

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran kunci dalam pengembangan individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses terhadap anak didik yang berlangsung terus hingga anak didik mencapai pribadi dewasa susila (Abdul, 2014:14), kemudian menurut (Rahman,2022:7) Pendidikan merupakan suatu aktivitas manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan mengembangkan potensinya, yaitu rohani dan jasmani, suatu suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif guna mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam memperoleh ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Oleh sebab itu, dalam perkembangan kehidupan manusia juga didasari juga oleh perkembangan pendidikan yang ikut menyesuaikan sesuai kebutuhan manusia.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014: 73). Belajar sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut sebagai pemikiran historis, yang memiliki tujuan untuk membangun suatu konsentrasi yang cerdas, dari masa lampau kemudian dapat diambil kegunaannya. Semua peristiwa-peristiwa dalam sejarah merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi serta dapat dibuktikan kebenarannya melalui fakta-fakta sejarah. (Hamiddan dan Madjid, 2014: 7). Sejarah sebagai mata pelajaran di sekolah memainkan peran penting dalam

membentuk pemahaman siswa tentang peristiwa-peristiwa penting yang membentuk peradaban manusia. (Nurhayati & Febriyanti, 2018:171-180).

Namun dalam penerapan pengajaran sejarah di kelas, terdapat permasalahan klasik seringkali muncul dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Dimana saat proses pembelajaran sejarah tidak menarik bagi siswa, mereka hanya fokus membaca dan menghafal, sehingga menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi membosankan bagi siswa. Pembelajaran sejarah seharusnya bersifat menarik dan interaktif agar membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada hari selasa 30 agustus 2023 pukul 09.00 WIB menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah belum optimal. Salah satu permasalahan utamanya adalah persepsi bahwa pembelajaran sejarah dianggap membosankan dan dianggap mudah, serta guru masih sering menggunakan metode ceramah. Hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA tersebut pada 31 Agustus 2023 pukul 13.30 mengungkapkan bahwa dia menggunakan buku paket dan PowerPoint sebagai alat utama dalam mengajar. Alasan utamanya adalah keterbatasan sumber daya di sekolah dan keyakinannya bahwa PowerPoint adalah cara efektif untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Namun, dia juga menyadari bahwa terlalu bergantung pada materi statis bisa membuat pembelajaran menjadi monoton dan dapat mengurangi minat belajar siswa.

Minat belajar siswa kelas 10 di SMAN 4 Kota Jambi di kategorikan rendah karena 96,34% minat belajar rendah (79 siswa dari 82 siswa yang mengisi angket), sedangkan 3 mahasiswa di kategori minat belajar tinggi.

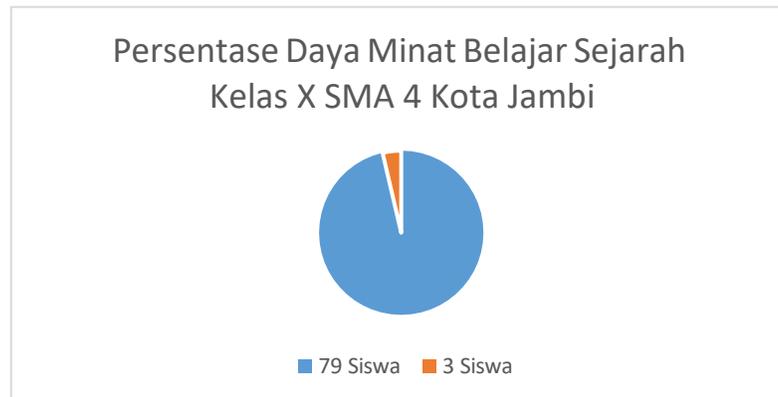


Diagram 1.1 Persentase Daya Minat Belajar Sejarah Kelas X

Kemudian sesuai hasil observasi mengenai kebutuhan akan media pembelajaran melalui 82 orang siswa sebagai responden. Terdapat 70 siswa (85,36%) yang membutuhkan media pembelajaran sementara hanya 12 siswa (14,63%) siswa merasa media dalam proses belajar mengajar tidak terlalu dibutuhkan



Diagram 1.2 Persentase Kebutuhan akan Media Pembelajaran Kelas X SMA
4 Kota Jambi

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 4 tentang proses belajar mengajar di kelas (Selasa, 30 Agustus 2023 pukul 13.00) dari hasil wawancara di temukan yang pertama, segi sarana dan prasarana, disekolah ini, proyektor belum mencukupi untuk semua guru bidang studi. Kedua, guru belum terlalu bervariasi dalam penggunaan media seperti Power Point yang masih jarang di gunakan dalam proses belajar mengajar dikelas disebabkan oleh padatnya jam mengajar. Ketiga, dalam penggunaan metode, guru fokus pada ceramah dengan buku ajar buku paket. Sehingga ini menjadi salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa.

