

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejatinya merupakan sebuah proses dimana seorang individu memperoleh pengetahuan, sudut pandang dan nilai-nilai baru. Hal tersebut tentu dapat diperoleh melalui pengalaman, latihan, atau pengajaran dengan harapan mendapatkan hasil yang baik dan berguna bagi individu itu sendiri. Lebih lanjut (Aunurrahman, 2010) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru agar perilaku siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih positif.

Agar terjadinya perubahan yang positif sebagai hasil dari proses pembelajaran, guru perlu menetapkan sebuah tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga dibahas oleh Miarso (1993) dalam (Siregar & Nara, 2010) bahwa pembelajaran merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Dalam pelaksanaannya, perlu dibangun suasana belajar yang komunikatif dan menyenangkan agar tercapainya tujuan belajar secara maksimal.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu menghilangkan rasa jenuh dan bosan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Peter Kline dalam buku *Everyday Genius* bahwa belajar menjadi efektif, maka belajar itu menyenangkan. Lebih lanjut Meier mengemukakan bahwa menyenangkan dapat

ditunjukkan oleh lima komponen, yakni bangkitnya minat, keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membahagiakan pada diri anak (Rahman, 2021). Oleh sebab itu, guru memegang peranan penting dalam hal ini sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Agar dapat terciptanya suasana belajar seperti yang telah disebutkan di atas, guru tentunya perlu menyiapkan metode serta berbagai perangkat pembelajaran dengan matang seperti media untuk pembelajaran. Secara umum, media adalah alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada penerimanya. Dalam konteks pembelajaran, media tersebut dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tentunya dibutuhkan sebagai alat yang berfungsi menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi. (Falahudin, 2014). Media pembelajaran sendiri umumnya dibagi atas tiga jenis. Pertama, media audio yang melibatkan indera pendengar seperti kaset rekaman, radio, perekam suara dan lain-lain. Kedua, media visual yang melibatkan indera penglihatan seperti foto, ilustrasi, komik, dan lukisan. Ketiga, media audiovisual yang melibatkan gabungan dari kedua indera seperti video, *video game*, video animasi, film, film dokumenter, dan *motion comic*.

Dari banyaknya media yang tersedia, guru perlu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan di kelas serta merancang pembelajaran secara optimal sesuai dengan prinsip dan tujuan yang telah ditentukan. Pemanfaatan media yang tepat dapat menarik minat siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga mendorong semangat belajar mereka. Hal ini diharapkan

dapat meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran seperti sejarah.

Pendidikan sejarah memegang peranan penting dalam pembentukan karakter bangsa. Mata pelajaran sejarah sebagai salah satu cabang ilmu yang berkontribusi besar dalam menumbuhkan kesadaran siswa mengenai perjalanan hidup manusia, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu, masa kini, hingga masa depan (Zahro et al., 2017). Namun demikian, tantangan utama dalam pembelajaran sejarah adalah bagaimana menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan masa lampau. Selain itu, siswa juga dituntut untuk berpikir kritis dan berpikir secara historis serta dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah terasa membosankan, karena materi yang disajikan cukup banyak dan cenderung harus dihafalkan. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru sejarah dalam menyampaikan materi sejarah. Membantu siswa memahami materi sejarah secara mendalam bukanlah hal yang mudah, sehingga guru memiliki peranan krusial dalam menciptakan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di SMA PGRI Rumpin, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah telah dilaksanakan dengan dua metode yakni metode konvensional seperti ceramah, buku teks dan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti pemutaran video dan media lainnya. Dalam wawancara langsung dengan guru sejarah, bahwa ketika pada suatu hari di gunakan metode ceramah dengan media buku teks banyak siswa yang merasa

bosan dan mengantuk saat mendengarkan penjelasan guru, meskipun sudah dilakukan tanya jawab namun hal tersebut kurang membantu. Alhasil banyak siswa justru tidak mengerti ketika ditanya oleh guru setelah dilakukan pemaparan materi. Hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar fokus, sementara sebagian besar lainnya melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran sejarah sehingga menyebabkan suasana belajar menjadi kurang kondusif dan interaktif. Namun, ketika guru mengumumkan bahwa pembelajaran pada hari lainnya adalah menonton sebuah video sejarah, para siswa langsung antusias dan bersemangat. Oleh karena itu, berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan strategi penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, seperti film, animasi, atau *motion comic*. Media-media tersebut mampu menyajikan materi sejarah secara audiovisual sehingga lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Pendekatan seperti ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penggunaan media yang tepat akan membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, juga mengembangkan proses berpikir siswa. Saat ini perkembangan teknologi bergerak semakin cepat, hal ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sejarah yang memerlukan kegiatan pembelajaran yang inovatif serta menarik, untuk membangun suasana belajar yang menunjang siswa dapat lebih aktif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas. Selaras dengan generasi muda saat ini yang sehari-harinya erat dengan penggunaan perangkat dan media digital. Sebagai respon terhadap kebutuhan ini

berbagai media pembelajaran berbasis media digital mulai bermunculan, salah satunya adalah KOJA.

‘KOJA’ yang merupakan singkatan dari Komik Sejarah merupakan sebuah produk media edukasi berlangganan dari Historia.id berupa komik yang berisikan fakta sejarah. KOJA dapat diakses oleh berbagai kalangan melalui platform YouTube. Konten-konten yang disajikan mengisahkan kembali beberapa peristiwa penting masa lampau tentang keadaan Indonesia, juga tokoh-tokoh yang berperan penting dalam peristiwa di dalamnya. Peneliti memilih KOJA sebagai objek penelitian karena media ini tergolong kedalam media audiovisual dimana media ini memang menjadi favorit siswa SMA PGRI Rumpin. Dengan konsep yang unik dan inovatif, media ini menyajikan materi sejarah dalam bentuk *motion comic* atau istilah yang lebih akrab disebut dengan animasi. Menggabungkan ilustrasi komik hasil karya ilustrator profesional, musik latar, efek suara khusus, serta penjelasan audio oleh narator. Kombinasi elemen tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan membantu siswa fokus dalam menyerap informasi sejarah secara lebih efektif.

Selain itu, KOJA dilengkapi dengan teks penjelasan dan dialog yang memuat informasi dan fakta sejarah yang padat namun dikemas secara menarik dan mudah dipahami. Media ini memberikan sensasi seolah-olah siswa masuk ke dalam situasi sejarah yang sedang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan rasa empati dan pemahaman mendalam terhadap materi. Dengan keunggulan tersebut, KOJA tentunya layak dijadikan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sejarah di SMA PGRI Rumpin.

Saat ini, siswa SMA PGRI Rumpin telah terbiasa mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan multimedia atau media audiovisual seperti film. Namun, mereka menunjukkan minat terhadap media pembelajaran audiovisual lainnya dan berbeda dari yang sudah pernah digunakan. Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan adalah 'KOJA' Komik Sejarah. Media tersebut menawarkan keunggulan pada aspek audiovisual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga dibutuhkan pentingnya mengetahui persepsi siswa terhadap pemanfaatan media KOJA, agar evaluasi terhadap penggunaan media KOJA dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan secara lebih efektif. Berangkat dari hal tersebut maka, peneliti ingin melakukan penelitian terkait “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran “KOJA” Komik Sejarah oleh Historia.id di SMA PGRI Rumpin”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada persepsi siswa kelas XI terhadap pemanfaatan media pembelajaran sejarah ‘KOJA’ Komik Sejarah oleh Historia.id di SMA PGRI Rumpin. Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji persepsi siswa, manfaat yang dirasakan serta pengalaman yang dirasakan saat KOJA digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian identifikasi masalah diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan yakni: bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan media

‘KOJA’ Komik Sejarah oleh Historia.id untuk pembelajaran sejarah kelas XI SMA PGRI Rumpin?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan terkait media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan pada tingkat menengah atas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperkaya pemahaman terkait media pembelajaran sejarah sehingga di kemudian hari dapat mengembangkannya.
- b. Bagi program studi pendidikan sejarah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran serta menambah referensi tentang pemanfaatan media KOJA Komik Sejarah dalam pembelajaran sejarah.
- c. Bagi guru sejarah dan sekolah, diharapkan dapat memperkaya referensi terkait penggunaan media pembelajaran sejarah yang lebih variatif dan adaptif sesuai dengan kondisi.
- d. Bagi kreator ‘KOJA’ dan Historia.id, diharapkan menjadi acuan untuk karya-karya selanjutnya, khususnya konten dari Komik Sejarah agar banyak khalayak dapat menjangkau lebih mudah dan semakin paham akan pentingnya kedudukan sejarah dengan tetap mempertahankan nilai seni dan sejarah yang terkandung di dalamnya.