

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, yang yang minat, kemauan, dan juga lingkungannya.

Ketika berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung didalam lembaga non formal maupun lembaga formal seperti Sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu sistem harus mencakup: tujuan, bahan/materi, guru, siswa, sarana/media, metode, dan evaluasi. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah.¹ Pada proses belajar mengajar, guru selalu di tuntutan untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses

¹ Sadiman, "Arif, dkk. " *Media Pendidikan*", (Jakarta:PT Raja grafindo,2012):65

belajar mengajar. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran berbasis komik.

Pembelajaran melalui media komik akan membantu peserta didik dalam memahami pelajarannya, sebab dengan adanya gambar dan sajian bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindari adanya salah penafsiran oleh peserta didik.

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang berisi tentang catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Dengan mempelajari sejarah generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu.²

Observasi awal di kelas VII MTs Negeri 1 kabupaten Serang, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata

² keputusan Menteri Agama Nomer 165 Tahun 2014 *tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.* hal 37-38

pelajaran yang kurang diminati oleh siswa dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya kurang dapat diinternalisasikan oleh siswa, bahkan nilai prestasi belajar mata pelajaran ini cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI lainnya. Hal ini terjadi di MTs Negeri 1 Kabupaten Serang wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti mendapatkan informasi bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah Mata pelajaran yang cenderung nilai hasil evaluasinya lebih rendah di banding mata Pelajaran PAI lainnya. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa mengalami beberapa kesulitan diantaranya dalam menghafal nama-nama tokoh, menghafal waktu dan tempat kejadian, dan terutama siswa mengalami kesulitan dalam mengambil nilai atau ibrah dari peristiwa sejarah yang ada.

Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran SKI masih sedikit yang digunakan. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sehingga kebanyakan peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran dan melakukan kegiatan lain seperti

mengajak temannya bercerita dan keluar masuk kelas. sehingga penyampaiannya sering kali pendidik hanya menggunakan metode-metode konvensional yang membosankan tidak menarik dan tidak interaktif seperti ceramah, tanya jawab serta sumber belajar pembelajarannya menggunakan lembar kerja siswa dan buku paket yang tebal yang membuat siswa membosankan. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, nantinya dapat digunakan peserta didik untuk memahami proses pembelajaran.

Hal ini diatas menjadikan inspirasi untuk diadakannya komik sebagai media pembelajaran. komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan minat siswa untuk belajar sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta penyajian cerita dengan visualisasi yang menarik akan mempermudah siswa untuk mengambil nilai dari peristiwa yang ada.³

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, nantinya dapat digunakan peserta didik untuk memahami proses pembelajaran.

³ Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter : Panduan Lengkap Mendidik Siswa pintar dan Baik* (Bandung Nusa Media, 2013) hal. 110

pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi Sejarah kebudayaan Islam bertahan lama, maka penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa MTs akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Materi Khulafaurrasyidin.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tentang permasalahan tersebut maka permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya Minat belajar siswa yang kurang baik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam karena materi yang disajikan dalam bentuk buku teks biasa.
2. Kurang adanya media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

3. Kurang adanya bahan ajar guru dalam mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam
4. Kurangnya strategi dalam mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada materi khulafaurrasyidin tokoh Abu Bakar

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah yang harus peneliti tetapkan dengan tujuan agar penelitian yang peneliti lakukan ini lebih terarah dengan baik dan tidak melebar serta mendapatkan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti membatasi ini pada permasalahan “Produk pengembangan media berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam hanya pada materi Khulafaur Rasyidin (tokoh Abu Bakar Ash-Shidiq). Objek pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran SKI hanya pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Serang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran SKI?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis komik pada mata pelajaran SKI?

E. Tujuan dan Manfaat Produk yang Akan dikembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan melakukan penelitian pengembangan bahan ajar *Research & Development* (R&D) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin. Mengembangkan media komik cerita anak untuk meningkatkan kemampuan minat belajar siswa kelas VII.

Penelitian pembelajaran ini memiliki manfaat yang sangat besar bagi guru sebagai peneliti, siswa sebagai subjek pembelajaran maupun sekolah sebagai lembaga pendidikan sebagai salah satu untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara yang berbeda.

Hasil ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, sebagai gambaran dan bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan

membangun guru dalam memperbaiki proses pembelajaran terutama pada pengembangan bahan ajar.

Melalui penerapan media komik di harapkan siswa dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui media komik siswa mendapatkan manfaat yaitu: Dapat menumbuhkan minat belajar siswa, dapat mendorong siswa untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran, dapat memunculkan ide-ide baru siswa, dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dapat menambah motivasi siswa.

Dapat memberikan inspirasi terhadap guru untuk menciptakan media-media yang dapat menunjang pembelajaran lain, sehingga mutu sekolah dapat meningkat

F. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk komik berukuran A5
2. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun
3. Produk yang akan dihasilkan berupa komik yang berisi tentang materi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam di kelas VII materi Khulafaur Rasyidin tokoh Abu Bakar as-Siddiq

4. Isi komik terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam cerita komik.
5. Produk dibuat dengan gambar lalu di desain menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik