

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, Dalam dunia pendidikan, khususnya pada tingkatan SMA, tingkatan ini adalah tingkatan tertinggi dari sekolah menengah. Hal ini tentunya memberikan gambaran bagi praktisi pendidikan, untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Pada kenyataannya, kondisi pembelajaran di setiap kelas berbeda, dan tidak semua pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan efektif, contohnya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, dan merasa bosan dalam pembelajaran (Sari et.al, 2023:254). Dalam proses pembelajaran di kelas, memiliki dua komponen, yakni guru dan siswa. Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang terjadi seringkali tidak efektif, karena beberapa persoalan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik (Ardilla et.al, 2023:4).

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, maka kita perlu memerhatikan berbagai aspek, salah satunya adalah pendekatan dalam konteks ini adalah pembelajaran sejarah. Salah satu yang menarik motivasi peneliti adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah pendekatan di mana guru secara aktif menyesuaikan metode, sumber daya, dan penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa secara individual. Pendekatan berdiferensiasi dapat membantu guru untuk mengakomodasi empat gaya belajar, yakni gaya belajar audio, gaya belajar visual, gaya belajar audiovisual, dan gaya belajar kinestetik pada siswa. Kemudian adalah tingkat pemahaman, yang berdasarkan Kurikulum Merdeka digolongkan menjadi tiga tingkat pemahaman, yakni tingkat pemahaman tinggi, tingkat pemahaman sedang dan tingkat pemahaman rendah, serta motivasi belajar dalam Teori Belajar Sosial Bandura, yang memiliki lima tingkatan, yakni motivasi belajar sangat tinggi, motivasi belajar tinggi, motivasi belajar

sedang, motivasi belajar rendah, dan motivasi belajar sangat rendah dan kebutuhan yang berbeda di antara siswa. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dapat dilakukan melalui modifikasi konten pembelajaran, proses pembelajaran, produk akhir dan lingkungan belajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid (Tomlinson, 2001).

Pentingnya pembelajaran berdiferensiasi ini sebenarnya berada pada kemampuannya untuk menciptakan inklusivitas dalam pembelajaran, keterlibatan seluruh siswa, dan peningkatan hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Purnawanto (2023) inklusivitas memastikan bahwa dalam kelas yang majemuk, tidak ada peserta yang tertinggal dalam pelajaran, dan setiap siswa merasa dihargai serta didukung dalam upaya mereka dalam menggali dan mencapai potensi. Keterlibatan siswa dapat meningkat karena pembelajaran disesuaikan dengan motivasi dan kebutuhan siswa (Mirzachaerulsyah, 2023).

Yang menjadi masalah pada pembelajaran era sekarang adalah bagaimana pengajar dapat mengakomodasi kebutuhan akan ketiga gaya belajar dari siswa dan membuat pembelajaran menjadi semakin menarik, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah. Di SMA, siswa tidak hanya mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara umum, tetapi juga mempelajari Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang penting. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh media pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang menarik (Khaatimah & Wibawa, 2017). Ardila et.al (2023:4-5) menegaskan juga pemilihan media pembelajaran sangat menentukan kondisi pembelajaran kelas. Berdasarkan keterangan tersebut, maka kaitan langsungnya adalah media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Rahayu (2024), metode pembelajaran berkaitan dengan media pembelajaran, sebab media pembelajaran dipilih berdasarkan metode pembelajaran. Berangkat dari hal ini, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis kasus (*Case Based Learning/CBL*)

dan media pembelajaran berupa komik interaktif, dan menggunakan Teori Belajar Sosial Bandura (1977), sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan pada kelas X-C yang dilakukan oleh peneliti, banyak siswa yang merasa malas saat mengikuti pelajaran sejarah, sehingga tidak menyimak dan memperhatikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan jumlah perolehan sebesar 40% dari 34 orang siswa kelas X-C yang berpartisipasi dalam asesmen sekolah, ditunjukkan dengan adanya data terkait nilai dalam pembelajaran sejarah, baik nilai asesmen formatif maupun penugasan individu, karena kelas X-C memiliki persentase nilai yang paling kecil dibandingkan kelas X-A dan X-B. Peneliti juga melakukan pengamatan pada kelas X-A dan X-B. Berdasarkan data yang dimiliki oleh peneliti, pada 23 Februari 2026 melalui asesmen formatif, kelas X-C memiliki nilai rata rata sebesar 80,89, lebih kecil dibandingkan kelas X-A sebesar 83,76, sementara kelas X-B memiliki nilai rata rata sebesar 81,32. Dapat dilihat nilai 80 umumnya dipandang tinggi, namun kelas X-C memiliki nilai yang paling rendah dibandingkan kelas X-A dan X-B.

