Photoshop CS6* dapat digunakan untuk membuat media yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran.

Kita dapat menginstall *Adobe Photoshop CS6* ke laptop sebagai langkah awal untuk mulai mendesain komik. *Adobe Photoshop CS6* dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, mendemonstrasikan konsep secara visual sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan masalah-masalah di atas, peneliti menganggap perlu dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul ***“Pengembangan Media Komik Pada Materi Perang Gerilya Jenderal Soedirman Untuk Siswa Kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe”***

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa hal yaitu :

1. Ketidakefektifan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Minat belajar siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran sejarah.
3. Guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Penyajian materi pembelajaran tidak variatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang akan di bahas, sehingga dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk membatasi masalah dalam penelitian ini agar lebih terarah. Dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada ***“Pengembangan Media Komik Pada Materi Perang Gerilya Jenderal Soedirman Untuk Siswa Kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe”***.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media komik pada materi perang gerilya Jenderal Soedirman untuk siswa kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe?
2. Bagaimana kelayakan media komik pada materi perang gerilya Jenderal Soedirman untuk siswa kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe?

1.5 Tujuan Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban atas masalah-masalah yang telah dikemukakan dalam rumusan masalah di atas, secara rinci tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik pada materi perang gerilya Jenderal Soedirman untuk siswa kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe.
2. Untuk menguji kelayakan media komik pada materi perang gerilya Jenderal Soedirman untuk siswa kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran sejarah ini diharapkan dapat memperoleh manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di bidang pengembangan media pembelajaran sejarah.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberi gambaran mengenai media pembelajaran sejarah yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar sejarah siswa serta meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi siswa, media ini diterapkan agar siswa lebih aktif dan mudah memahami informasi yang disampaikan.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran sejarah.
- d. Bagi Peneliti, memberikan pengetahuan tentang pengembangan media komik dalam pembelajaran sejarah.

THE
Character Building
UNIVERSITY