

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penting dalam pembentukan jati diri manusia. Departemen Pendidikan Nasional (Afandi, 2011: 87) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bekerja keras mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, kebajikan, dan keterampilan yang penting bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan Indonesia tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pasal 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.” (*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA*, 2006: 2)

Tujuan pendidikan tersebut perlu dicapai dalam desain yang terencana dan tepat sasaran, yang disebut dengan kurikulum. Nasution (Bahri, 2017: 17) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran.

Implementasi dari kurikulum yang sudah disusun tersebut terwujud dalam sebuah kegiatan yang disebut pembelajaran. Menurut Isjoni (2007: 12), pembelajaran merupakan kombinasi terstruktur yang meliputi faktor manusia, sumber daya, peralatan, fasilitas dan proses yang saling mempengaruhi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lain, Sugihartono (Kirom, 2017: 70) menjelaskan pembelajaran adalah upaya sengaja guru untuk memberikan pengetahuan, dengan mengatur dan menciptakan lingkungan belajar dan metode yang berbeda agar peserta didik dapat melakukan pekerjaan pembelajaran dengan cara yang terbaik.

Peserta didik adalah subjek didik yang menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat ditafsirkan peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuan yang diperoleh, atau dengan kata lain peserta didik tidak boleh pasif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang diajarkan guru atau menuliskan apa yang ada di papan tulis, tetapi dengan bantuan guru peserta didik berusaha menemukan sendiri pengetahuannya.

Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungannya, di mana lingkungan tersebut mengalami perubahan. (Isjoni, 2007, hlm. : 12)

Kenyataannya hasil belajar sejarah peserta didik di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto masih rendah. Salah satu permasalahan timbul karena guru kurang tepat dalam memilih alternatif pembelajaran. Supaya hasil belajar sejarah meningkat, guru harus bisa menciptakan kondisi agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Sebelum menentukan metode pembelajaran terlebih dahulu ditentukan strategi pembelajaran. Romizowsky (Rusmono, 2012: 22) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai kegiatan yang digunakan seseorang dalam usaha untuk memilih metode pembelajaran.

Hasil studi kasus dalam penelitian ini menunjukkan fakta bahwa peserta didik kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto masih menganggap media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih kurang menarik. Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS), *handout* dan kurang memanfaatkan secara maksimal fasilitas pembelajaran yang berada di ruang kelas. Guru dalam mengajar masih bersifat konvensional yakni berpusat pada guru. Akibatnya dalam kegiatan pembelajaran cenderung membosankan, peserta didik menjadi mengantuk, dan kurang minat belajar.

Rendahnya minat belajar peserta didik tersebut rupanya juga linier dengan rendahnya hasil belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dra. Dwi Sri Hariyanti (54), hasil belajar Sejarah siswa pada 8 (delapan) kelas yang beliau ampu, prosentase siswa

yang mencapai KKM kurang dari 50% pada semua kelas di tahun pelajaran 2022/2023.

Permasalahan proses pembelajaran di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto tersebut perlu segera ditindaklanjuti untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terkait dengan penerapan model dan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari aktivitasnya saat mengikuti pembelajaran serta nilai yang diperoleh saat evaluasi hasil belajar.

Terdapat faktor lain yang turut mempengaruhi rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto. Faktor pertama adalah pelaksanaan pendidikan model semi militer di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto yang menyebabkan peserta didik mengalami kelelahan secara fisik dan psikis. Institusi pendidikan seringkali merupakan tempat yang sangat menegangkan. Dalam praktiknya, siswa dihadapkan pada serangkaian tuntutan setiap hari, yang mereka anggap sebagai situasi yang membuat stres. (Rosales Ricardo & Rosales Paneque, 2014: 4768) Pelaksanaan pendidikan model semi militer juga memberikan dampak yang demikian bagi peserta didik.

Pendidikan semi militer adalah salah satu fungsi dari pendidikan di dunia untuk membentuk sikap dan perilaku peserta didik, Pendidikan model ini berbeda dengan pendidikan militer pada umumnya, yang identik dengan anggota bersenjata. Pendidikan semi militer bertujuan untuk membentuk

sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan menerapkan dan mengikuti aturan di sekolah setiap hari. (Mawadah & Listyaningsih, 2019, hlm. : 558)

Dalam penerapan model pendidikannya, SMK Penerbangan AAG Adisutjipto sama halnya dengan sekolah lain yang menerapkan pendidikan semi militer, yakni identik menerapkan hukuman atau pembinaan yang cukup berat dan berbeda dengan sekolah non-militer lainnya. Namun pembinaan yang diberikan di sekolah semi militer tetap memiliki takaran sesuai kesalahan peserta didik dan tetap dengan tujuan untuk membina karakter dan kedisiplinan peserta didik.

