

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses dalam pendidikan yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Tanggung jawab seorang guru sebagai pelaksana proses pembelajaran sangat berat. Guru seyogyanya mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan guru kepada peserta didiknya dapat dipahami. Inovasi-inovasi tersebut dapat berupa perbaikan dalam pembelajaran melalui penggunaan media belajar yang tepat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan tujuan pembelajaran. Sudjana (2011:45) mengatakan bahwa “media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.” Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk mempercepat dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Selain itu, keberadaan media juga dapat mempengaruhi daya tarik peserta didik, minat dan motivasi dalam belajar.

Namun dalam kenyataannya, terdapat problematika penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Terkadang guru kurang dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Media yang sering menjadi andalan guru dalam pembelajaran adalah buku, internet, dan LKPD yang disediakan sekolah. Selain dari pada itu, beberapa kendala yang sering ditemui dalam pembelajaran adalah keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dalam menyediakan media belajar. Melihat hal tersebut, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dan

memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada baik milik sekolah maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil prasurvei melalui pengamatan di SMK Muhammadiyah

1 Metro pada tanggal 09 Februari 2020 diperoleh bahwa:

1. Peserta didik terlihat pasif pada saat pembelajaran;
2. Pembelajaran tidak kondusif masih banyak peserta didik yang terlihat mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru;
3. Kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran;
4. 8 dari 10 peserta didik lebih suka membaca komik dan novel daripada buku pelajaran
5. Masih menggunakan media buku sebagai media pokok dalam pembelajaran sehingga kurang menarik bagi peserta didik;
6. Hasil belajar yang masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik.

KKM	Kriteria	Jumlah
< 70	Belum Tuntas	18
≥ 70	Tuntas	10
Total		28

Sumber: Nilai Ulangan Harian Sejarah

Berdasarkan tabel 1 di atas bahwa Peserta didik yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu sebanyak 18 dari 28 peserta didik, dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Adanya berbagai masalah di lapangan di atas, membuat peserta didik jenuh dan bosan dengan pembelajaran sejarah. Peserta didik tidak memperhatikan dan menulis materi yang disampaikan guru. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik diperoleh bahwa peserta didik tidak senang dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang monoton dan begitu-begitu saja, misalnya menjelaskan di papan tulis kemudian bercerita dan memberikan soal saja.

Media pembelajaran merupakan suatu penyampai pesan isi pelajaran dari guru kepada peserta didik (Hanafiah dan Suhana, 2010:18). Namun, dalam penggunaan media pembelajaran di kelas masih banyak kendala dan permasalahan yakni kurangnya inovasi dalam penggunaan media. Menyikapi permasalahan yang terjadi di lapangan, perlu adanya suatu perubahan proses pembelajaran di kelas agar situasi pembelajaran berbeda dan dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Suatu

perubahan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan strategi pembelajaran yang berupa perubahan model pembelajaran, metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Hal yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar adalah media pembelajaran. Menurut Sardiman (2014:7) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian sehingga proses belajar terjadi.”

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran kepada peserta didik. Media yang digunakan guru juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih terfokus kepada materi pelajaran dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media berbasis audio, visual, dan audio-visual. Salah satu media pembelajaran berbentuk visual adalah komik. Komik adalah suatu bentuk media pembelajaran dengan bentuk cerita bergambar. Pemilihan komik sebagai pengembangan media karena pada dasarnya peserta didik menyukai membaca dengan disertai gambar-gambar. Selain itu, komik juga disajikan dengan berbagai alur cerita yang menarik sehingga materi pelajaran akan terkesan lebih menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

Seiring dengan perkembangan arus globalisasi, komik mengalami banyak perubahan yakni dari media cetak menuju ke digital. Komik digital akan mudah untuk digunakan setiap saat. Hal ini karena peneliti memperhatikan bahwa peserta didik mayoritas memiliki *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media untuk membaca komik digital. Pemanfaatan media komik digital juga akan menghemat biaya pencetakan, dan komik akan mudah diakses atau dibaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran komik dalam pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran komik digital adalah suatu materi sejarah yang dibuat dengan cerita bergambar. Alasan dalam pengembangan media Komik digital ini adalah karena komik menyajikan materi secara visual yang dapat dinikmati peserta didik tanpa menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. *Display* komik ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Metro dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan riset pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 METRO”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “perlu adanya pengembangan media pembelajaran sejarah yang menarik”.

1. Bagaimanakah cara menghasilkan komik digital dalam pembelajaran sejarah pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang tervalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran?
2. Bagaimanakah pendapat para ahli terkait dengan komik digital yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah kelayakan media komik digital dalam pembelajaran sejarah berdasarkan uji coba kelompok kecil?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital dalam menunjang proses pembelajaran sejarah terutama dalam materi Proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Menghasilkan komik digital yang layak berdasarkan penilaian ahli desain dan materi.
3. Menghasilkan komik digital yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil.

D. Kegunaan Pengembangan

Kegunaan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak baik untuk peneliti sendiri maupun pihak-pihak yang terkait dalam pendidikan. Adapun kegunaan dalam pengembangan produk ini adalah:

1. Secara Teoretis

Secara Teoretis kegunaan pengembangan ini adalah untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini juga diharapkan berguna sebagai kontribusi peneliti dalam bidang

pendidikan khususnya dalam mata pelajaran sejarah sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi pelajaran.

2. Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah untuk menambah kreativitas guru dan calon guru sejarah dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran di kelas tidak membosankan dan lebih menarik bagi peserta didik.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah komik berbasis digital
2. Media komik digital dapat ditampilkan di kelas saat proses pembelajaran menggunakan bantuan LCD atau dengan menggunakan *Smartphone*
3. Media komik digital yang dikembangkan berisi materi "Proklamasi kemerdekaan Indonesia".
4. Komik digital berupa gambar dan tulisan singkat.
5. Gambar Komik adalah animasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber.
6. Jenis Font yang digunakan "Comics San MS"
7. Ukuran Font 8 Pt.
8. Tebal halaman mencapai 31 lembar

F. Urgensi Pengembangan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berperan penting dalam pendidikan, di mana pembelajaran menentukan hasil pencapaian tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, perlu adanya pembelajaran yang maksimal yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang berkualitas tentunya memerlukan kreativitas dari guru maupun peserta didik. Kreativitas guru dapat diwujudkan dengan mengembangkan media-media pembelajaran seperti Komik. Dalam pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Media komik digital penting untuk dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik terhadap materi yang relatif berbentuk deskriptif dengan menggunakan alur cerita sehingga peserta didik diduga dapat merasakan langsung cerita melalui sebuah komik.

G. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah :

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti melakukan 6 tahap pengembangan. Enam tahap itu diantaranya : tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk;
2. Media komik ini hanya untuk materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia;
3. Pengembangan media ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Metro semester ganjil Tahun 2020/2021 Kelas X.