

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan salah satu unsur pada bidang kependidikan yang berperan secara aktif dan berkedudukan sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. (Sardiman, 2014 : 125).

Jika dicermati seorang guru dituntut agar kreatif, bekerja secara tekun dan mampu serta meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan tuntutan tersebut seorang guru dituntut untuk berperan lebih aktif dan lebih kreatif, yaitu :

Pertama, guru tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan sebagai produk tetapi terutama sebagai proses. Guru mampu memahami disiplin ilmu pengetahuan yang tekuni sebagai *ways of knowing*. Oleh sebab itu lebih dari sarana pemakaian ilmu pengetahuan tetapi harus menguasai epistemologi dari disiplin ilmu tersebut.

Kedua, guru mampu mengenal peserta didik melalui karakteristiknya sebagai pribadi yang dalam proses perkembangan, baik dari cara pemikirannya, perkembangan sosial dan emosional, maupun perkembangan moralnya.

Ketiga, Guru mampu memahami pendidikan sebagai pembudayaan sehingga dapat memilih model belajar dan sistem evaluasi sehingga

memungkinkan terjadinya proses sosialisasi sebagai kemampuan, nilai, sikap, di dalam proses mempelajari berbagai disiplin ilmu (Daryanto, 2017 : 7).

Dalam pengertian lain guru kreatif diartikan sebagai guru yang tidak puas dengan yang disampaikan kepada peserta didik. Dia selalu berusaha menemukan cara baru agar menemukan potensi unik siswa. Bagi guru tersebut setiap tahun harus ada kreativitas yang dikembangkan sehingga menghasilkan materi yang disampaikan tidak merupakan materi hafalan (Damayanti, 2016 : 25).

Dari berbagai informasi buku diatas dapat disimpulkan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran tidak bisa lepas dari peran guru. Guru memegang peranan penting terhadap proses belajar siswa melalui pembelajaran yang dikelola seorang guru. Oleh sebab itu, guru sangat dianjurkan menciptakan kondisi kelas sehingga terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa dengan cara guru harus kreatif dalam proses belajar mengajar. Dengan begitu siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan kata lain media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan sangatlah bermanfaat apabila diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut dikenal sebagai media pembelajaran (Rusman, 2013 :159).

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Terdapat beberapa alasan, media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Alasan kedua adalah taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan mulai berpikir ke *konkret* menuju ke berpikir *abstrak*, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks (Sudjana & Rivai, 2013 : 3).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran begitu penting bagi terlaksannya proses pembelajaran. Dengan kelebihan-kelebihan media pembelajaran dan peranan media pembelajaran yang akan digunakan dapat mempertinggi proses belajar siswa serta dapat menarik perhatian siswa.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran berisi tentang catatan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta mengembangkan seistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah. Mata pelajaran sejarah kebudayana Islam menekankan kemampuan dalam mengambil hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam. (Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahu 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab : 37-38).

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang berarti “lucu”, “lelucon”. Terdapat banyak definisi ‘komik’ berikut definisi yang ada yaitu:

Media komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajaran, sifat media komik menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibanding menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibanding dengan pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik ingin membacanya.

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang di *visualisasikan* membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Kecenderungan yang ada saat ini adalah siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan di *visualisasikan* dalam bentuk *realistis* maupun kartun (Daryanto, 2011 : 116).

Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran SKI bahwa guru SKI menyatakan sebagai berikut:

“mata pelajaran SKI memang sulit. Sulit disini maksudnya pelajaran SKI harus dihafal karena pelajaran tersebut adalah pelajaran sejarah. Ditambah lagi dengan materi yang terlalu banyak dan membuat anak-anak

bosan sehingga membuat mereka sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing, seperti tidur, dan mengobrol” (hasil wawancara dengan Guru kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap).

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa, dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dimana sebagian siswa memilih membuat kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku dan tidur dibanding mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa kelas X merasa bahwa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyaknya kalimat yang harus dihafalkan.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi Dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional bermaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengembangan

Beberapa orang berpendapat bahwa jika berbicara tentang pengembangan tentu harus ada modal yang akan dikembangkan tentunya. Beberapa orang berpendapat bahwa pengembangan dapat berawal dari yang tidak ada, yang berarti mulai mengadakan yang baru, lalu secara bertahap disempurnakan melalui evaluasi, revisi, evaluasi lagi, revisi lagi, dan seterusnya sampai sesuai dengan harapan.

Pengembangan menurut *Seels & Richey* adalah “*Development is the process of translating the design specifications into physical form.*” Pengembangan adalah proses peralihan atau penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Dalam hal ini, akhir dari proses pengembangan akan menghasilkan sebuah produk, dimana sebelum proses pembuatan produk tersebut diawali dengan proses pembuatan desain (Priyanto, 2009: 8).

