

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia guna memajukan pandangan dan kehidupan manusia. Peran pendidikan sangat mendasar dalam setiap aspek kehidupan manusia, hal ini tentunya disadari oleh banyak kalangan yang terjun ke dalam dunia pendidikan. Pendidikan sendiri bertujuan untuk membentuk fisik, mental serta karakter bagi individu-individu yang terlibat di dalamnya yang diharapkan mampu memenuhi tugasnya sebagai manusia yang memiliki budaya serta menjadi warga negara yang berarti dan bermanfaat bagi suatu negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah kebutuhan setiap individu seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan budaya.

Pendidikan dapat diperoleh dari bentuk kegiatan apapun baik yang direncanakan ataupun tidak direncanakan namun memberikan pengaruh terhadap perkembangan setiap individu. Terdapat tiga bentuk pendidikan yaitu pendidikan informal, pendidikan formal dan non formal. Pendidikan informal merupakan salah satu pendidikan yang pertama kali yang diterima oleh individu karena pendidikan ini diperoleh dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar dari sejak lahir dari dalam keluarga. Pendidikan yang kedua yaitu pendidikan formal dimana pendidikan ini sifatnya telah direncanakan sebelumnya serta memiliki lembaga yaitu sekolah, pendidikan formal merupakan pendidikan

yang sangat penting setelah keluarga dimana sekolah turut mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak serta meningkatkan pola pikir anak. Pendidikan yang ketiga yaitu pendidikan nonformal, pendidikan ini sendiri berlangsung dalam masyarakat dan memiliki macam bentuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan individu.

Berbicara tentang bentuk-bentuk pendidikan, salah satu yang paling menarik yaitu pendidikan formal, pendidikan ini biasa kita jumpai di lingkungan sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa serta mengembangkan kemampuan siswa serta memiliki peraturan yang jelas. Dalam sebuah sekolah yang berperan aktif dalam mengajar dan mendidik adalah guru, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan dalam sekolah tergantung pada guru memberikan stimulus pembelajaran terhadap peserta didik. Menyadari betapa pentingnya stimulus dalam pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan stimulus dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi serta arus globalisasi, pengembangan media juga mengalami perkembangan guna mencapai tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media tentunya memiliki berbagai manfaat bagi siswa siswa baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik siswa sehingga siswa mampu menerima informasi materi dengan baik melalui media yang digunakan. Media pembelajaran tentunya harus direncanakan sebaik mungkin mengingat materi,

metode serta media yang digunakan harus sesuai. Media pembelajaran adalah media yang memuat informasi dan pengetahuan yang umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien selain itu media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia.

Dalam pendidikan yang terdapat di Indonesia tentunya tidak terlepas dari pembelajaran sejarah, dimana dalam pembelajaran sejarah tidak terlepas dari materi-materi yang membahas tentang manusia pra aksara, masa penjajahan, masa kemerdekaan serta materi-materi lainnya yang dipandang sebagai materi yang membosankan. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Pancur Batu kelas X ketika penulis melaksanakan Magang III, banyak siswa-siswa berpendapat bahwa belajar sejarah adalah hal yang membosankan, pelajarannya terkesan tidak memiliki manfaat untuk masa yang akan datang serta tidak memberikan wawasan dalam menghadapi situasi saat ini yaitu masa jaringan dan komputer karena dalam pelajaran sejarah tidak ditemukan cara menghadapi masa sekarang ini yaitu masa yang maju akan teknologi dan jaringan.

