

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang ditujukan berdampak positif terhadap penalaran siswa tentang materi. Pembelajaran adalah ekspresi pelaksanaan kurikulum yang memerlukan aktivitas, kreativitas, dan imajinasi pengajar untuk menciptakan dan mengembangkan minat siswa dalam melakukan kegiatan yang efektif dan nyaman. Pembelajaran di era 4.0 menuntut pendidik untuk dapat memanfaatkan perkembangan digital sebaik mungkin.

Seiring berkembangnya teknologi di abad 21 membawa perkembangan teknologi di pendidikan terkhusus pada pembelajaran, pendidikan dalam proses pembelajaran bisa kita kembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kemajuan teknologi memberikan berbagai keuntungan dan mempermudah dalam mengelola informasi.

Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi muda dalam menggunakan maupun menguasai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi pada abad 21 memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mengubah proses pembelajaran. teknologi tersebut dapat memberikan inovasi, melatih siswa untuk belajar mandiri dalam proses pembelajaran. Kemajuan dan inovasi teknologi di era 4.0 merupakan awal perubahan di berbagai bidang terutama pendidikan, menghadapi era 4.0 ini bukanlah perkara mudah, hal ini disorong dengan mempersiapkan sumberdaya manusia yang tinggi. Disamping

itu juga, generasi muda pada era ini harus memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang dimaksud adalah setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan era 4.0. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan *Communication* (kemampuan berkomunikasi), *Collaboration* (bekerjasama dengan baik), *Critical thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas).

Media merupakan alat dan bahan maupun saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Tenaga pendidik pada saat ini dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terkhusus hardware dan software guna membantu meningkatkan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam meningkatkan daya tarik pada kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media yang dapat menjadikan suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan.

Di era abad 21 banyak media pembelajaran seperti media elektronik, media audio, media audio visual, media 3 dimensi, media grafis, dll. Diantara banyak media yang tersedia salah satu media yang sangat interaktif adalah media elektronik, karena media pembelajaran berbasis elektronik merupakan bagian dari jenis media yang cara penggunaannya sangat efisien. Umumnya dewasa ini media elektronik banyak dikembangkan sebagai platform yang memudahkan pendidik untuk mengaplikasikan daya pikir mereka ke dalam pembelajaran sehingga guru mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi. Berbagai jenis media elektronik yang digunakan sebagai pembuatan media berbasis elektronik salah satunya adalah elektronik komik.

E – Komik adalah suatu media yang berbentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak sehingga membentuk jalinan cerita dalam kertas maupun dijadikan sebuah buku, yang bisa diakses melalui handphone, laptop beserta gadget yang sejenisnya. E – Komik sendiri telah mengalami banyak perkembangan serta disukai banyak orang terutama kalangan siswa sehingga pengembangan media E – Komik pada pembelajaran sejarah sangat tepat untuk dikembangkan.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa kelas XI IPS, berdasarkan hasil analisis peneliti melalui penyebaran angket di kelas XI IPS dan wawancara terhadap salah satu guru sejarah diperoleh data bahwa sejarah dianggap sebagai pelajaran yang cukup membosankan di karenakan mata pelajaran sejarah ini berisi tentang padat materi dan hapalan. Sebagian siswa berpendapat bahwa mata pelajaran sejarah ini terkesan tidak menarik dikarenakan membahas mengenai peristiwa masa lampau, terlebih lagi media pembelajaran yang sebelumnya yang diterapkan oleh guru hanya dengan menggunakan metode ceramah atau konvensional. Namun pada hakikatnya mata pelajaran sejarah ini sangat penting bagi siswa sehingga guru harus menemukan solusi agar pembelajaran sejarah itu dapat disampaikan dengan baik dan efisien melalui penggunaan media pembelajaran. salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran berupa e-komik, pemilihan media E – Komik pada penelitian ini dikarenakan media E – Komik mudah digunakan, menarik, gaya bahasa yang ringan dari media ini

digemari oleh setiap orang khususnya remaja sekarang ini, bisa diakses melalui smartphone dan bisa diakses kapan saja.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E- komik* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Pada Materi Indonesia Merdeka Kelas XI IPS SMA Dharmawangsa Medan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pendukung dalam pembelajaran.
2. Masih minimnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran..
3. Minat dan daya tarik siswa dalam belajar sejarah berkurang.
4. Diperlukan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa E-komik.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis E – Komik untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada materi Indonesia Merdeka pada kelas XI IPS di SMA Dharmawangsa Medan.

## **1.4 Rumusan Masalah**

1. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang akan dirumuskan yaitu Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis E – Komik pada mata pelajaran sejarah dengan materi Indonesia Merdeka untuk siswa kelas XI IPS SMA Dharmawangsa?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis E – Komik mata pelajaran sejarah dengan materi Indonesia Merdeka untuk siswa kelas XI IPS SMA Dharmawangsa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis E – Komik pada mata pelajaran sejarah dengan materi Indonesia Merdeka untuk siswa kelas XI IPS SMA Dharmawangsa.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis E – Komik mata pelajaran sejarah dengan materi Indonesia Merdeka untuk siswa kelas XI IPS SMA Dharmawangsa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif, mudah, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam materi Indonesia Merdeka.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi Indonesia Merdeka Bagi guru, sebagai masukan kepada guru mata pelajaran Sejarah dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.