Model pendidikan semi militer yang diterapkan di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto tersebut rupanya juga memiliki dampak negatif terhadap peserta didik. Kondisi yang umum yang dapat dijumpai adalah kelelahan yang dialami peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, terlebih sekolah tersebut juga sudah memberlakukan *fullday school*.

Kelelahan merupakan kombinasi dari berkurangnya aktivitas mental dan fisik yang mengakibatkan rendahnya semangat kerja, sehingga mengakibatkan penurunan kinerja dan efisiensi kerja. (Saito, 1999: 134) Menurut Kroemer (1997). Kelelahan adalah tanda bahwa kita lelah, dan kita akan merasa frustrasi karena pekerjaan akan membosankan, dan situasi tidak akan disebutkan. Kelelahan mempengaruhi kekuatan fisik, mental, dan emosional seseorang, yang dapat menyebabkan kurangnya

kewaspadaan, yang bermanifestasi sebagai penurunan reaksi terhadap sesuatu dan penurunan keterampilan motorik. Dalam konteks kegiatan belajar, munculnya kelelahan merupakan akibat dari beban belajar. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan energi yang relatif banyak. Faktor kelelahan fisik dan psikis tersebut menyebabkan siswa kurang fokus dalam mengikuti berbagai mata pelajaran, dan salah satunya adalah sejarah.

Memacu minat siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk pekerjaan sekolah saat ini menjadi masalah yang dihadapi oleh semua guru dan sekolah pada. Guru memainkan peran integral dalam upaya meningkatkan hasil belajar atau keberhasilan mengajar ketika siswa tidak mau berpartisipasi di kelas.(Wu, 1998: 4)

Faktor kedua adalah kurang strategisnya posisi mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam struktur kurikulum pendidikan tingkat SMK, sehingga pelajaran Sejarah Indonesia dianggap sebelah mata oleh peserta didik. Mata Pelajaran Sejarah Indonesia mengalami beberapa kali revisi semenjak diberlakukannya Kurikulum 2013. Mulanya porsi mata pelajaran Sejarah Indonesia adalah 216 jam pelajaran (JP) dengan perhitungan 2 JP x 6 Semester. Pada kurikulum 2013 revisi 2016, porsi mata pelajaran Sejarah Indonesia dikurangi menjadi 144 jam pelajaran atau 2 JP x 4 semester. Setahun kemudian terjadi perubahan kembali dan mata pelajaran Sejarah Indonesia mengalami pengurangan lagi sehingga menjadi 108 JP atau 3JP x 2 semester. (Pratama dkk., 2019: 103)

Mata pelajaran sejarah Indonesia di tingkat SMK/MAK perlu ditinjau kembali agar sesuai dengan tujuan dan sasaran pendidikan nasional. Pada saat yang sama mata pelajaran sejarah Indonesia dapat memenuhi syarat untuk memenuhi wawasan kebangsaan siswa vokasi. Sejarah adalah pemahaman tentang jati diri bangsa dan perkembangannya selama berabad-abad yang menjadi dasar pemikiran masyarakat Indonesia.(Pratama dkk., 2019:118) Dengan mengembalikan pelajaran sejarah pada posisinya, bisa turut mneyadarkan peserta didik bahwa pelajaran sejarah juga penting untuk jenjang SMK.

Terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan tidak boleh lagi bersifat konservatif. Pendidikan tidak boleh menjadi sistem yang konservatif dan membatasi peserta didik. (Palli & Mamilla, 2012: 430–438) Pendidikan seharusnya dapat menggunakan berbagai media maupun media massa seperti majalah, buku, surat kabar maupun melalui media elektronik seperti radio, televisi, internet dan animasi digital. Media pembelajaran menarik yang belum banyak digunakan dan dikembangkan di sekolah adalah komik digital.

Komik digital bisa menjadi sarana pembelajaran yang menarik. Komik digital merupakan sarana komunikasi yang sederhana, jelas dan mudah dipahami. (Munadi, 2013: 100) Eksistensi komik digital sebagai bagian dari dunia seni pada hakekatnya merupakan hasil daya, cipta dan karsa manusia dalam memadukan cerita dan gambar yang mampu membuat pembacanya imajinatif dan lucu. Dibandingkan dengan buku teks yang

ditulis dengan bahasa yang terlalu formal, penggunaan komik digital lebih memudahkan siswa untuk memahami maksud dari materi yang disajikan.

