

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang dimiliki peserta didik guna mengembangkan potensi diri untuk menjadi lebih berkembang serta maju melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidikan berfungsi sebagai meningkatkan kualitas diri seorang individu sehingga melalui pendidikan diharapkan adanya peningkatan dan pengembangan dari proses pembelajarannya. Kualitas pembelajaran dikatakan baik apabila dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik (Fitri dalam Rinaldi 2024). Peningkatan dan pengembangan suatu kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan mengikuti perkembangan dari ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah sebagai relevansi dalam mendidik karakter peserta didik karena terdapat banyak nilai-nilai karakter diantara tokoh sejarah yang dapat menjadi contoh dalam kehidupan. Disisi lain, pendidikan sejarah memberikan pengetahuan, perspektif, dan prinsip kepada siswa tentang suatu proses perkembangan masyarakat indonesia dan dunia sedari lampau sampai saat ini. Dalam konteks ini, pendidikan sejarah merupakan bidang ilmu yang sangat penting bagi pendidikan manusia secara keseluruhan (Kocchar, 2008).

Menurut Ali dalam Rulianto (2018:28) pembelajaran sejarah dalam dunia pendidikan bertujuan sebagai: (1) Menumbuhkan, mengembangkan dan memelihara semangat berbangsa dan bernegara; (2) Menumbuhkan hasrat cita-cita

bangsa dan mewujudkannya dalam segala aspek; (3) Menumbuhkan rasa ingin tahu bahwa sejarah kebangsaan merupakan bagian dari Sejarah Dunia; (4) Memberikan kesadaran bahwa cita-cita nasional bangsa (Pancasila dan Undang-undang pendidikan) merupakan perjuangan untuk diwujudkan sepanjang masa.

Dunia pendidikan memberikan kelangsungan terhadap kegiatan belajar bagi peserta didik agar dapat mengoptimalkan kemampuan dirinya dengan tujuan meningkatkan sumber daya manusia. Namun terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kelangsungan proses belajar baik faktor intelektual maupun non-intelektual yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Salah satu faktor tersebut adalah kemampuan untuk memotivasi dirinya. Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient (EQ)* yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, serta kemampuan bekerja sama. Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal (Suharni, 2021).

Pembelajaran sejarah di sekolah hakikatnya harus diajarkan dengan baik serta inovatif oleh guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun pada kenyataannya, pembelajaran sejarah di sekolah terdapat problematika seperti penekanan untuk menguasai sesuatu konsep belajar tanpa memperhatikan

fasilitas yang mendukung siswa agar memiliki minat belajar yang komprehensif. Disisi lain guru lebih banyak memfokuskan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal sejarah yang menjadi acuan dalam Capaian Pembelajaran (CP) terhadap peserta didik.

Dampak dari kegiatan pembelajaran sejarah yang kurang menarik sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar karena peserta didik merasa tidak memiliki daya tarik dalam pembelajaran sejarah, sehingga mereka memilih untuk mengerjakan aktivitas lain di kelas seperti mengobrol dan bermain saat pembelajaran sejarah sedang berlangsung. Padahal pembelajaran sejarah yang bermakna, dimana peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran sejarah secara aktif melalui permasalahan yang disajikan sehingga setiap kejadian yang terkandung pada bahan ajar dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menjadi bekal bagi kehidupannya dimasa yang akan datang (Mareta, dkk 2023:25).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Jambi pada 30 Agustus 2024 dilakukan wawancara dan penyebaran angket, peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan buku sebagai sarana informasi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah bernama Bapak Yulhalmahera, S.Pd bahwa pembelajaran sejarah dilakukan setelah jam istirahat sehingga peserta didik kurang fokus saat pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian media yang digunakan guru yaitu masih menggunakan konvensional, namun terdapat penggunaan media video dokumenter pada materi tertentu. Selanjutnya, guru sejarah menyampaikan ketika proses pembelajaran

sejarah, metode belajar yang digunakan masih bersifat satu arah sehingga pembelajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru sejarah di SMA Negeri 6 Kota Jambi, peneliti merasa bahwa data tersebut belum cukup mewakili sebagai data penelitian yang akan dilakukan. Sehingga dalam hal ini peneliti kembali melakukan observasi dengan penyebaran angket mengenai kebutuhan motivasi belajar siswa yang dapat diuraikan dengan diagram dibawah ini.

Diagram 1.1 Total Penyebaran Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi



Berdasarkan hasil data penyebaran angket pada Rabu, 4 September 2024 dari total 25 siswa responden yang terdiri atas sampel dari masing-masing kelas, yaitu X E2, E3, E4, E5, dan E6 sebanyak 5 orang, selanjutnya diperoleh hasil angket analisis motivasi belajar siswa, data responden yang terbagi dalam kategori tidak baik 8% kategori kurang baik sebanyak 60% kategori cukup baik terdapat 16% kategori baik pada angka 12% dan kategori sangat baik dengan hasil 4% dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi dapat dikatakan masih kurang baik, sehingga diperlukan media sebagai alat bantu yang dapat menjadi solusi dari permasalahan awal observasi.

Digitalisasi saat ini, teknologi merupakan komponen utama dari berbagai aspek kehidupan, sehingga pendidik harus menyesuaikan dengan alat dan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Diantara alat yang memiliki potensi yang besar dalam proses pembelajaran yakni media pembelajaran (Tobamba dkk, 2019). Media pembelajaran menjadi alat yang sangat penting dalam membantu guru menyampaikan materi sehingga menjadi alternatif dalam kegiatan belajar mengajar. Diantara media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan komponen teknologi yaitu komik digital.

Menurut M.S Gumelar (2011:7) komik merupakan susunan dari gambar-gambar yang bertujuan untuk memberikan pesan kepada pembaca serta pemberian tulisan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan menurut Hermawari (2015) dalam Narestuti (2021:307) komik digital bersifat ramah lingkungan, lebih hemat, dan memiliki fleksibilitas. Hal ini disebabkan komik digital tidak menggunakan kertas sehingga tidak perlu dicetak, dijilid dan disalin dalam bentuk buku. Jadi komik digital merupakan perpaduan antara gambar dan cerita yang bertujuan memberikan informasi yang mudah dipahami dalam bentuk digital sehingga cocok untuk media pembelajaran dari berbagai jenjang dan tingkat usia, terutama dikalangan remaja. Dalam pembuatan komik tersebut kita dapat menggunakan aplikasi seperti *Adobe Illustrator, Photoshop, Procreate, Ibis Paint X* dan lain-lain.

Kelebihan media komik digital dibandingkan komik konvensional diantaranya: (1) Komik memiliki daya tarik tersendiri yang membuat semangat siswa untuk memahami materi dan secara tidak langsung mengajarkan kepada siswa untuk mengolah sebuah cerita yang dipadukan dengan gambar sehingga hal ini dapat diingat dalam waktu yang lebih lama; (2) Materi yang terdapat dalam komik dapat menjelaskan seluruh cerita, karena dilengkapi gambar ilustrasi yang memudahkan siswa dalam memahami tujuan materi; (3) Dapat menumbuhkan minat baca siswa terutama dan bidang studi lainnya (Kanti dkk., 2018). Secara kompleks media komik digital sangat cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran sejarah karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di era globalisasi ini.

Berdasarkan tantangan pembelajaran sejarah dan proses pembelajarannya yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Ibis Paint X* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk berupa media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam sebuah penelitian ini yaitu media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi. Spesifikasi yang dikembangkan dalam produk ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa komik digital dengan judul “Jalajahi Dunia Fantasi Bareng Fahri”
2. Pada halaman depan komik terdiri dari bagian cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan komik, tujuan pembelajaran serta prolog tokoh dalam cerita komik.

