

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan media pembelajaran sejarah pada saat ini belum dimanfaatkan oleh guru sejarah secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyak guru sejarah di sekolah yang lebih memilih metode ceramah untuk menyampaikan materi sejarah karena kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi sejarah yang diajarkan. Penyebab guru kesulitan membuat media pembelajaran sejarah dapat terjadi karena masih minimnya pelatihan-pelatihan pembuatan media pembelajaran sejarah yang dilakukan.

Kendala berikutnya adalah terkait fasilitas setiap sekolah yang tidak sama. Fasilitas sekolah di perkotaan tentu lebih maju dari pada sekolah yang berada di pelosok. Oleh karena itu media pembelajaran sejarah yang diterapkan antara sekolah perkotaan dan sekolah pelosok memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Media pembelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah perkotaan adalah media berbasis digital seperti aplikasi sejarah dan tampilan *slide* presentasi sedangkan sekolah pelosok menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis manual seperti buku cetak dan papan tulis. Sebagai guru sejarah yang profesional sudah tentu harus dapat membuat media pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan di berbagai sekolah. Membuat media pembelajaran sejarah merupakan satu dari beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh guru sejarah.

Berdasarkan hal tersebut guru sejarah harus mampu membuat media pembelajaran sejarah yang dapat merekonstruksi peristiwa sejarah dengan benar dan menarik. Jika peristiwa sejarah dapat direkonstruksi dengan benar dan menarik maka dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari sejarah dan sisi emosional siswa dalam memahami peristiwa sejarah akan terbangkitkan. Hal ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih menghargai sejarah sebagaimana amanat dari tujuan pendidikan nasional (Tyas, 2018: 86).

Media pembelajaran sejarah merupakan bagian dari *embedded strategy* (strategi penanaman) dalam proses pembelajaran. Strategi penanaman yang dimaksud adalah siswa dipaksa untuk menggunakan media pembelajaran sejarah secara tidak sadar sehingga materi pembelajaran sejarah akan tertanam dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah biasanya memiliki ciri khas tertentu sehingga siswa akan mengingat tentang materi sejarah yang disampaikan (Widodo, 2015: 62).

Media pembelajaran sejarah yang akan digunakan oleh guru sejarah harus disiapkan dengan benar melalui sebuah perencanaan yang dikenal sebagai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru sejarah wajib mencantumkan sumber belajar dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar didalam RPP yang dibuat. Media pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami arti dari sebuah peristiwa sejarah dengan jelas sehingga siswa akan menjadi senang untuk mempelajari sejarah (Widja, 1989: 60).

Mempelajari sejarah memiliki dua tujuan yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Secara umum, mempelajari sejarah memiliki tujuan untuk memajukan perkembangan ilmu sosial karena sejarah merupakan dasar dari semua disiplin ilmu yang termasuk dalam kategori ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Saat seseorang mempelajari sejarah pasti akan mempelajari juga ilmu-ilmu sosial lain yang bersifat sebagai ilmu bantu (Wiwin, 2014: 30).

Secara khusus, mempelajari sejarah memiliki tujuan supaya manusia memiliki kesadaran sejarah. Sejarah adalah ilmu yang mempunyai peran yang vital sebagaimana yang tertulis dalam bahasa latin yaitu *historia magistra vitae* yang berarti sejarah adalah ilmu kehidupan. Hal tersebut berarti apabila manusia memiliki kesadaran sejarah yang baik maka manusia tersebut dapat memahami arti makna kehidupan dengan baik pula (Prasetyo & Amin, 2017: 168).

Mempelajari sejarah secara khusus dapat dilihat dari proses pembelajaran sejarah yang dilakukan di semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Hal tersebut bertujuan untuk untuk mendidik siswa supaya dapat memahami arti peristiwa bersejarah. Dengan memahami bahwa peristiwa yang terjadi di masa kini dan masa depan merupakan cerminan dari peristiwa masa lalu, diharapkan siswa sebagai generasi penerus bangsa dapat melestarikan sejarah supaya keeksistensian bangsanya tetap terjaga dengan baik (Isjoni, 2007: 72).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, banyak penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah yang telah dilakukan demi menemukan variasi media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran sejarah.

