

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengkaji kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, mencakup berbagai peristiwa sejarah yang terjadi dalam kehidupan bangsa Indonesia. Mata pelajaran sejarah difokuskan pada substansi sejarah Indonesia dengan perspektif Indonesia sentris yang direkonstruksi dan dikembangkan dari perjalanan sejarah kehidupan bangsa Indonesia, mulai dari masa kerajaan sampai reformasi. Kesadaran sejarah mengenai ke Indonesia-an wajib ada dalam diri segenap bangsa Indonesia, yakni kesadaran akan fakta bahwa kita berangkat dari perjalanan sejarah bangsa yang sama. Pengalaman sejarah Indonesia merupakan perjalanan panjang melintasi ruang dan waktu, yang di dalamnya banyak terkandung pelajaran bermakna. Mata pelajaran sejarah disampaikan secara komprehensif, multidimensional, menggunakan berbagai model, metode dan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi serta memotivasi peserta didik. Mata pelajaran sejarah melatih peserta didik untuk belajar berpikir kritis, belajar merasakan, belajar berempati, belajar merefleksi serta belajar berkarya (Kemendikbud Ristek, 2024).

Tujuan mata pelajaran sejarah antara lain yaitu menumbuhkembangkan kesadaran sejarah; menumbuhkembangkan pemahaman tentang dimensi manusia (menggali pemikiran, motif, dan tindakan), dimensi ruang (menghubungkan antara peristiwa nasional, lokal, dan global) dan dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang) dengan melihat pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, atau keberulangan; menumbuhkembangkan pemahaman tentang diri sendiri dan pemahaman kolektif sebagai bangsa Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif, serta memiliki nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme; melatih kecakapan berpikir sejarah; diakronis (kronologis)

sinkronis, kausalitas, imajinatif, kritis, kreatif, reflektif, dan kontekstual dalam mengambil keputusan masa kini dan masa depan berdasarkan fakta sejarah; melatih keterampilan inkuiri melalui tahapan penelitian sejarah (heuristik, kritik, interpretasi/penafsiran, dan penulisan sejarah (historiografi) dalam proses belajar; dan memiliki kemampuan literasi sejarah dalam mengkritisi dan menyajikan informasi sejarah secara lisan, tulisan, dan/atau media lain, dan dalam bentuk digital atau non digital (Kemendikbud Ristek, 2024). Pada Fase F, peserta didik mempelajari berbagai peristiwa sejarah yang terjadi dalam kehidupan bangsa Indonesia sebagai materi lanjutan Fase E (mata pelajaran IPS). Penekanan substansi diarahkan pada perjalanan sejarah Indonesia mulai dari penjajahan bangsa Barat, perlawanan rakyat daerah terhadap penjajah, pergerakan kebangsaan Indonesia, pendudukan Jepang, dan proklamasi kemerdekaan Indonesia (Kemendikbud Ristek, 2024). Dalam penelitian ini peneliti mengambil substansi tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Dalam pembelajaran sejarah sering melihat terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik hanya sebatas menghafal, dengan kata lain proses belajar terperangkap kepada proses menghafalnya tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantu untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penelitian awal, ditemukan bahwa guru sejarah SMA Negeri 84 Jakarta sudah menggunakan *PowerPoint* dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada penyajian teks dan poin-poin materi tanpa penguatan visual berupa gambar, peta sejarah, atau animasi. Media tersebut lebih berfungsi sebagai alat presentasi verbal satu arah, sehingga tidak mampu

menstimulasi keterlibatan kognitif siswa secara maksimal. Hal ini berdampak pada dominasi metode ceramah dan lemahnya partisipasi siswa dalam proses berpikir historis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Peserta didik cenderung hanya menghafal informasi tanpa pemahaman mendalam terhadap keterkaitan antar peristiwa dan konteks sejarah. Proses belajar tidak melibatkan kemampuan analisis atau interpretasi historis yang kritis. Hal ini terbukti dari capaian akademik siswa yang belum memenuhi harapan sekolah, sebagaimana tercermin dalam data hasil ujian akhir semester berikut:

Tabel 1.1 Hasil Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Sejarah

Hasil Ujian Akhir Semester Sejarah	Tahun 2023/2024	Tahun 2024/2025
Rendah	30	20
Tinggi	85	85
Rata-Rata	60,14	57,44

Meskipun jumlah siswa dengan nilai tinggi tidak berubah secara signifikan, penurunan rata-rata nilai dan masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran saat ini belum sepenuhnya efektif. Beberapa siswa bahkan harus mengikuti remedial akibat capaian nilai yang rendah.

Di sisi lain, hasil penyebaran angket kepada 72 siswa (kelas XI-1 dan XI-4) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan media pembelajaran yang bersifat visual dan naratif. Sebanyak 90,3% siswa menyatakan lebih memahami materi sejarah jika disampaikan dalam bentuk *e-comic*, sementara hanya 9,7% siswa memilih video pembelajaran sebagai media favorit mereka. Temuan ini mencerminkan bahwa karakteristik peserta didik saat ini cenderung lebih responsif terhadap media yang menggabungkan ilustrasi dan alur cerita (*storytelling visual*). Berdasarkan data tersebut, media *e-comic* dipilih sebagai alternatif intervensi pembelajaran, karena dianggap lebih sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital saat ini. Berbeda dari video yang bersifat linier dan pasif, *e-comic* memberikan keleluasaan bagi siswa untuk membaca

ulang, memahami secara bertahap, dan menelusuri alur peristiwa sejarah sesuai kecepatan belajarnya. Format panel dan narasi memungkinkan siswa mengkonstruksi makna peristiwa dan berpikir secara kontekstual.

Efektivitas penggunaan *e-comic* juga diperkuat oleh berbagai studi empiris dari penelitian terdahulu. Zidah (2023) misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* berbasis *webtoon* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa SMA secara signifikan dibandingkan media *PowerPoint*. Penggunaan media *e-comic* dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 52%, dengan rata-rata skor meningkat dari 38,15 (*pre-test*) menjadi 79,26 (*post-test*). Sebaliknya, penggunaan media *PowerPoint* yang disertai dengan elemen video, gambar, dan peta menunjukkan peningkatan sebesar 43%, dari 40 menjadi 70. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Laily (2023) menemukan bahwa media komik elektronik mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajiannya yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemilihan *e-comic* dalam penelitian ini didasarkan pada bukti empiris yang valid dan didukung oleh karakteristik siswa yang telah teridentifikasi melalui studi awal. Dengan mempertimbangkan temuan empiris dan karakteristik peserta didik, maka media *e-comic* dipandang sebagai media yang paling potensial untuk mendorong aktivitas berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar sejarah. Pemanfaatan media ini dalam konteks model pembelajaran investigasi kelompok diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam menyelidiki peristiwa sejarah, berdiskusi secara reflektif, dan membangun argumentasi secara logis, sebuah pendekatan yang selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah di era Kurikulum Merdeka.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Sementara media pembelajaran menurut Wati (2016) adalah alat grafis, fotografis atau alat elektronik yang berfungsi untuk

menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Selanjutnya media dapat juga dikatakan sarana untuk transfer atau menyampaikan pesan (Sukmawati dkk, 2021). Penggunaan media sangatlah penting, karena media dapat memfasilitasi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi oleh karenanya membantu pendidik dalam menyampaikan informasi sehingga mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu indikator ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Syalfirah dkk. (2024), media pembelajaran dianggap sebagai faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik. Pemilihan media yang baik dan menarik akan menumbuhkan inspirasi, minat belajar, semakin meningkatkan hasil belajar, memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menumbuhkan kesan yang berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya namun tidak membuat peserta didik lupa dengan apa yang dipelajari sebelumnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting dalam menumbuhkan suasana belajar yang seru dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini tentu berimbas kepada hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Media pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ini adalah media *e-comic* dan media *Powerpoint*. Salah satu ciri pendidikan era 4.0 ialah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajarannya (Fitri dkk, 2024). Dewasa ini perkembangan teknologi pembelajaran telah meningkat dengan pesat, yang menjadikan guru memiliki banyak pilihan untuk menggunakan media pembelajaran mana yang paling sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan disampaikan. Salah satu media inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi terkini yang dapat digunakan adalah media *e-comic*. Media *E-comic* merupakan rangkaian gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya. *E-comic* adalah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan bantuan media *e-comic* ini diharapkan proses

pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa dalam belajar ke arah yang lebih baik (Fuldiaratman dkk, 2020).

Media pembelajaran dalam era revolusi 4.0 ini menjadi instrumen penting dalam proses pembelajaran. Teknologi berbasis android kini tengah digandrungi oleh para remaja yang merupakan siswa pelajar. Hampir semua siswa sekolah menengah ke atas menggunakan android (Nuhayah dkk, 2024). Sehingga pemanfaatan *e-comic* menjadi media pembelajaran sejarah adalah salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan serta relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. SMAN 84 Jakarta di Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat memperbolehkan siswanya untuk membawa HP atau ponsel ke sekolah.

Media *e-comic* yang digunakan dalam penelitian ini tergolong sebagai media elektronik berbasis visual, karena menyajikan informasi melalui kombinasi teks dan gambar secara digital tanpa elemen interaktif. Menurut Sadiman dkk. (2010), media elektronik adalah media yang memerlukan perangkat elektronik untuk mengaksesnya, sedangkan Arsyad (2017) menyebutkan bahwa media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui penglihatan, seperti gambar, diagram, dan komik.

Guru harus mampu mewujudkan lingkungan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri. Hal tersebut menuntut guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kreatif dan berpikir kritis (Ningrum dkk, 2022). Dengan media *e-comic* ini peneliti mengharapkan dapat terwujudnya lingkungan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri pada saat proses pembelajaran.

Selain faktor di atas, terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa yaitu berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan salah satu aspek pokok yang dapat mempengaruhi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21. Hal ini dikarenakan berpikir kritis harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat bertahan dan bersaing dalam menghadapi tantangan zaman di

abad 21 (Hermawati dkk, 2023). Hal ini berkaitan dengan mata pelajaran sejarah. Sejarah merupakan mata pelajaran yang mengajak peserta didik untuk berpikir yang terkait dengan tiga dimensi waktu yakni masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Selain itu, sejarah juga tidak dapat lepas dari peristiwa, tempat dan pelaku. Dalam memahaminya maka peserta didik diajak untuk melakukan rekonstruksi masa lalu. Upaya merekonstruksi masa lalu ini yang menuntut pendidik agar dapat mengarahkan dan mengajak peserta didik dapat berpikir kritis dan analisis (Setyaningsih dkk, 2024). Hal ini diperkuat oleh pendapat Djoko Suryo, yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah harus mampu mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang, mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk mengetahui proses perubahan dan berkelanjutan, dan berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan kesadaran akan adanya perubahan dalam kehidupan masyarakat melalui dimensi waktu (Aman, 2011).

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang mutlak dikuasai oleh setiap warga negara karena hanya dengan keterampilan berpikir kritis inilah bangsa yang adil dan beradab bisa terwujud. Masyarakat yang mampu dengan sehat dan cerdas bersikap kritis terhadap lingkungannya tidak akan mudah terpengaruh oleh gelombang ketidakpastian ataupun provokasi dari pihak-pihak yang saling berebut kepentingan. Realitas negara kita saat ini mengindikasikan kecenderungan mudahnya timbul konflik antar individu, kelompok, atau golongan, suku, ras, atau bahkan agama dapat timbul hanya karena permasalahan yang tampak sederhana. Saat ini, dalam kerangka reformasi nasional dalam berbagai segi termasuk pendidikan, keterampilan berpikir kritis menjadi sangat substansial jika kita mempunyai keinginan yang kuat untuk mengatasi akar permasalahan yang tengah kita hadapi dan mencari serta mengembangkan alternatif pemecahan bagi permasalahan tersebut (Utomo, 2020). Keterampilan berpikir kritis tidak muncul dengan sendirinya. Keterampilan berpikir kritis harus ditransformasikan melalui proses Pendidikan yaitu melalui proses pembelajaran. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran maka akan membina manusia yang mampu untuk bersikap selektif

dalam menerima dan memahami setiap persoalan serta bersikap lebih berhati-hati dalam bertindak dan berperilaku (Utomo, 2020). Berpikir kritis merupakan kemampuan yang harus dilatih, karena kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan. Guru perlu membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran.

Berdasarkan model *Cone of Experience* atau kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale, pengalaman belajar dapat dikategorikan dari yang paling konkret hingga paling abstrak. Semakin ke bawah kerucut, pengalaman belajar menjadi lebih nyata dan pengetahuan yang diperoleh cenderung lebih bertahan lama. Sebaliknya, semakin ke atas, pengalaman bersifat semakin simbolik dan abstrak, sehingga pengetahuan yang diperoleh relatif lebih sedikit (Kustandi, 2011). Dalam model tersebut, media *e-comic* diklasifikasikan pada tingkat simbol visual, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui gambar, ilustrasi, dan teks. Meskipun tergolong abstrak dibandingkan pengalaman langsung, Edgar Dale menekankan bahwa kerucut pengalaman bukanlah hierarki efektivitas media, melainkan representasi tingkat keabstrakan dalam memperoleh pengetahuan. Ia juga menyatakan bahwa kombinasi antara pengalaman konkret dan abstrak dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna (Foundations of Learning and Instructional Design Technology, n.d.).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, *e-comic* yang dibuat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dirancang secara naratif dan kontekstual serta didukung oleh aktivitas seperti menyelidiki, diskusi, analisis tokoh, dan interpretasi peristiwa, dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih analitis, dimana dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran investigasi kelompok. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana pengetahuan tidak diberikan secara langsung, melainkan dibangun melalui interaksi dan pengalaman belajar yang kontekstual (Sudirman dkk., 2020). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran investigasi kelompok dengan media *e-comic* sebagai sumber utama penyelidikan. Dengan demikian, media *e-comic* ini berpotensi membantu siswa mencapai kemampuan berpikir kritis tinggi pada level C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom.

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu (Qur'ani dkk, 2023). Hal ini berkaitan dengan penelitian bahwa media **e-comic** dapat digunakan oleh guru untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. *E-comic* dirancang untuk menyajikan peristiwa sejarah dalam bentuk cerita visual yang menarik, dengan menampilkan berbagai sudut pandang dari tokoh-tokoh yang terlibat atau menghadirkan dilema tertentu yang terjadi dalam peristiwa tersebut. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga menganalisis alasan dibalik tindakan setiap tokoh, mengevaluasi dampak keputusan yang diambil, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi yang bisa diterapkan dalam situasi tersebut. Media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi terkini dapat membantu mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap peristiwa sejarah, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menjadi lebih bermakna dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami realita kehidupan dan dapat memecahkan setiap permasalahan-permasalahan dalam kehidupan nyata.

Penerapan media komik dalam pembelajaran sejarah juga pernah dilakukan oleh Endah Priyati, guru sejarah di SMAN 12 Bekasi. Dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional, ia mengajak peserta didik menggambar komik tokoh sejarah seperti Ki Hajar Dewantara. Kegiatan tersebut memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman sejarah dan literasi siswa (Permana, 2025). Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik, termasuk dalam bentuk digital yaitu *e - comic*, memiliki potensi untuk memperkuat proses belajar sejarah yang lebih aktif dan bermakna, khususnya jika dipadukan dengan pendekatan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kecakapan kehidupan yang perlu dikembangkan melalui pendidikan.

Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa media visual

berbasis naratif, seperti komik elektronik, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Salah satu penelitian yang relevan adalah tesis oleh Adelia Wardatulaily yang berjudul *"Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin Pamekasan."* Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena media tersebut mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Laily, 2023). Namun, penelitian Adelia lebih menekankan pada peningkatan minat belajar dan dilakukan di jenjang pendidikan dasar (MI). Sementara itu, aspek kognitif, khususnya hasil belajar siswa serta integrasi atau kombinasi kemampuan berpikir kritis, belum banyak diteliti dalam kaitannya dengan penggunaan media *e-comic*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran belum dipandang sebagai bagian integral dari suatu pengajaran dan hanya dipandang sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu
2. Media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa pada umumnya, sehingga perlu diteliti terhadap mata pelajaran sejarah
3. Guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga kemampuan interaksi siswa tidak dapat meningkat dan guru mendominasi kelas atau menjadi sumber utama pengetahuan, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah,
4. Penggunaan media *e-comic* dalam pembelajaran sangat berharga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa dalam belajar ke arah yang lebih baik
5. Rendahnya berpikir kritis siswa karena penggunaan media yang tidak tepat dapat menyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar sejarah siswa fase F SMAN 84 Jakarta. Media pembelajaran dibatasi pada media *e-comic* dan media *Powerpoint*. Kemampuan berpikir kritis dikelompokkan menjadi kemampuan berpikir kritis tinggi dan kemampuan berpikir kritis rendah.

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah antara kelompok media pembelajaran *e-comic* dan kelompok media pembelajaran *Powerpoint* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa dengan kemampuan berpikir kritis tinggi dan siswa dengan kemampuan berpikir kritis rendah pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah antara kombinasi kelompok siswa berdasarkan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis yaitu:
 - a. Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *ecomic* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *Powerpoint* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.
 - b. Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *e-comic* dan memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Powerpoint* dan memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sejarah antara kelompok media

pembelajaran *e-comic* dan kelompok media pembelajaran *Powerpoint* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa dengan kemampuan berpikir kritis tinggi dan siswa dengan kemampuan berpikir kritis rendah pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sejarah antara kombinasi kelompok siswa berdasarkan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis yaitu:
 - a. Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *ecomic* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *Powerpoint* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.
 - b. Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *e-comic* dan memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Powerpoint* dan memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini yaitu penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat pembelajaran terutama pada pelajaran Sejarah di SMA. Selain itu terdapat beberapa kegunaan antara lain:

1. Kegunaan Praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar sejarah
 - b. Sebagai acuan bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah
 - c. Sebagai bahan pertimbangan peneliti lain yang berkaitan dengan penelitian ini
2. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Hasilnya dapat menjadi dasar dalam memperluas teori pembelajaran yang membandingkan media interaktif seperti *e-comic* dan *Powerpoint*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan memperkuat teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui media pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi.

G. Signifikansi Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *e-comic* dan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia fase F di SMAN 84 Jakarta ini diharapkan dapat membantu bagi para guru khususnya guru sejarah yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media merupakan alat sarana atau alat yang dipergunakan guru dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi terkini dapat membantu mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap peristiwa sejarah, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menjadi lebih bermakna dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sebagian media yang dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kritis antara lain dengan media *e-comic* dan *Powerpoint*. *E-comic* merupakan rangkaian gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya, sehingga dengan media *e-comic* diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis yang tinggi terkait dengan mata pelajaran sejarah yang berdampak pada hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil penilaian.