

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yaitu proses, cara dan pembuatan mendidik. Pendidikan adalah dasar atau pondasi dari sumber daya manusia untuk menghadapi dinamika dan proses kehidupan masyarakat dan selain memiliki posisi yang signifikan pendidik juga merupakan media penting dalam membentuk dan mempersiapkan masyarakat akan siap menghadapi perubahan sosial.

Proses Pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran bisa dilakukan dengan melalui kegiatan belajar berkualitas. Kualitas belajar yang baik dan tepat akan meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal, tidak hanya kualitas dari pendidik saja, namun kualitas sarana prasarana juga berpengaruh dalam kualitas belajar dikelas contohnya seperti media.

Salah satu media visual yang dapat digunakan ialah gambar dalam bentuk komik. Komik sangat erat sekali hubungannya dengan kartun atau sering disebut gambar dua dimensi. Gambar yang dibuat dengan menggunakan warna, kata serta animasi yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Komik menjadi salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi biasanya

komik berbasis cetakan, kali ini media pembelajaran e-comic atau komik elektrik yang bisa menjadi sebuah solusi untuk menghilangkan rasa bosan pada siswa dalam pembelajaran sejarah. Kelebihan dari media e-comic adalah menjadikan keterampilan berpikir siswa dapat berkembang dan keaktifan siswa lebih diutamakan.

Pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam membantu pendidik untuk menyampaikan suatu materi dan media e-comic akan menjadi salah satu media yang bisa digunakan, e-comic juga dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan terutama dalam mata pelajaran sejarah, karena pada e-comic cerita atau kisah-kisah sejarah akan diilustrasikan dengan rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk jalinan cerita yang erat. E-comic juga menggambarkan dari karakter dan pemeran dalam suatu cerita yang erat dan dirancang memberi hiburan kepada pembaca. Dari gambar kartun dalam e-comic, pembaca lebih termotivasi dan menarik minat siswa untuk siswa belajar sejarah dan meningkatkan daya imajinasi pembaca. Bagi Sebagian besar peserta didik, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Hal ini sering dipengaruhi oleh factor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan terpaku dengan buku cetak.

Sejarah merupakan salah satu bagian dari ilmu sosial. Materi pelajaran sejarah sangatlah luas yang mengharuskan siswa banyak membaca. Siswa diharuskan menghafal peristiwa-peristiwa dimasa lampau, tanggal-tanggal pada peristiwa penting, nama tokoh penting serta peninggalan-peninggalan masa lampau. Pembelajaran sejarah di sekolah sangat diperlukan, dengan mempelajari sejarah

secara langsung maupun tidak langsung akan menumbuhkan rasa nasionalisme siswa untuk bangsa Indonesia. Melalui pelajaran sejarah banyak manfaat yang diperoleh seperti dalam kejadian sejarah dapat membangkitkan emosi, nilai dan cita-cita. Sejarah dapat dijadikan sumber inspirasi dengan mempelajarinya akan menumbuhkan rasa ingin tahu secara terus menerus (Hariyono: 1995:3).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 1 Aek Kuasan sebagai sampel dijadikan data awal, didapatkan bahwa disaat pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru atau pendidik. Sumber belajar yang digunakan adalah buku cetak atau paket dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru banyak siswa yang merasa pelajaran sejarah sangat membosankan, kurang menarik sehingga siswa tidak semangat ketika jam pelajaran sejarah, siswa hanya mencatat dan mendengarkan guru mendikte tanpa memahami apa yang diajarkan guru. Guru mengatakan siswa cenderung kurang aktif bertanya. Hal tersebut sangat mempengaruhi dalam hasil belajar siswa yang kurang baik. dalam proses pembelajaran sejarah guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, metode yang digunakan hanya menggunakan metode konvensional.

Salah satu upaya untuk meningkatkan belajar siswa yaitu dengan melakukan pembelajaran aktif dimana siswa lebih memperbanyak aktivitasnya dalam belajar. belajar aktif merupakan langkah cepat, mendukung, menyenangkan dan menarik dalam mempelajari sesuatu dengan lebih baik. belajar aktif membantu untuk melihat, mendengar, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu,

mendiskusikan yang tujuannya untuk memecahkan masalah. Meskipun ada dari pendidik yang belum terlalu menguasai media e-comic dan belum pernah menggunakan media pengajaran berbasis e-comic, pandangan dari pengajar terutama guru mata pelajaran sejarah terhadap media pembelajaran berbasis e-comic, menurut peneliti menggunakan media berbasis e-comic akan menarik minat belajar dan semangat siswa, murid juga tidak mudah jenuh saat proses belajar mengajar, karena e-comic mudah untuk dipahami sesuai dengan materi yang berkaitan dengan sejarah, karena cerita bergambar atau e-comic akan terlihat menarik dari pada hanya mengandalkan media buku cetak yang visualisasi gambarnya lebih sedikit.

Berdasarkan latar belakang di atas, diketahui bahwa media pembelajaran yang berbasis e-comic belum pernah digunakan pada proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berinisiatif dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Comic* Materi Kerajaan Mataram Kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Aek Kuasan.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pembelajaran oleh siswa kurang menarik dan dianggap membosankan.
2. Belum adanya media pembelajaran yang menarik.
3. Guru menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah.

4. Media yang digunakan kurang bervariasi.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan *e-comic* pada materi Mataram Kuno mata pelajaran sejarah
2. Melihat tingkat kelayakan media *e-comic* terhadap Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Aek Kuasan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, serta pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *e-comic* pada materi mataram kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi pada mata pelajaran sejarah untuk siswa kelas XI IPS ?
2. Bagaimana kelayakan media *e-comic* di Kelas XI IPS pada materi Mataram Kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *e-comic* pada materi mataram kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi pada mata pelajaran sejarah untuk siswa kelas XI IPS.

2. Untuk mengetahui kelayakan media e-comic di Kelas XI IPS pada materi Mataram Kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti dan sekolah SMA Negeri 1 Aek Kuasan sebagai berikut :

1. Peserta Didik

Dengan visualisasi yang menarik dengan adanya media berbasis e-comic siswa akan lebih bersemangat serta termotivasi untuk memahami setiap pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan pengembangan media pembelajaran berbasis e-comis yang alur ceritanya singkat, mudah dimengerti dan animasi yang menarik.

2. Pendidik/Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru bisa memberi inovasi serta motivasi baru untuk mengemas materi pelajaran agar lebih menarik serta meningkatkan pemahaman, memunculkan minat membaca siswa sehingga meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan sebagai pemecah masalah dalam belajar yang berada dalam proses Pendidikan serta sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

### **1.7 Spesifik Produk Yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk e-comic yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media e-comic dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE
2. Materi yang dirancang pada pengembangan media e-comic adalah materi Kerajaan Mataram Kuno.
3. Materi yang akan dibuat sesuai dengan KI, KD dan Indikator pada silabus.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