Pada dasarnya pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang memberikan wawasan tentang masa lalu, membimbing masyarakat khususnya dalam dunia pendidikan untuk menghadapi masa sekarang serta memberikan arahan rancangan untuk masa yang akan datang. Hal ini tentunya tidak akan dapat dipahami oleh siswa secara terstruktur apabila guru tidak mampu membuat siswa tertarik untuk mempelajari pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi

yang penulis lakukan dalam tiga sekolah yaitu SMA N 1 Pancur Batu, Pencawan School, dan SMA TI Gajah Mada pembelajaran sejarah belum banyak menggunakan media pembelajaran. Di SMA Negeri 1 Pancur batu penggunaan media pembelajaran masih sangat sedikit, dimana media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis dan buku paket. Berbeda halnya dengan Pencawan School dan SMK TI Gajah Mada dimana media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis, buku paket serta infokus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 2 pada bulan oktober 2019 didapati beberapa masalah dalam pembelajaran sejarah seperti mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran yang membosankan bagi siswa, minat belajar siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran sejarah sehingga hasil belajar siswa yang masih rendah. Salah satu faktor pendorong terjadinya hal ini adalah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejarah serta guru yang kurang inovatif dalam menciptakan media pembelajaran sejarah yang menarik bagi peserta didik padahal terdapat sarana dan prasarana teknologi yang dimiliki oleh sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media yang kurang variatif akan membuat siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran sejarah dan siswa cenderung bosan untuk mempelajari sejarah sehingga dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Kreativitas guru sejarah saat ini sangat dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran baik dari yang sederhana hingga yang kompleks. Salah satu

media pembelajaran yang dapat dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi yang ada yaitu E-komik. Disertai dengan masa pandemi Covid 19 saat ini penggunaan media E-Komik sangat praktis dan bermanfaat karena E-komik dapat dilakukan dengan atau tanpa diawasi oleh guru ketika siswa berada di rumah masing-masing.

Komik sendiri merupakan salah satu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak sehingga membentuk jalinan cerita yang dilengkapi dengan teks dalam kertas, seiring dengan perkembangan teknologi yang ada komik kian berkembang menjadi E-komik, dimana gambar yang ada tidak lagi dalam kertas melainkan dapat dilihat dalam berbagai media elektronik seperti handphone maupun laptop. E-komik sendiri sudah banyak berkembang serta sangat disukai oleh banyak remaja sehingga pengembangan media E-komik berbasis pembelajaran sejarah cocok untuk dikembangkan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media E-Komik Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Materi Zaman Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran yang membosankan bagi siswa
2. Minat belajar siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran sejarah

3. Hasil belajar siswa yang masih rendah pada pelajaran sejarah
4. Variasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejarah masih kurang
5. Guru kurang inovatif dalam menciptakan media pembelajaran sejarah yang menarik baik dari yang sederhana hingga media pembelajaran yang kompleks
6. Terdapat sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah namun belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
7. Perlunya pengembangan media digital berupa E-komik karena adanya pandemi Covid 19 sehingga dapat membantu proses pembelajaran secara mandiri

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penulisan proposal tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang telah direncanakan, maka penulis hanya berfokus pada pengembangan media E-komik berbasis pembelajaran sejarah. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media E-Komik Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Materi Zaman Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia”**.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media E-komik terhadap pembelajaran sejarah untuk SMA kelas X materi zaman perkembangan kerajaan-kerajaan islam di indonesia
2. Bagaimana cara menganalisis kelayakan media pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Mengembangkan media E-komik dalam pembelajaran sejarah untuk SMA kelas X materi zaman perkembangan kerajaan-kerajaan islam di indonesia
2. Mengetahui cara menganalisis kelayakan media pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia?

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Penulisan tentang pengembangan media E-komik dalam pembelajaran sejarah untuk SMA kelas X materi zaman perkembangan kerajaan-kerajaan islam di indonesia ini diharapkan mampu menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar terhadap pembelajaran sejarah.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang diperoleh di bangku kuliah

b) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi pihak sekolah tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran dan E-komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta penggunaan media lainnya.

c) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran sejarah serta sebagai acuan dalam rangka menyampaikan materi mata pelajaran sejarah serta menjadi inspirasi untuk pembuatan media pembelajaran lainnya.

d) Bagi Siswa

Manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh siswa adalah dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran sejarah serta membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi