

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter pada kurikulum 2013 masuk ke Kompetensi Inti (KI) 1 dan Kompetensi Inti (KI) 2. Pada kenyataannya, untuk sampai kepada KI 1 & KI 2, mereka harus memiliki kemampuan mengetahui dan memahami. Fakta yang terjadi di sekolah, peserta didik cenderung kurang memiliki motivasi untuk membaca konsep dalam bentuk cerita. Menurut Thomas Lickona, pengajaran moral yang sangat penting adalah cerita. Cerita, yang dibaca maupun yang diceritakan secara langsung menjadi instrument favorit dari para pendidik besar di dunia¹. Buku pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah banyak tersisipkan cerita dan banyak sekali makna yang terkandung di dalamnya. Peserta didik kurang termotivasi membaca cerita yang ada pada buku pembelajaran. Hal ini disebabkan cerita yang sudah tercantum di buku pelajaran tersebut kurang menarik. Di dalam buku paket pembelajaran pendidikan agama islam yang dikeluarkan oleh kemendikbud pada tahun 2014 memiliki setidaknya 2 cerita yang diletakan di akhir bab. Cerita tersebut merupakan kisah habib dan qabil serta kisah rudi hartono. Peneliti merasa perlu ada satu cerita yang berisikan materi yang sederhana, ringan dan bersifat kekinian selain dari cerita yang disebutkan agar pembelajaran pendidikan agama islam bisa menjawab tantangan zaman

Peneliti sudah melakukan riset awal di SMAN 8 Jakarta. Hanya 28 orang dari (sekitar) 100 responden yang telah membaca bahan bacaan yang ada di buku.

¹ Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Peserta didik Pintar dan Baik* (Bandung:Nusa Media, 2013), hl.110.

Hampir semua menjawab malas dan tidak menarik. Hal ini juga didukung oleh gurunya yang kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Penekanan kompetensi capaian pembelajaran hanya pada ranah kognitifnya saja dengan melupakan ranah afektif. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar menggunakan media komik dilakukan di SMAN 8 Jakarta dapat menjadi sebuah alternatif mengingat sifat gambar komik tersebut merupakan bahasa universal sehingga semua kalangan usia bisa menikmatinya². Karakteristik peserta didik SMAN 8 Jakarta cenderung sudah mengikuti perkembangan zaman. Hampir seluruh peserta didik memiliki gawai yang diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah. Melihat peluang tersebut dan melihat tuntutan zaman, peneliti ingin mengembangkan produk menggunakan 3D flipbook dengan hasil akhir berupa perangkat lunak. Selain ramah lingkungan karena tidak boros kertas, penggunaan 3D Flipbook ini juga bisa mengoptimalkan gawai peserta didik. 3d flipbook ini juga bisa menjadi upaya digitalisasi bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar melalui media komik pada pembelajaran pendidikan agama islam. Salah satu kelebihan komik itu sendiri dalam penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang di visualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca terus membacanya hingga selesai. Dilansir dari halaman web berita.upi.edu, pemerintah jepang sudah mulai memasukan karakter-karakter komik seperti *nobita* dalam serial *doraemon* ke dalam buku pelajaran dalam rangka

² Genardi Atmadireja, *Komik Di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan Antara Komik Lokal Dengan Komik Asing*, https://www.academia.edu/5078769/KOMIK_DI_INDONESIA_SEBUAH_STUDI_PERBANDINGAN_ANTARA_KOMIK_LOKAL_DENGAN_KOMIK_ASING, (diakses pada tanggal 26 maret 2019 pukul 00:03), h.2

pembelajaran budi pekerti³. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik agar termotivasi untuk membaca. Salah satu aspek yang membuat peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbentuk cerita adalah karena bahan ajar yang tersedia memiliki cerita yang kurang kekinian.