Pada kelas X-C sendiri, siswa berpendapat bahwa pembelajaran yang hanya “mengikuti” *textbook*, hanya menggunakan metode ceramah tanpa memberikan gambar, memberikan terlalu banyak soal latihan, serta memberikan referensi hanya berupa buku, merupakan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik, sehingga berangkat dari penelitian ini, peneliti ingin menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull*), berpikir (*mindfull*) dan juga bermakna (*meaningfull*), lewat media pembelajaran komik interaktif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardila et.al (2023:4-5) juga menegaskan bahwa pembelajaran sejarah seringkali terasa membosankan karena hanya menggunakan media belajar buku cetak, kemudian hanya memberikan tugas rangkuman. Rasa malas siswa kelas X-C juga ditambah oleh waktu mata pelajaran sejarah, yang dimulai setelah istirahat pertama, dan sebelumnya adalah mata pelajaran olahraga, sehingga siswa sudah lelah setelah beraktivitas fisik, menambah rasa malas

siswa

Dapat dilihat berdasarkan hal pernyataan diatas, rasa malas yang ditunjukkan siswa bukan hanya disebabkan oleh faktor internal, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton, dominasi metode ceramah, serta minimnya visualisasi materi sejarah menyebabkan siswa kehilangan perhatian dan minat selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut akhirnya memunculkan sikap pasif, enggan berpartisipasi, dan menurunkan motivasi belajar (Ardilla et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sejak awal, mempertahankan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Salah satu alternatif media yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah komik interaktif. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang didominasi teks, komik interaktif memadukan unsur visual, narasi, dialog, serta aktivitas interaktif yang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Karakteristik tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat mengurangi rasa malas yang muncul akibat pembelajaran yang monoton. Ketika perhatian siswa meningkat, mereka cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi belajar sejarah juga berpotensi meningkat. Penggunaan media pembelajaran komik interaktif dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Komik tidak hanya memvisualisasikan peristiwa sejarah sehingga lebih mudah dipahami (Wahyuningtias, 2017), tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk membaca, mengamati, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Karakteristik tersebut diharapkan dapat mengurangi rasa malas yang selama ini muncul akibat pembelajaran sejarah yang monoton, meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar sejarah (Wijaya et al., 2025). Selain itu, media komik interaktif juga mampu

mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran komik interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-C di SMAN 43 Jakarta?
2. Apakah penerapan media pembelajaran komik interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-C di SMAN 43 Jakarta?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa melalui penerapan komik interaktif, dan juga untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan media komik interaktif berdasarkan peningkatan motivasi siswa pada setiap siklus pembelajaran yang akan dilaksanakan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut;

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media komik interaktif. Diharapkan penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah dengan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
2. Bagi pengajar atau guru sejarah, penelitian ini memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang kurikulum dan strategi pengajaran yang lebih inovatif, serta membantu mereka memahami kebutuhan dan karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya dalam mata

pelajaran sejarah di SMAN 43 Jakarta. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran komik interaktif, sekolah dapat memperkaya variasi metode pembelajaran yang digunakan di kelas, sehingga motivasi belajar sejarah siswa dapat meningkat.

4. Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan belajar bagi beberapa mata kuliah tertentu, seperti mata kuliah Metodologi Penelitian, Strategi dan Inovasi Pembelajaran Sejarah, Perencanaan Pembelajaran Sejarah, maupun Media dan Alat Pembelajaran Sejarah.
5. Bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah, dapat menjadi bahan inspirasi, referensi, bacaan, maupun diskusi untuk penyusunan penelitian akhir.