Penulis pada akhirnya memutuskan untuk memilih pengembangan media komik sebagai media pembelajaran sejarah. Penulis memilih mengembangkan media komik karena komik adalah media yang dapat digunakan semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, komik juga dapat dibaca secara digital (menggunakan gawai elektronik) dan manual (buku cetak) sehingga semua orang dapat membacanya.

Sebagai bahan perbandingan penelitian, penulis menggunakan tiga penelitian terdahulu sebagai referensi. Penelitian pertama adalah pengembangan media komik dengan materi perjuangan Raden Intan I yang ditulis oleh Beny Iswandoyo, mahasiswa pascasarjana pendidikan sejarah Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Penelitian kedua adalah pengembangan media komik digital dengan materi perang gerilya Jenderal Soedirman yang ditulis oleh Alifi Nur Prasetya Nugroho, mahasiswa pascasarjana pendidikan sejarah Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Penelitian ketiga adalah pengembangan media komik digital dengan materi peristiwa sekitar proklamasi yang ditulis oleh Gema Budiarto, mahasiswa pascasarjana pendidikan sejarah Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.

Hal yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian yang telah disebutkan adalah penulis mengembangkan media komik dengan materi sejarah pendirian kerajaan Majapahit dan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Beji. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Komik Kerajaan Majapahit Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK Negeri 1 Beji.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut masalah yang berhasil diidentifikasi:

1. Variasi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah yang masih sedikit sehingga pembelajaran sejarah terkesan monoton.
2. Perbedaan fasilitas di setiap sekolah yang menyebabkan tidak semua media pembelajaran dapat diterapkan di sekolah tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media komik dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 1 Beji?
2. Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan media komik di kelas X SMK Negeri 1 Beji?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media komik dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 1 Beji.
2. Menghasilkan produk komik yang layak untuk dijadikan media pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 1 Beji.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang cara mengembangkan media komik menjadi media pembelajaran sejarah.

2. Praktis

a. Pembaca.

Sebagai informasi tertulis yang dapat digunakan untuk bahan perbandingan dalam mengembangkan media pembelajaran komik.

b. Guru Sejarah.

Sebagai media yang dapat pendidik gunakan dalam pembelajaran Sejarah.

c. Mahasiswa.

Sebagai pemenuhan syarat untuk mendapat gelar Strata-1 (S1).

F. Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada cara mengembangkan komik menjadi sebuah media pembelajaran sejarah yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan komik menjadi media pembelajaran sejarah akan dilaksanakan melalui berbagai tahapan pengembangan sesuai dengan metode penelitian pengembangan sehingga akan dihasilkan media pembelajaran sejarah komik yang valid. komik yang sudah valid selanjutnya diuji cobakan kepada subjek penelitian untuk diketahui tingkat kelayakan komik sebagai media pembelajaran sejarah.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat ditangkap oleh indera manusia sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pelaksanaan metode pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Widja, 1989: 61).

Terdapat tiga macam media pembelajaran yaitu media bersifat visual (dapat dilihat) seperti diagram, ilustrasi, komik dan lain-lain. Media bersifat audio (dapat didengar) seperti rekaman suara, radio dan lain-lain. Media bersifat audio-visual (dapat didengar dan dilihat) seperti video ilustrasi, diorama dan lain-lain.

2. Komik

★ Komik adalah media gambar kartun dan tulisan yang tersusun secara sistematis dan memiliki karakter atau peran dalam sebuah cerita tertentu. Cerita dalam komik sebagian besar memiliki banyak unsur fantasi menarik yang dapat mengajak para pembaca untuk berimajinasi karena komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana & Rivai, 2009: 64).

Kata komik digunakan untuk cerita bergambar dengan gaya gambar Eropa-Amerika sedangkan di Asia, komik lebih dikenal dengan sebutan *Manga* (Jepang), *Manhua* (Tiongkok), *Manhwa* (Korea), dan Cergam/Cerita Bergambar (Indonesia).