

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu merupakan pengetahuan dimana manusia harus memilikinya dalam kehidupan. Ilmu merupakan pengetahuan yang berisi informasi secara mendalam sehingga pengetahuan yang didapatkan akan menghasilkan ilmu. Jacob (dalam Asry, 2020: 4) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan merupakan program yang dibuat oleh manusia untuk menyelaraskan dengan kehidupan dilingkungannya sehingga bisa mencapai target yang diinginkan. Manusia bisa menjalani kehidupan dengan baik karena adanya pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang semakin pesat perkembangannya mampu memberikan kontribusi dalam kehidupan manusia, karena adanya ilmu pengetahuan manusia dapat mengetahui keadaan dirinya dan lingkungannya sekaligus mengambil manfaat dari apa yang diketahuinya.

Pengetahuan bisa didapatkan salah satunya dengan proses pendidikan. Hamengkubuwono (2016: 5) mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mencapai dan mewujudkan belajar mengajar serta mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani serta potensi lainnya, sehingga kemampuan itu dapat berkembang kearah kognitif, afektif, dan psikomotor serta mampu hidup dengan baik dalam kehidupan. Pendidikan dapat mendorong perubahan dalam diri manusia. Perubahan dalam hal kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan membantu manusia dalam menciptakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pendidikan membawa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta mengubah sikap dan perilaku manusia. Tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi yang tersedia dalam diri individu dan mencerdaskan mereka sehingga memiliki kepribadian yang lebih baik. Mereka yang memiliki pendidikan diharapkan dapat tercipta jiwa kreativitas, bertanggungjawab, dan memiliki pengetahuan yang luas sesuai dengan tujuan dari pendidikan.

Pendidikan bisa didapatkan melalui pendidikan non-formal maupun formal. Pendidikan non-formal contohnya seperti tempat les dan tempat kursus. Pendidikan formal biasanya didapatkan melalui bangku sekolah. Sekolah merupakan lembaga pemerintah yang dirancang khusus untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik di bawah pengawasan tenaga pendidik. Sekolah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan dan pelajaran sesuai kurikulum yang sudah ditetapkan, salah satunya ialah mata pelajaran sejarah. Agung dan Wahyuni (2013: 56) menjelaskan bahwa melalui pelajaran sejarah, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kompetensi sehingga mampu berfikir secara kronologis maupun sistematis sehingga hasilnya peserta didik akan mempunyai pengetahuan mengenai masa lampau yang bisa digunakan untuk menjelaskan dan memahami fenomena masyarakat berupa perubahan dan perkembangan serta mengetahui dan menumbuhkan jati diri bangsa.

Peserta didik ketika dihadapkan dalam pembelajaran sejarah, mereka seringkali merasakan jenuh, mengantuk, tidak mendengarkan penjelasan guru, mengobrol dan alasan lainnya. Mereka tidak paham bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang termasuk wajib yang harus dipelajari supaya generasi muda dapat menjadikan masa lalu sebagai pelajaran hidup di masa sekarang. Anak muda jaman sekarang lebih tertarik kepada pelajaran teknologi, sains, dan seni, padahal hakikat dari belajar sejarah itu tidak lain adalah menggali nilai-nilai peristiwa serta belajar bagaimana kehidupan para tokoh sejarah sehingga mampu hidup dan membuat sejarah. Hal itu yang harus diperbaiki oleh seorang guru supaya menumbuhkan minat belajar mereka terhadap sejarah.

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri untuk melakukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran sehingga memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat tumbuh karena adanya keinginan untuk belajar memahami, mendorong, membimbing dan menjalani proses belajar dengan sungguh-sungguh. (Iskandar, 2012: 181). Minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah harus mampu ditumbuhkan oleh guru agar peserta didik ketika dikelas lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data

observasi dilapangan dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMAN 3 Tasikmalaya yaitu bapak Dadan Romansyah menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah karena hanya sebagian kecil siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan indikator-indikator minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Perasaan senang berhubungan dengan perasaan suka terhadap sesuatu sehingga akan melakukan sesuatu dengan sukarela. Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya dorong dalam diri untuk mengamati sesuatu. Perhatian siswa berhubungan dengan aktivitas pengamatan terhadap sesuatu. Keterlibatan siswa berhubungan dengan ketertarikan akan sesuatu maka ketika sudah tertarik, siswa akan terlibat pada kegiatan tersebut. Dalam keempat indikator tersebut, masalah kurangnya minat belajar terhadap pembelajaran sejarah dapat diidentifikasi menjadi beberapa hal yaitu peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dimana mereka ketika dikelas lebih suka mengobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan, lebih sering bermain handphone ketika pembelajaran, tidur dan bermalas-malasan ketika pelajaran, apalagi dengan pembelajaran sejarah yang ditempatkan dijam terakhir sehingga dengan karakteristik peserta didik yang demikian akan menurunkan semangat belajar dan kesiagaan peserta didik yang nantinya minat mereka terhadap pembelajaran akan menurun.