3. Tokoh utama dalam komik ini yaitu Fahri, dan tokoh pendukung lainnya yaitu: Andi, Criss, Tiya dan Rahmi sebagai teman sebaya Fahri, serta terdapat tokoh Pak Guru dan juga seorang Biksu.
4. Bagian isi terdiri dari 3 Chapter yang memuat sub materi pada K.D Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia
5. Pada bagian penutup terdapat soal latihan, glosarium, dan daftar pustaka serta profil pengembang.
6. Media komik digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* versi 13.0.6
7. *Tools* yang digunakan yaitu : *frame, transform, brush, text, ruler, stabilisator, bucket, lasso, filter, layer, colour and material : eye, mouth, board, table, background school, manga balloon.*
8. Komik digital berukuran 768 x 1024 dengan format portrait
9. Jenis font yang digunakan antara lain : *Badaboom BB, Comic Cup, Quicksand Bold Oblique-Regular*
10. Keseluruhan jumlah halaman komik berjumlah 54 halaman
11. Komik diakses secara online dengan tampilan *flipbook*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Dalam mengembangkan sebuah produk terdapat elemen dari pengembangan tersebut secara rinci. Pentingnya pengembangan dalam produk ini ialah sebagai berikut:

1. Memberikan inovasi baru untuk peserta didik melalui sarana pembelajaran media komik digital di kelas

2. Tujuan pengembangan ini adalah agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Produk pengembangan ini dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar di dalam kelas
4. Media komik dibuat untuk memudahkan pesertadidik dalam memahami materi Pengaruh Agama Hindu-Buddha Terhadap Masyarakat Indonesia
5. Produk media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini menjadi sebuah rancangan untuk menentukan karakteristik dari produk yang akan dihasilkan.

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media media komik digital berbasis *Ibis Paint X* dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran akan lebih efektif karena timbulnya rasa senang dari peserta didik saat penggunaan media komik digital.
2. Guru dapat mengakses tanpa pelatihan dan dapat menggunakan media komik secara berulang kali.
3. Komik digital berbasis *Ibis Paint X* memberikan pembelajaran yang bervariasi, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa.
4. Pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* layak digunakan untuk membantu permasalahan meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam aspek pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* terdapat keterbatasan dalam pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan hanya merupakan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* sedangkan metode pembelajaran yang digunakan terbatas pada hal yang sudah dijalankan oleh para guru pengajar di SMA Negeri 6 Kota Jambi.
2. Pada sebuah tahapan uji coba hanya melakukan terbatas yaitu pada kelas XE5
3. Pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* terbatas hanya pada materi Pengaruh Agama Hindu-Buddha Terhadap Masyarakat Indonesia
4. Produk penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas XE5 di SMA Negeri 6 Kota Jambi

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407).
2. Pembelajaran Sejarah merupakan aktivitas belajar antara pendidik dan peserta didik yang secara garis besar membahas tentang kehidupan di masa lampau dan memiliki makna yang penting (Latief, 2006:99)
3. Media Pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan sebagai perantara dalam

menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang perhatian siswa (Sapriyah, 2019: 477)

4. Komik Digital adalah rentetan cerita yang dipadukan dengan gambar-gambar tokoh yang terlibat pada cerita tersebut dan bertujuan untuk memberikan informasi dan sebagai hiburan bagi pembacanya serta disajikan dalam bentuk *soft file* (Setiawan, 2002:22).
5. *Ibis Paint X* merupakan aplikasi menggambar yang dapat digunakan pada perangkat *Windows, IOS, maupun Android*. Adapun fitur dasar yang tersedia dalam aplikasi ini dapat digunakan secara gratis. Selain itu, terdapat tutorial pengoperasiannya sehingga dapat memudahkan para penggunanya (Lestari, 2020:4).
6. Motivasi diartikan sebagai dorongan atau kekuatan secara intrinsik maupun ekstrinsik yang memberikan arah terhadap perolehan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Dimiyati dan Mudjiono, 2015:97).