Komik cenderung jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dimungkinkan terjadi karena struktur komik bukan sepenuhnya berisi tulisan membawa kesan tidak serius. Komik terdiri dan tersusun dari beberapa gambar dan dilengkapi tulisan yang memberikan kesan bahwa komik menggambarkan sesuatu yang sifatnya imajinatif. Scott McCloud dalam bukunya "*Understanding Comic: The Invisibile Art*" memberikan definisi bahwa komik adalah susunan lambang/symbol yang tersusun berdampingan dengan runtutan tertentu⁴. Lanjutnya Scott Mccloud memberikan definisi simbol –bukan gambar, karena memang tidak ada aturan baku dalam gambar yang ada di komik, komik dapat disimpulkan sebagai bentuk abstraksi dari imajinasi si komikus sendiri dalam menjabarkan hal yang ingin dijabarkan⁵. Penjabaran tersebut bisa diaplikasikan dari mulai sesuatu yang memiliki muatan hiburan hingga sesuatu yang memiliki muatan edukatif. Pada pembelajaran, komik dapat memiliki fungsi sebagai media dalam pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran murni yang hanya memediakan materi yang ada maupun media yang memiliki muatan sendiri seperti bahan ajar atau sumber belajar selain dari bahan ajar & sumber belajar yang ada.

³ Humas UPI, "*Mengadopsi Karakter Nobita di Jepang*", <http://berita.upi.edu/mengadopsi-karakter-nobita-di-jepang/> (diakses pada tanggal 25 maret 2019 pukul 23:58 WIB).

⁴ Scott Mccloud, *Understanding Comic: The Invisibile Art* (New York: Harper Collins Publisher, 1993), h.9

⁵ Scott Mccloud, *Understanding Comic: The Invisibile Art*, (New York: Harper Collins Publisher, 1993), h.24-28

Penggunaan komik pada pembelajaran dianggap menjadi alternatif terutama pada pembelajaran yang menggunakan penalaran imajinatif dalam memahami makna ataupun substansi yang terkandung di dalamnya seperti cerita dalam pelajaran sejarah maupun dalam pelajaran agama. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran bukan tanpa alasan, Thorndike, seperti yang dikutip Krashen pernah melakukan penelitian dan menyimpulkan bahwa anak yang membaca komik lebih banyak -sebulan minimal 1 buah komik berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosakata peserta didik yang jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik.⁶

Penggunaan komik secara umum terbagi menjadi bermacam-macam fungsinya mulai dari sebagai sarana berda'wah seperti komik *le muslim show* karya *BDouin* hingga sesuatu yang sifatnya bercanda dan hanya untuk guyonan seperti komik *tahilalats* karya Nurfadli Mursyid. Komik merupakan salah satu budaya populer yang akan terus mengalami perkembangan setiap waktunya⁷. Sebagai salah satu media penuturan cerita –selain karya sastra lainnya, komik dapat dimodifikasi dan diselipkan nilai nilai aqidah akhlak yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena Pendidikan Agama Islam yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan aqidah dan akhlak di sekolah. Belum banyak penelitian yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan hampir rata-rata penggunaan media komik dalam pembelajaran bisa menaikkan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan seperti yang sudah pernah dilakukan Wahyu Gusparadu dalam

⁶ Stephen D. Krashen, *Power of Reading* (Westport, Connecticut: Porthsmouth).

⁷ Ade Makmur (ed.), *ketahanan budaya: pemikiran & wacana* (Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan Kemendikbud, 2014) h. 148

skripsinya di UIN Raden Fatah, Palembang dan Ahmad Najahu Taufik dalam skripsinya di UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, masalah yang dapat teridentifikasi terdapat pada:

1. Penekanan ranah afektif pada sub bab aqidah akhlak.
2. Penggunaan media pembelajaran oleh guru di SMAN 8 Jakarta
3. Motivasi peserta didik dalam membaca bahan ajar.
4. Perhatian peserta didik dalam membaca bahan ajar.
5. Pengembangan bahan ajar melalui media komik dengan 3d flipbook dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

C. Pembatasan Masalah

Melihat latar belakang masalah yang sudah dipaparkan dan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, peneliti membatasi masalah hanya pada *pengembangan bahan ajar melalui media komik dengan 3d flipbook dalam pembelajaran pendidikan agama islam*. Hal ini bertujuan agar penelitian bisa berfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Sedangkan bahan materi yang akan dikembangkan terbatas pada kajian bab aqidah dan akhlak yakni bab *meniti hidup dengan kemuliaan*. Ruang sampel akan dibatasi di SMAN 8 Jakarta pada peserta didik kelas X. Objek penelitian ini adalah proses pengembangan media, hasil validasi ahli, dan tanggapan peserta didik dan guru terhadap media yang akan dikembangkan.

D. Perumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan dan masalah yang sudah diidentifikasi serta dibatasi, maka masalah bisa dirumuskan dalam satu pertanyaan besar yaitu “bagaimana pengembangan bahan ajar melalui media komik dengan *3D flipbook* dalam pembelajaran akidah akhlak”. Untuk menjawab pertanyaan besar tersebut, peneliti menurunkan masalah di atas menjadi beberapa poin penting, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar melalui media komik dalam pembelajaran akidah akhlak di pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana kelayakan produk menurut para ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli komik terhadap pengembangan komik sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik dan guru selaku pengguna media komik dalam pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara garis besar untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan bahan ajar melalui media komik dengan *3d flipbook* dalam pembelajaran akidah akhlak. Untuk mengetahui dan mencapai tujuan utama tersebut, maka diperlukan beberapa tujuan penunjang yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar melalui media komik dalam pembelajaran akidah akhlak di pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Mengetahui kelayakan produk menurut para ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli komik terhadap pengembangan komik.
3. Melihat dan menganalisis tanggapan dan guru selaku pengguna media komik dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bagi berbagai pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

- a) Memberikan sumbangan pada kurikulum Pendidikan Agama Islam.
- b) Memberikan sumbangan ilmiah bagi dunia keilmuan khususnya pendidikan agama islam
- c) Menyatukan ilmu seni dan ilmu agama serta ilmu pendidikan.
- d) Memberikan wajah baru dalam pembelajaran

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

- a) Bagi peneliti.

Peneliti dapat menambah wawasan dengan cara berkarya dalam membuat bahan media pembelajaran. Peneliti juga dapat menambah kemampuan menggambar dan mengarahkan kepada arah yang lebih professional

b) Bagi pendidik dan calon pendidik

Penelitian ini dapat membantu para pendidik dan calon mendidik dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan agama islam. Diharapkan dengan penelitian ini, pendidik akan merasa terbantu dalam memilih dan menyiapkan media pembelajaran serta menambah variasi dalam pemilihan media pembelajaran.

c) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu untuk menggugah rasa dan mempertajam perasaan peserta didik serta diharapkan mampu menambah minat baca khususnya literatur islami

d) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menambah koleksi bahan ajar dan mampu menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kurikulum seperti pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat

e) Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan menjadi fondasi awal dalam pengembangan media pembelajaran melalui media komik

f) Bagi komikus

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan menjadi batu loncatan pertama dalam mengarahkan karir profesionalnya dari yang sebatas pada ranah hiburan menjadi ranah pendidikan.

G. Sistematika Penulisan

Secara sistematis penulisan skripsi ini tersusun dari 5 bab, yaitu:

1. **Bab I Pendahuluan**, berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. **Bab II Kajian Teori**, berisikan teori tentang perkembangan dan pengembangan media pembelajaran, kajian komik, komik sebagai media pembelajaran, materi aqidah akhlak dan beberapa hasil penelitian yang relevan.
3. **Bab III Metodologi Penelitian**, berisikan tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian, langkah-langkah pengembangan produk, instrument validasi ahli materi, instrument validasi ahli media, instrument validasi ahli Bahasa, instrument validasi ahli komik, instrument keterbacaan peserta didik, instrument keterpakaian guru.
4. **Bab IV Hasil dan Analisis**, berisikan hasil pengembangan penelitian, hasil validasi para ahli dan uji coba peserta didik dan guru.
5. **Bab V Penutup**, berisikan kesimpulan, saran dan penutup.