

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan mutu sumber daya manusia terus mengalami perubahan secara dinamis. Dunia pendidikan terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan sumber daya manusia yang mempunyai intelektual tinggi, berpengalaman dan berbudi pekerti yang luhur. Menurut Tirtarahardja & Sulo (2010: 38) pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai “suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan. Hal tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam bidang kehidupan seperti bidang pendidikan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan strategi pembelajaran, melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media. Pendidik setidaknya mampu memanfaatkan media yang mudah diterapkan sebagai media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran di kelas akan menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hal ini sesuai dengan Permendikbud no 22 tahun 2016 BAB I poin 13 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Berdasarkan aturan tertulis tersebut, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Selain mampu membangkitkan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan efisien, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media pembelajaran dimaksud untuk mempermudah siswa dalam memperoleh informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Definisi media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2006:163) “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.” Sementara itu Gagne (Arsyad, 2016: 4) secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa alat atau bahan apapun itu yang jelas mengandung pesan pendidikan yang dapat dipergunakan untuk

merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan perasaan sehingga terjadi proses belajar mengajar atau proses pembelajaran itu termasuk media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti yang diuraikan Sudjana dan Rivai (Nurdin, 2016: 121) yaitu :

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media harus tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Peneliti melakukan pengamatan awal pada semester genap bulan februari tahun 2019 di SMA Negeri 4 Jeneponto di kelas XI MIA 1 dengan total 30 siswa, peneliti memperoleh informasi melalui proses wawancara guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI. Hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan masalah yaitu rendahnya minat baca peserta didik membuat buku ajar dalam bentuk buku cetak kurang diminati karena dalam buku cetak peserta didik hanya menemukan yang sifatnya verbal sedangkan jika dibuat dalam bentuk komik, disamping komik lebih

kekinian dan sesuai dengan karakteristik siswa yang *full color* dan *full picture* peserta didik akan lebih tertarik karena lebih didominasi visualnya.

Selain itu peneliti memilih Mata Pelajaran Sejarah karena sejarah banyak bercerita tentang tokoh-tokoh kepahlawanan dan perjuangan yang dibarengi dengan gambar yang menunjukkan alur peristiwa serta gambar yang bercerita, disitulah terdapat kekuatan komik. Dan pada umumnya buku paket Sejarah tebal dan berat sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam membaca dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Maka dari itu perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan siswa untuk belajar. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Penjelasan diatas adalah alasan peneliti memilih mata Pelajaran Sejarah yang dikemas menjadi Komik Dokumenter agar dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk mempelajari Mata Pelajaran Sejarah.

Peneliti memilih sekolah SMA Negeri 4 Jeneponto sebagai tempat penelitian karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, guru belum menggunakan media lain selain dari buku paket untuk menunjang proses pembelajaran akan tetapi di sekolah tersebut sudah menggunakan *smartphone* pada saat ulangan semester. Itulah alasan mengapa peneliti memilih Sekolah tersebut karena di sana sudah

menggunakan *smartphone*, sehingga peneliti tidak kerepotan dalam proses uji coba penelitian.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Hampir 90% siswa pasti sudah mempunyai satu *smartphone* atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu *smartphone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *smartphone* disebut dengan *Mobile Learning*. *Mobile Learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *Mobile Learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* adalah dengan membuat Komik dokumenter berbasis *smartphone*. Digital yang ditunjukkan untuk semua *smartphone* berplatform *android*. Alasannya karena *operating system Android* menjelma menjadi sistem yang paling banyak digunakan pada *smarphone*. Berdasarkan data penelitian awal tersebut maka peneliti berupaya untuk mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan media komik dokumenter berbasis *android* menggunakan aplikasi *Comic Life*.

Media Komik Dokumenter, dimana media ini berisi gambar visual untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sejarah sehingga membangkitkan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Komik dokumenter dibuat menggunakan aplikasi *Comic Life* karena media ini merupakan media unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah halaman komik, media ini memang didesain semudah mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam menulis sebuah cerita komik.

Penggunaan *Comic Life* dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan android yang didalamnya memadukan teks, gambar, dan balon kata sebagai penunjang sehingga diharapkan pembelajaran tidak akan terkesan monoton dalam pembelajaran Sejarah yang dimana dapat lebih menarik perhatian siswa dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan siswa yang selanjutnya dapat diketahui pencapaian hasil selanjutnya.

Media pembelajaran *Comic Life* ini akan memudahkan para siswa dalam mengakses pembelajaran. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media komik menurut Utariyanti (2015: 345) yaitu “komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak, dan seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan”. Adapun kekurangan media komik menurut Utariyanti (2015: 345) yaitu “kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga

menyebabkan penolakan atas buku yang tidak bergambar, dan menggunakan kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan”.

Penelitian ini dibuat menggunakan komik karena komik merupakan sebuah bacaan yang menarik. Komik dalam penelitian ini bertujuan agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien karena didalam komik terdapat gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan. Menurut Susilana (2007: 186) komik dapat didefinisikan sebagai “bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono”. Alasan peneliti memilih pengembangan karena dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di Sekolah.

Adapun penelitian sebelumnya yang menjadi acuan atau referensi peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus untuk Siswa SMP Kelas VII oleh Regita Anesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung. Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa telah dikembangkan media pembelajaran fisika berupa komik berbasis android pada pokok bahasan gerak

lurus. Kualitas media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus berdasarkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan persentase nilai rata-rata 79,62% dalam kategori layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase nilai rata-rata 81,7% dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik pada ketiga sekolah tersebut memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 86,43% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, pendidik dan respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Terdapat perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini dimana penelitian sebelumnya menggunakan tiga sekolah sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu sekolah dan penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran Fisika sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Sejarah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran analisis kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto?
2. Bagaimana gambaran/*prototype* Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto?

C. Tujuan Penelitian

1. Menggambarkan analisis kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto
2. Menggambarkan *prototype* Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto
3. Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis:
 - a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan referensi dan pertimbangan dalam penggunaan Media Pembelajaran Komik Dokumenter Berbasis Android dalam proses pembelajaran.
 - b. Guru, sebagai bahan referensi dan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran
 - c. Bagi siswa, mempermudah dalam pemahaman materi pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan kreatif

- d. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam penelitian dan mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi kepala sekolah, menjadi rekomendasi dalam peningkatan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran
 - b. Bagi guru, menjadi landasan untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran
 - c. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, diharapkan akan ada sebuah komik dokumenter yang dibuat menggunakan *software Comic Life* untuk Mata Pelajaran Sejarah yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik dokumenter yang dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran dalam Mata Pelajaran Sejarah
2. Produk media pembelajaran Komik dokumenter dikembangkan menggunakan aplikasi *Comic Life* dan *Adobe Animate CC 2019*

3. Produk media Komik Dokumenter dapat digunakan secara offline dengan membagikan melalui *Bluetooth/Shareit* dengan kapasitas 35 mb dan menginstal aplikasinya ke *Smartphone*.
4. Produk media Komik Dokumenter dapat dijalankan dengan menggunakan *Smartphone*
5. Fitur yang disediakan pada media pembelajaran Komik Dokumenter
6. Produk Media Komik Dokumenter terdapat teks, gambar, dan balon kata sebagai penunjang agar komik dokumenter menjadi lebih menarik sehingga minat siswa untuk belajar menjadi meningkat. Selain itu gambar yang terdapat dalam komik dokumenter ini dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.