Permasalahan ini harus dicarikan solusinya agar proses belajar mengajar di kelas kreatif dan inovatif sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Guru bisa menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan (Sanaky, 2015: 3).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah komik. Komik adalah media pembelajaran menarik yang menggabungkan unsur visual, naratif, dan interaktif dalam menyampaikan informasi sejarah. Canva, sebagai platform desain grafis online, dapat dengan mudah digunakan untuk membuat komik secara kreatif. Keunggulannya mencakup akses yang sederhana, antarmuka

yang menarik, dan kemudahan penggunaan. (Yundayani, 2019:169-176). Media ini memungkinkan pendidik atau pembuat materi pembelajaran untuk mengemas informasi sejarah atau materi pembelajaran lainnya dalam format yang lebih atraktif, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu melalui media komik para siswa dapat memberikan pengalaman yang baru sehingga para siswa juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Permasalahan diatas menyebabkan peneliti ingin melakukan pengembangan media dengan judul” “ **Pengembangan Media Komik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMAN 4 Kota Jambi**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan pembuatan media komik menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 4 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas hasil produk media komik untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMAN 4 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X diSMAN 4 Kota Jambi.

2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran komik berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X di SMAN 4 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Media di Hasil dalam bentuk komik merupakan media visual yang bisa di akses secara daring maupun luring
2. Media yang dikembangkan media visual yang dikombinasikan dengan aplikasi canva.
3. Materi yang dimuat dalam komik ialah materi Teori dan Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam Ke Indonesia
4. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan materinya disesuaikan dengan kurikulum merdeka.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini penting, Pertama, sebagai salah satu Solusi untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa pada mata Pelajaran Sejarah. kedua, sebagai inovasi media pembelajaran bagi guru di SMAN 4 Kota Jambi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Komik sebagai media pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri karena bisa digunakan kapanpun yang tidak memerlukan internet.
2. Komik yang dibuat menggunakan aplikasi canva sebagai alat dalam proses belajar mengajar diharapkan akan bisa membangun proses belajar di kelas yang menyenangkan sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan
3. Media Komik diharapkan menjadi salah satu solusi untuk permasalahan dalam pembelajaran sejarah

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media komik berbasis canva dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran belajar di sekolah.
2. Materi yang disajikan pada materi Masuknya Agama Islam di Nusantara (KD 3.7 dan KD 4.7)
3. Komik ini bukan komik digital sehingga membutuhkan biaya dalam pencetakan
4. Subjek digunakan untuk uji coba media komik ini merupakan kelas X SMAN 4 Kota Jambi

1.7 Definisi Istilah

1.7.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian research and development (R&D) (Hanafi, 2017:129). Sri Koriyati (2017 : 281) menyatakan penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut Sugiyono Kurniawan (2017:216) berarti untuk menemukan, membuat, dan menyetujui item, memperluas pengetahuan, Tindakan dan produk yang telah ada.berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengkreasikan suatu produk, serta menguji keefektifan produk penelitian pengembangan yang telah ada.

1.7.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan (Sanaky, 2015: 3).

Nurfadillah (2021: 131) “media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dengan tujuan menyalurkan pesan kepada penerima pesan untuk tercapainya tujuan pendidikan”.

Media pembelajaran merupakan sarana perantara untuk meningkatkan keefektifan suatu proses belajar mengajar (Darmawan, 2022). Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat diikuti dengan baik.(Sadiman, dkk. 2014). Sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2020: 42) mengatakan bahwa “media pembelajaran merupakan sarana secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2020: 101) “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Media merupakan benda yang terdapat didalam lingkungan siswa yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan saat proses pembelajaran (Nasaruddin, 2018:21). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang memiliki bentuk fisik yang mampu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Setiyorini, 2017:137).

Dari penjelasan para ahli di atas tentang pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini adalah

alat yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

1.7.3 Media Komik Berbasis Aplikasi Canva

Komik adalah sebuah bentuk seni yang menggunakan serangkaian pencitraan yang statis dalam kejadian-kejadian yang ditetapkan. Teks tertulis ini sering kali berkesinambungan. (Nurinayati, 2014:47) Media komik berbasis aplikasi Canva adalah sebuah bentuk media pembelajaran yang menggunakan platform desain grafis Canva untuk menciptakan komik. Dalam konteks ini, media komik Canva digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk naratif dan visual yang menarik. Pengguna dapat menggabungkan teks, gambar, ilustrasi, dan elemen- elemen visual lainnya untuk menciptakan komik yang informatif dan menarik.(Canva.com) Media ini memungkinkan pendidik atau pembuat materi pembelajaran untuk mengemas informasi sejarah atau materi pembelajaran lainnya dalam format yang lebih atraktif, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan Canva, pembuatan komik digital menjadi lebih sederhana tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang tinggi, sehingga dapat diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan dalam konteks pendidikan.