Wisarno Muhamad berpendapat bahwa, kegiatan pengembangan adalah penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan. Hedyat Soetopo dan Wasty Soemanto mengemukakan istilah pengembangan menunjukkan kepada suatu kegiatan yang menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana dalam kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Setelah mengalami penyempurnaan-penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya, maka berakhirilah kegiatan pengembangan itu (Lismania, 2017: 15).

2. Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar. Perantara ataupun pengantar merupakan arti dari kata *medium* yang merupakan bahasa latin. Dalam konteks pembelajaran, dapat dikatakan bahwa media merupakan bahan penyalur pesan atau informasi belajar. Para ahli memberikan batasan khusus berkenaan dengan pengertian media. Wibur Schraman menyebutkan bahwa media adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan intruksional (Nuha, 2016: 251).

Sedangkan pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum yaitu usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima sebuah pengetahuan dan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016: 75).

Media pembelajaran sering diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran (*message learning*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kompetensi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Wiyani, 2013: 153).

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain

yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28).

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah’ berasal dari kata bahasa Arab, yaitu berasal dari kata “*syajarotun*”, yang artinya “pohon”. Jika secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, yaitu mempunyai cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Kata sejarah dalam bahasa Indonesia berarti “silsilah”, “asal-usul (keturunan)”, dan “kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau”. *Diderivasi* dari hal tersebut, ilmu sejarah dapat dimaknai sebagai ‘pengetahuan atau uraian peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau’ (Abdullah, 2019: 56).

Sejarah kebudayaan islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan /peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam Sejarah Islam di masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad Saw, sampai masa Khulafaurrasyidin. Secara sunstansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah keudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Nurjannah, 2016, vol. 02 no. 01).

4. Cerita Komik

Menurut *Franz* dan *Meier* komik adalah salah satu cerita yang bertempat pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Menurut Hurlock komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya *genre* sastra anak yang lainnya.

Menurut Sudjana dan Rifai komik dapat digunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan apresiasi siswa, menurut Scott McCloud komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapih dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (Sudjana & Rivai, 2011: 64).

5. Materi strategi dan substansi dakwah kelas X

Materi strategi dan substansi dakwah kelas X adalah materi mengenai strategi dan substansi dakwah yang ada di kelas X yang berisi tentang kebijakan-kebijakan dan strategi khulafaur rasyidin.

6. MA Minat Kesugihan Cilacap

Madrasah Aliyah Al-Islamiyah Nahdlatutullab (MA Minat) merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah atas (sederajat SMA) yang terletak di jl. Raya Kesugihan, Komplek PPAI, desa Kesugihan Kidul, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap Jawa Tengah.

MA Minat merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan Badan Amal Kesejahteraan Ittihadul Islamiyah (Ya BAKII), dan merupakan lembaga pendidikan yang langsung berada didalam pondok Pesantren Al-Ihya Ulumaddin yang dicintai dan dikelola oleh KH. Badawi Hanafi putera dari AL-Maghfurlah KH. Fadku tahun 1885 M. (<https://maminat-clp.sch.id/read/8sejarah-sekolah>. diakses pada hari Senin, 09 Maret 2020, jam 10.4).

C. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas X kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Terlalu banyaknya materi SKI sehingga terbatas oleh waktu, sarana dan prasarana media yang belum digunakan untuk proses belajar mengajar.

3. Belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, bahwa rendahnya minat belajar siswa, dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung oleh karena itu untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti dan supaya penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media komik difokuskan pada materi strategi dan substansi dakwah.
2. Objek penelitian hanya berpusat pada kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.

E. Rumusan Masalah

Berasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk menginformasikan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis cerita komik pada materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.
3. Untuk menginformasikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah pada materi pelajaran sejarah kebudayaan islam.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini terbagi mejadi dua yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi strategi dan substansi dakwah.

- 2) Meningkatkan keinginan belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Siswa dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran terutama materi strategi dan substansi dakwah.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita komik dalam pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah atau bagian inti dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, daftar isi.

Selanjutnya bagian tengah atau bagian inti yang terdiri dari BAB I sampai BAB V.

Bab I Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Teori, yang meliputi Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi Tempat Dan Waktu Penelitian, Desain Pengembangan, Populasi Dan Sampel, Teknik Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument, Uji Coba Produk, Teknik Analisis Data, Dan Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Dan Pembahasan, yang meliputi Gambaran Umum Tempat Penelitian, Hasil Penelitian Dan Pembahasan.

Bab V Kesimpulan, yang meliputi Kesimpulan, Saran Dan Keterbatasan Penelitian.

Bagian akhir terdiri dari Daftar Pustaka, Lampiran Instrumen, Lampiran Data.