

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kata kunci dalam setiap usaha meningkatkan kualitas kehidupan manusia, yang didalamnya terdapat peranan dan tujuan untuk, “memanusiakan manusia” (Hermino, 2018:1). Undang-undang No 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut Abdullah dalam Nurdyansyah dan Fariyatul (2016:2) pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Belajar sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi didalamnya (Mudlofir dan Rusydiyah, 2016:193). Artinya pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, untuk mencapai tujuan dari pendidikan maka siswa harus belajar dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil maksimal.

Pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang khusus, karena terdapat dalam kurikulum 2013. Pembelajaran sejarah sangat penting karena materi yang di bahas adalah peristiwa yang terjadi dimasa lalu. Secara akademik

pembelajaran sejarah bertanggungjawab untuk mendidik siswa agar memahami dan menjelaskan berbagai fenomena historis yang terjadi. Pembelajaran sejarah juga bertugas untuk menanamkan dan mengembangkan kesadaran sejarah dalam diri siswa (Hieronymus Purwanto dalam Basri dan Sumargono, 2018:72). pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan karena selalu berhubungan dengan cerita masa lalu yang berbentuk tulisan-tulisan, dan menghafal tahun-tahun yang begitu banyak, sehingga menurunkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Proses kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan selama ini pada umumnya sangat tekstual guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah, guru menjelaskan siswa mendengar, menulis, latihan dan pulang, hal ini terjadi di beberapa tempat, yang disebabkan kurang memadainya fasilitas, alat-alat dan media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga guru hanya menyampaikan materi yang terdapat pada buku kepada siswa. Sebagian pendidik juga menjelaskan materi menggunakan *power point* dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 17 Februari 2021 di SMA Negeri 4 Kota Jambi, peneliti melihat proses belajar mengajar yang berlangsung pada kelas XI IPS 3. Terlihat dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan oleh guru dan siswa hanya sebatas buku paket, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah cenderung tidak memperhatikan guru, berbicara dengan teman sebangku, dan melakukan aktifitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran sejarah, guru hanya menggunakan metode ceramah. Buku sebagai media dalam kegiatan pembelajaran

dan guru memberikan tugas kepada siswa, kemudian siswa mengumpulkan tugas secara individu kepada guru. Hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti melihat kurangnya media dalam pembelajaran dan metode ceramah yang dilakukan oleh guru kurang menarik sehingga menimbulkan sikap monoton.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menyenangkan. Menurut Briggs dalam Ramli (2012:1) menyebutkan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Mudlofir dan Rusydiyah (2016:122) media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dan batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu, dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan alat komunikasi yang menjadi perantara peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat menambah minat dan memahami materi pembelajaran.

Salah satu media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Ramli, 2012:52). Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami komik merupakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk suasana yang terjadi dan dilengkapi dengan teks sebagai jalan cerita.

Peneliti menganggap media pembelajaran berupa komik layak untuk dikembangkan, dan menjadi pilihan yang tepat dalam mengatasi permasalahan diatas. Media komik dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik. Peneliti merasa peserta didik akan jauh lebih menyukai, tertarik, dan fokus jika terdapat gambar-gambar pada buku bacaan dalam pembelajaran. Karena dalam proses belajar biasanya materi akan mudah dipahami jika, siswa melihat, membaca dan mendengarkan kemudian direkam oleh otak. Media pembelajaran komik nanti akan berisi tentang sejarah dengan materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang. Peneliti menggunakan aplikasi *MediBang Paint* untuk menggambar komik. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja sehingga bisa membuat komik dimanapun menggunakan *SmartPhone*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Jambi, Peneliti mengambil subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 3. Untuk itu peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berupa komik materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang yang terdapat pada silabus semester genap pada kurikulum 2013. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berinisiatif membuat penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Komik Berbasis Aplikasi *MediBang Paint* Materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 4 Kota Jambi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media komik berbasis aplikasi *MediBang Paint* materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 4 Kota Jambi?

2. Bagaimana respon siswa terhadap media komik berbasis aplikasi *MediBang Paint* materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang yang telah dikembangkan?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media komik sejarah berbasis aplikasi *MediBang Paint* materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 4 Kota Jambi.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media komik berbasis aplikasi *MediBang Paint* materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang yang telah dikembangkan.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa komik, digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang membantu siswa dalam mempelajari materi sejarah, yaitu Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang. Spesifikasi dari desain komik yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa komik dengan materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang.
2. Pembuatan media komik menggunakan ukuran kertas A4.
3. Pembuatan komik tahap awal yaitu menggambar sketsa secara manual di kertas, kemudian di scan dan di edit menggunakan *MediBang Paint*.

4. Huruf dalam komik menggunakan *comic sans sm* dan *times new roman* dengan ukuran font 12.
5. Komik sejarah Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang dapat dibaca dimanapun dan kondisi apapun.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan terutama mata pelajaran sejarah, dan diharapkan dapat bermanfaat bagi para peneliti media pembelajaran lainnya.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Guru sejarah**

Penelitian media pengembangan yang dapat berfungsi sebagai masukan dan pemilihan media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

##### **b. Siswa**

Penerapan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meningkatkan minat baca dan meningkatkan keinginan belajar sejarah.

##### **c. Sekolah**

Bagi sekolah dengan guru menerapkan media pembelajaran diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada di kelas, sehingga mengurangi dan dapat menanggulangi permasalahan yang ada disekolah.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik:
  - a. Komik pembelajaran sejarah yang menarik diharapkan dapat menjadi media pembelajaran mandiri dan menyenangkan.
  - b. Penyajian media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat baca siswa di SMA.
  - c. Komik dapat digunakan oleh siswa (SMA) Sekolah Tinggi Atas dan setaranya sehingga dapat menambah pengetahuan tentang sejarah kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang.
2. Adapun keterbatasan pengembangan komik sejarah ini yaitu:

Proses mendesain dan pembuatan sketsa terdapat beberapa kesulitan, yakni dalam pembuatan tokoh dalam komik hanya menggunakan imajinasi penulis, karena keterbatasan gambaran-gambaran tokoh pada zaman dahulu baik dari tokoh Nusantara maupun Jepang serta kondisi lingkungan pada saat itu dibuat berdasarkan imajinasi peneliti.

## 1.7 Defenisi Istilah

Menghindari adanya kesalahan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan.
2. Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dari pengirim dan penerima pesan.

3. Komik adalah gambar-gambar yang dibuat dengan imajinasi yang disusun dan membentuk jalinan cerita dalam bentuk buku.
4. Media komik adalah alat yang digunakan sebagai pengantar pesan, terdapat gambar-gambar dan disusun menurut peristiwa sejarah sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
5. *Medibang Paint* adalah aplikasi untuk menggambar yang terdapat pada smartphone dan bisa didapatkan di *playstore* dengan gratis.