Kegiatan belajar pada jam terakhir biasanya semangat peserta didik sudah menurun karena kelelahan, suasana dikelas juga cenderung kurang kondusif selain itu peserta didik banyak yang sudah kelelahan dan ingin cepat-cepat pulang. Slameto (2015: 68) mengatakan bahwa waktu sekolah mempengaruhi belajar. Peserta didik ketika mendapatkan pembelajaran dipagi hari akan lebih fokus terhadap materi karena keadaan masih segar, pikiran masih sangat siap menerima pelajaran, sebaliknya ketika peserta didik mendapatkan pembelajaran di siang hari, tubuh mereka sudah kelelahan sehingga kurang fokus dalam menerima pembelajaran sehingga menurunkan semangat belajar yang nantinya materi yang telah diberikan oleh guru tidak

akan diterima dan dipahami dengan baik. Faktor kelelahan karena tuntutan akademik disebut sebagai Academic Burnout. Kondisi ini akan menyebabkan menurunnya motivasi dan minat sehingga menghilangkan keinginan untuk belajar. Ugwu dkk (dalam Asrowi et al., 2020:124) menyebutkan Academic Burnout merupakan suatu kondisi dimana jiwa kelelahan akibat dari tuntutan pendidikan sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar dan rendahnya motivasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah masih kurang. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan. Slameto (2015: 106-107) menjelaskan bahwa perhatian seseorang akan terpaku pada sesuatu hal yang baru dimana belum pernah didapatkan dari pengalaman-pengalaman sebelumnya. Media yang belum pernah digunakan oleh guru ketika pembelajaran ialah berupa komik sejarah. Rifa'i (2015: 64) menjelaskan bahwa komik merupakan cerita yang disampaikan dalam bentuk kartun yang menerangkan karakter dan diceritakan dalam bentuk gambar sehingga mampu memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik sangat populer dan dinikmati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena dilengkapi dengan cerita yang memiliki latarbelakang, tokoh, balon cerita yang menarik, panel (kotak yang memisahkan antara adegan demi adegan lainnya), dan narasi yang membuat cerita dalam komik tersebut semakin hidup.

Komik dapat dijadikan media dalam pembelajaran karena komik memiliki karakter dan watak seperti kartun. Komik bersifat sederhana dan berisi cerita yang mempunyai pesan dan mudah dicerna, selain itu bahasa yang digunakan dialogis (Munadi, 2013: 100). Kelebihan lain dari komik yaitu ekspresi yang dijabarkan sangat menyegarkan membuat pembaca terbawa suasana secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk membaca sampai akhir. Hamalik (2001: 10) menyebutkan bahwa komik membantu merangsang keinginan dan minat serta menimbulkan motivasi dan semangat belajar. Kelebihan-kelebihan itu dapat membantu meningkatkan dan menumbuhkan

minat belajar peserta didik, selain itu bisa berdampak pada peningkatan pemahaman mereka, peserta didik akan termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berupa komik sejarah Peristiwa 10 November 1945 dapat membantu membangkitkan semangat siswa dan kesiagaan siswa, karena pada jam terakhir peserta didik yang sudah lelah, lesu, mengantuk pada pelajaran sejarah yang dianggap membosankan harus diatasi agar pembelajarannya menjadi menyenangkan yaitu dengan cara menggunakan media komik. Komik berisi gambar yang interaktif dan menyenangkan, selain itu ceritanya mudah dicerna peserta didik sehingga mereka tertarik untuk membaca. Ketertarikan ini merupakan indikator minat belajar. Peserta didik ketika diberi komik akan menarik perhatian mereka. Orang cenderung menerima sesuatu yang sifatnya tidak monoton dan komik memenuhi syarat tersebut. Komik tidak monoton karena setiap halaman dihadirkan gambar-gambar yang interaktif, gambarnya berbeda dan berwarna sehingga akan menarik perhatian mereka.

Permasalahan dalam Indikator-indikator minat tersebut akan mampu diatasi oleh komik. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Prastowo, Ba'in, dan Suryadi (2019: 38) menyebutkan bahwa penggunaan media komik berhasil meningkatkan minat belajar sejarah dimana angket yang disebar kepada responden mendapat nilai rata-rata 93 dan masuk kedalam kategori tinggi. Penelitian selanjutnya dari Enawaty dan Sari (2010: 34) menyebutkan bahwa komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 46.56% ini menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian selanjutnya dari Fuad (2016: 105) menyebutkan bahwa media komik yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi belajar dari yang tadinya hanya 6.72% menjadi 75.78% sehingga kesimpulannya komik dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut dan dari permasalahan-permasalahan yang ada, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Sejarah (True Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perkembangan

materi yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan keinginan siswa untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan atau memberikan materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Jannah, 2009: 1-2).

Comic dalam bahasa Inggris artinya segala sesuatu yang sifatnya lucu. Awalnya komik dikembangkan di negara-negara Barat dan diterbitkan di surat kabar dengan hanya kartun lucu dan kritis yang kemudian berkembang menjadi film aksi seperti komik Batman, Superman dan Captain America. (Pratiwi, 2013: 4). Komik adalah cerita yang berisi kartun yang menerangkan dan menceritakan karakter serta memainkan sebuah cerita yang berkaitan erat dengan gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pembaca. (Rifa'I, 2015: 64).

Komik adalah media visual yang memiliki cerita bergambar yang dapat digunakan sebagai alat bantu di kelas. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk memberikan materi pendidikan. Komik merupakan cerita yang didalamnya berisi gambar kartun yang berwarna yang dikombinasikan dengan teks dan dirangkai membentuk sebuah cerita yang menarik. Media komik dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi oleh guru.

2. Minat Belajar

Minat belajar mendorong seseorang untuk ikut serta dalam kegiatan belajar untuk memperluas pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Minat tumbuh dari dalam diri karena adanya keinginan untuk memahami, mengetahui sesuatu, dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh (Iskandar, 2012: 181). Clayton Aldelfer dalam (Nashar, 2014: 42) menjelaskan bahwa Minat adalah keinginan atau kemauan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Minat merupakan rasa suka terhadap sesuatu sehingga menimbulkan dorongan yang terdapat dalam diri untuk melakukan kegiatan tanpa paksaan siapapun. Minat belajar merupakan dorongan dari seseorang karena adanya rasa suka dan ketertarikan tanpa adanya paksaan dari siapapun sehingga timbul keinginan untuk belajar. Dorongan yang ditimbulkan dari dalam akan membuat seseorang menyukai kegiatan belajar sehingga hasil belajar akan tercapai dengan baik. Tingginya minat belajar seseorang akan sangat berpengaruh terhadap keinginan untuk belajar.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menunjukkan apa yang ingin dicapai atau menentukan langkah selanjutnya dalam kegiatan penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media komik Peristiwa 10 November 1945 pada pokok bahasan perkembangan dan tantangan awal kemerdekaan di kelas XI MIPA-6 SMA Negeri 3 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh media komik Peristiwa 10 November 1945 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan perkembangan dan tantangan awal kemerdekaan di kelas XI MIPA-6 SMA Negeri 3 Tasikmalaya.

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan pendidikan baik langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini memiliki tiga kegunaan, yaitu kegunaan teoretis, kegunaan praktis, dan kegunaan empiris

1. Kegunaan teoretis dari penelitian ini, yaitu diharapkan dapat berkontribusi dalam pendidikan. Selain itu, dapat memberikan masukan untuk ide-ide baru tentang media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang minat belajar siswa.

2. Kegunaan praktis dalam penelitian ini diuraikan menjadi tiga yaitu bagi guru, siswa, dan sekolah.
 - a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi para guru, khususnya guru mata pelajaran sejarah sebagai rujukan ataupun contoh media yang data digunakan di dalam kelas pada saat pembelajaran.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui penggunaan media komik.
 - c. Penelitian ini diharapkan berguna bagi Sekolah sebagai bahan untuk merancang kurikulum dan menentukan metode dan media pengajaran yang tepat untuk mengembangkan pemahaman siswa.
 - d. Kegunaan Empiris, Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan media pembelajaran.