BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kewibawaan suatu negara. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sisdiknas dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu, suatu negara yang memiliki pendidikan baik maka akan melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya.

Pendidikan di Indonesia telah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sudah mengintegrasikan penggunaan tekonologi informasi dan komunikasi (TIK). Kementrian Negara Riset dan Teknologi dalam Darmawan (2013: 1) mengatakan, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Penerapan kurikulum 2013 yang mengintegrasikan penggunaan TIK, dapat meningkatkan daya kreativitas guru untuk mengunakan media internet, baik itu menggunakan PC (*Personal Computer*) maupun

komputer *mobile*. Teknologi pembuatan media pada komputer *mobile* dinilai lebih kekinian, menarik dan praktis jika diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan kontemporer pada saat ini berkembang pesat dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik dengan pengembangan teknologi komputer *mobile* (*smarthphone* atau *tablet pc*) sebagai media pembelajaran sejarah. Manusia zaman modern sangat gemar mengkonsumsi komputer *mobile*, sehingga beragam aplikasi telah dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia. Salah satu aplikasi yang digemari oleh peserta didik adalah layanan membaca komik dengan media aplikasi komputer *mobile* (Harmoko & Sumbawati, 2017: 103). Aplikasi layanan membaca komik online yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah adalah *Historytoon*. *Historytoon* adalah aplikasi *smarthphone* yang digunakan untuk mengakses komik sejarah online menggunakan Android O.S. Aplikasi *Historytoon* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah.

Media *Historytoon* pada dasarnya merupakan aplikasi yang diciptakan oleh sebuah *software* dan dapat digunakan dalam perangkat *smartphone.* Penggunaan media tersebut dapat memudahkan proses belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komik yang terdapat dalam *Historytoon* merupakan komik sejarah. Materi sejarah yang dibuat dalam bentuk komik, disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini, yaitu Kurikulum 2013. Konsep komik umumnya disukai oleh peserta didik karena terlihat muda dan unik, serta menggunakan media digital, namun diciptakan dengan menggunakan tenik

manual (Amanda, Waluyanto, Zacky, 2016: 3). Gambar komik sejarah yang ditampilkan berkesan sederhana, mudah dimengerti, dan menarik. Pada zaman sekarang terjadi perkembangan teknologi yang pesat, sehingga komik dapat diakses secara online. Fungsi komik juga mengalami perubahan, komik tidak lagi sekedar bacaan anak-anak tetapi juga memberi pengetahuan dan berfungsi untuk menghilangkan stres dan kejenuhan bagi peserta didik.

Teknologi komputer *mobile* pada zaman sekarang merupakan kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia. Teknologi tersebut juga sangat menarik jika dapat dikembangkan pada dunia pendidikan. Media *Historytoon* memiliki konsep seperti *Webtoon* (aplikasi layanan membaca komik online). *Webtoon* sangat popular dan banyak digemari oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut karena, *Webtoon* memiliki tampilan yang praktik, menarik dan menyenangkan. Media *Historytoon* juga disusun secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru. Pengembangan media *Historytoon* pada aplikasi komputer *mobile* jenis *smartphone* dilakukan karena peserta didik telah terbiasa dan familiar dengan teknologi ini.

Media *Historytoon* diharapkan mampu mengubah *image* yang selama ini melekat dalam pembelajaran sejarah. *Image* tersebut merupakan persoalan klasik dalam pembelajaran sejarah, yaitu berupa pelajaran yang terlalu banyak menghafal, berisi banyak tulisan, kurang menarik, dan membosankan (Sayono, 2013: 9). Pembelajaran sejarah tidak hanya dinilai dari *image* yang selama ini telah melekat didalamnya. *Image* tersebut tidak sepenuhnya benar dan sepenuhnya salah. Oleh

sebab itu, perlu adanya suatu penelitian dalam pembelajaran sejarah agar dapat membantu guru dan peserta didik kearah pembelajaran sejarah yang lebih baik.

Pengembangan media *Historytoon* berbasis Android diuji coba pada materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. Materi Pergerakan Nasional Indonesia menurut Buku Guru dan Buku Siswa (2014), ada pada kelas XI jenjang SMA/SMK/MA semester ganjil. Materi tersebut juga tertera pada Bab 3, dengan Kompetensi Dasar *Memahami Jati Diri Bangsa.* Pada kompetensi dasar tersebut terdapat beberapa sub materi mengenai peran tokoh-tokoh nasional dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia. Pada materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia banyak sekali pesan moral dari para tokoh-tokoh pergerakan yang dapat digali. Pesan moral tokoh nasional tersebut dapat dijadikan modal utama untuk membangun jati diri bangsa Indonesia oleh generasi penerus bangsa.

Pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia juga dapat menjadi bagian dari usaha untuk pengutan jati diri bangsa. Materi tersebut juga mengandung nilai-nilai keindonesiaan yang dapat menjadi perisai adanya arus globalisasi dan modernisasi. Nilai-nilai keindonesiaan yang terdapat pada materi Pergerakan Nasional Indonesia juga berperan sebagai penyerap nilai-nilai positif dan peredam nilai-nilai negatif dalam pembelajaran sejarah masa kini. Oleh sebab itu, materi Pergerakan Nasional Indonesia dipilih sebagai materi uji coba media *Historytoon*, karena dapat membantu peserta didik memahami isi materi dengan lebih menarik dan juga dapat mengantisipasi nilai-nilai budaya bangsa yang semakin lama tergerus oleh nilai-nilai global.

Pada saat melakukan pengembangan media *Historytoon* berbasis Android, peneliti melakukan uji coba di salah satu SMA Negeri di Yogyakarta. Kriteria sekolah menengah atas yang dapat dijadikan sebagai tempat uji coba produk media *Historytoon* yaitu mayoritas peserta didik haruslah memiliki *smartphone* atau *tablet* yang berbasis Android, peserta didik diperbolehkan untuk mengakses internet pada saat pembelajaran sejarah sedang berlangsung, dan peserta didik telah familiar dengan aplikasi layanan membaca komik misalnya *Webtoon.* Peserta didik akan merasa lebih tertarik belajar menggunakan aplikasi layanan membaca komik pada *smartphone* daripada harus membaca teks sejarah yang ada di dalam buku jika sebagian besar dari para peserta didik telah mengunggah aplikasi *Webtoon* di *smartphone* mereka. Media *Historytoon* pada dasarnya telah dikenal oleh peserta didik, karena sebelumnya peserta didik telah terlebih dahulu pengoperasikan aplikasi layanan membaca komik *Webtoon*.

Pemanfaatan media *Historytoon* dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membatu pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia dalam rangka pencapaian hasil belajar yang optimal. Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu dikembangkan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia kelas XI SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas kemudian diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dan menjadi perhatian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan media berbasis teknologi informasi dalam bidang pendidikan dalam bentuk aplikasi *smartphone* secara umum di Sekolah Menengah Atas (SMA) belum dimanfaatkan secara optimal, media yang digunakan masih berupa Power Point, Video, Film, dan Internet.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan berkaitan dengan pemahaman Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia, akibatnya penggunaan media pembelajaran oleh guru lebih banyak ditentukan oleh ketersediaan alat-alat tersebut, bukan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih banyak menuntut keaktifan peserta didik dalam mencari sumber, akan tetapi bahan sumber materi hanya terbatas pada buku, modul, dan internet.
4. Pembelajaran sejarah Indonesia pada materi Pergerakan Nasional Indionesia kurang menarik bagi peserta didik, karena jam pelajaran diberikan pada jam terakhir, sehingga peserta didik banyak yang sudah lelah dan mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung.
5. Pembelajaran sejarah yang berlangsung di Sekolah Menengah Atas (SMA) mengharuskan peserta didik untuk banyak membaca sumber, guru telah memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca, namun pada saat sesi

tanya jawab dapat diketahui jika sebagian peserta didik tidak bisa menjawab karena malas membaca buku paket atau modul.

6. Keaktifan peserta didik dalam pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia masih rendah, karena banyak peserta didik yang masih belum paham makna nilai-nilai perjuangan tokoh nasional yang terdapat dalam materi Pergerakan Nasional Indonesia.
7. Kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai penggunaan media aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran sejarah, aplikasi Android yang mereka miliki kebanyakan berupa media sosial dan aplikasi photografi.
8. Pengetahuan peserta didik terhadap media komik sejarah *online* sebagai sarana pembelajaran masih sangat minim, karena peserta didik biasanya familiar dengan komik *online* sebagai media hiburan yang menyenangkan saja, contohnya aplikasi *Webtoon*.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan pemecahan masalah secara lebih mendalam dan menghindari timbulnya peninjauan yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi pada masih rendahnya pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia dan belum tersedianya media yang mendukung pembelajaran sejarah pada materi Pergerakan Nasional Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: bagaimana pengembangan media *Historytoon* yang layak dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia kelas XI SMA?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media *Historytoon* yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi Pergerakan Nasional Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan dan keterbacaan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah yang telah dihasilkan, dilihat dari aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan dan aspek teknis.
3. Mengetahui kualitas pembelajaran berupa tingkat pencapaian pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia pada pembelajaran sejarah melalui media *Historytoon* yang diwujudkan dalam pencapaian kemajuan belajar setiap peserta didik berupa skor tes hasil belajar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah ini memiliki spesifikasi antara lain:

1. Materi yang terdapat dalam media *Historytoon* ini adalah mengenai karakteristik berbagai jenis media pembelajaran, yang meliputi kelebihan, kelemahan, cara penggunaan serta contoh bentuk berbagai media pembelajaran.
2. Metode penyajian materi yang digunakan adalah metode tutorial dimana disajikan terlebih dahulu serangkaian materi pelajaran dalam satu pokok bahasan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian latihan mengerjakan soal.
3. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai: (1) diskripsi media, (2) pendahuluan yang terdiri dari standard kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, (3) isi materi bahasan, (4) soal-soal latihan.
4. Produk dalam penelitian ini berupa komik sejarah online, artinya gambar kartun dalam komik disajikan dalam bentuk digital pada perangkat aplikasi *smartphone* berbasis Android. Komik ini disusun berdasarkan materi sejarah Indonesia kelas IX, dengan tema Pergerakan Nasional Indonesia. Materi Pergerakan Nasional Indonesia, memiliki sub tema yang nantinya akan dibuat fitur berupa episode-episode dalam perangkat aplikasi *Historytoon*. Gambar kartun dalam komik sejarah online tersebut, telah disesuaikan dengan sub materi dalam fitur episode. Selain gambar, pada bagian akhir setiap episode komik, akan ditambahkan

tulisan-tulisan berupa pesan moral. Pesan moral tersebut berkaitan dengan perjuangan dan kegigihan tokoh nasional untuk mencapai kemerdekaan.

5. Produk media *Historytoon* ini bersifat interaktif sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif, bebas menentukan pilihan dan mendapatkan umpan balik secara langsung.
6. Produk media *Historytoon* ini dapat dipergunakan untuk pembelajaran individu sehingga peserta didik dapat belajar mandiri di rumah.
7. Pengoperasian media *Historytoon* yang dikembangkan ini membutuhkan perangkat s*marthphon*e atau *tablet pc* berbasis Android versi *Jellybean* hingga yang terbaru.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kompenen-kompenan yang terkait, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
   a. Secara umum, dapat memberikan sumbangan positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan secara khusus, dapat mengembangkan media *Historytoon* berbasis Android pada pembelajaran sejarah.
   b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya pembelajaran sejarah.
2. Manfaat Praktis

a. Guru: bahan masukan bagi proses pembelajaran sejarah agar peserta didik memiliki rasa ketertarikan dengan pelajaran sejarah. Penggunaan media *Historytoon* diharapkan dapat dikembangkan peserta didik secara mandiri.
b. Peserta didik: sebagai sarana untuk pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional indonesia dan membuat peserta didik tertarik belajar sejarah.
c. Sekolah: sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman materi Pergerakan Nasional Indonesia dan sebagai inventarisasi berupa media pembelajaran yang dapat mendorong guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat.
d. Peneliti: menambah wawasan peneliti dan sebagai arsip dokumen dari penelitian yang akan datang

H. Asumsi Pengembang

Pengembangan media *Historytoon* ini didasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Media *Historytoon* memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sehingga lebih cepat memperluas akses pengetahuan dan mampu menerapkan dalam praktek pembelajaran.
2. Media *Historytoon* memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar kartun dari suatu peristiwa sejarah disertai dengan pesan moral perjuangan tokoh-tokoh Pergerakan Nasional Indonesia sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Media *Historytoon* dikembangkan cukup menarik dan mudah digunakan, sehingga mampu mengembangkan pembelajaran partisipatif.
4. Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) memperbolehkan peserta didik untuk mengakses aplikasi *smartphone* yang berisi materi pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik.
5. Guru sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagian besar memiliki kemampuan untuk mengoperasikan aplikasi *smartphone.*
6. Sebagian besar peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki *smartphone* atau *tablet pc* dan mampu mengoperasikan aplikasi tersebut.

Asumsi-asumsi tersebut diatas meyakinkan peneliti bahwa media *Historytoon* ini akan bisa dikembangkan dan bermanfaat sesuai dengan yang diharapkan.

Keterbatasan pengembangan media *Historytoon* dalam pembelajaran sejarah adalah:

1. Pengoperasian aplikasi *Historytoon* harus menggunakan perangkat *smartphone* yang berbasis Android OS.
2. Aplikasi *Historytoon* juga hanya dapat digunakan jika terdapat jaringan internet pada *smartphone*.
3. Materi yang ditampilkan pada gambar komik terbatas pada materi Pergerakan Nasional Indonesia untuk kelas XI.
4. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini tidak sampai tahap evaluasi dampak (jangka panjang).
5. Terbatas hanya untuk karakteristik media pembelajaran saja.