Komik digital adalah suatu bentuk komik berbasis perangkat elektronik yang tidak hanya menampilkan sebuah cerita, tetapi dapat disematkan dalam game, film atau aplikasi lain yang memungkinkan pembaca dapat mengikuti dan mengapresiasi setiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara *online* atau melalui beberapa aplikasi. (Barokah, 2014: 22) Dari sebuah gambar komik digital, peserta didik diharapkan akan mudah mengerti sebuah maksud isi bacaan, dibandingkan dengan buku teks biasa.

Keberhasilan media komik sebagai media pembelajaran pernah diteliti Theodora Nohana Wibowo (2014), dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Diri (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Maria Immaculata Yogyakarta, Tahun Ajaran 2013-2014)", media pembelajaran komik sangat layak untuk digunakan untuk pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian dalam kategori baik mencapai persentase 63,3%, selanjutnya persentase kategori sangat baik 23,4%, dan persentase kategori cukup 13,3%.

Berdasar tolak ukur keberhasilan tersebut, maka dipilihlah tema pengembangan komik digital untuk media pembelajaran sejarah dalam penelitian ini. Peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital

dalam Peningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK”. Penelitian ini mencoba mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sejarah di SMK.
2. Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.
3. Kelelahan yang dialami peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto karena dampak penerapan pendidikan semi-militer.
4. Kurang strategisnya posisi mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam kurikulum tingkat SMK.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti akan membatasi masalah dan memfokuskan penelitian pada “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital dalam Peningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang digunakan selama ini di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto?
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui media pembelajaran sejarah yang digunakan selama ini di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.
2. Menghasilkan produk berupa komik digital berjudul ‘Sang Penerbang’ dengan materi sejarah perjuangan tokoh Agustinus Adisutjipto.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berjudul ‘Sang Penerbang’ yang memuat sejarah singkat perjuangan Agustinus Adisutjipto yang diperuntukan bagi peserta didik kelas X. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan penelitian adalah prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital dalam Peningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK.
2. Prototipe komik hasil pengembangan penelitian ini merupakan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam materi Kompetensi Dasar Sejarah menganalisis peran tokoh-tokoh perintis Penerbangan di Indonesia
3. Produk penelitian ini adalah komik digital, artinya komik yang disajikan dalam bentuk digital melalui media *portable*. Komik disusun sesuai tingkat perkembangan peserta didik dengan ide cerita dalam komik berupa materi-materi yang bersifat edukasi.
4. Komik digital yang akan disusun merupakan komik pembelajaran Sejarah yang terkandung materi tentang sejarah hidup serta perjuangan Agustinus Adisutjipto.
5. Produk media komik digital sejarah perjuangan Agustinus Adisutjipto dibuat dengan menggunakan *software adobe illustrator* yang di dalamnya terdapat grafik, gambar, dan bagan mengenai perjuangan Agustinus Adisutjipto.
6. Produk ini dapat ditampilkan atau digunakan pada perangkat android dan komputer.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, adapun penjabaran dari dua manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif bagi para pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, dan khususnya untuk pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.
- b. Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi bahan masukan bagi guru-guru mata pelajaran Sejarah dalam proses pembelajaran sejarah untuk menggunakan media komik digital agar proses belajar mengajar bisa lebih menarik bagi peserta didik. Diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital secara mandiri.

- b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk minat dan hasil belajar bagi peserta didik sekaligus sebagai sarana *refershing* dalam pembelajaran sejarah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa sebagai inventaris berupa media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Inventaris di sekolah juga dapat mendorong guru untuk lebih bersemangat mengeluarkan kreativitasnya untuk membuat berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, serta sebagai arsip dokumen untuk penelitian yang akan datang.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Reasearch and Development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital dalam Peningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK”. Penelitian pengembangan ini didasari atas beberapa asumsi berikut.

1. Peserta didik tingkat SMK pada umumnya lebih menyukai bahan materi pembelajaran di luar buku pelajaran utama sekolah.
2. Peserta didik tingkat SMK umumnya lebih tertarik dengan bahan ajar yang mengandung unsur visual.
3. Media pembelajaran komik digital dikembangkan sebagai alternatif untuk kebutuhan bahan ajar peserta didik

4. Media pembelajaran komik digital dikembangkan selain sebagai sarana edukasi juga sebagai sarana *refreshing* peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.
5. Tema komik yang dikembangkan adalah sejarah hidup dan perjuangan Adisutjipto. Secara emosional tema ini diharapkan akan lebih mengena pada diri peserta didik, karena mereka bagian dari sekolah yang mengusung tokoh pahlawan Adisutjipto sebagai identitasnya.