

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Maju mundurnya sebuah negara sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang ada dinegara itu. Sebab pendidikan yang baik akan mencetak anak bangsa yang berkualitas.<sup>1</sup> Salah satu faktor yang mempengaruhi majunya pendidikan adalah kualitas guru itu sendiri. Guru yang baik akan senantiasa memperhatikan kondisi dan kebutuhan dari siswa itu sendiri, baik dalam hal strategi pemberian materi maupun fasilitas yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Maka dalam kegiatan pembelajaran ada dua aspek yang penting, yakni metode mengajar, dan media pembelajaran.<sup>2</sup>

Sejarah memiliki peranan penting dalam kehidupan. Dengan sejarah seseorang dapat mengetahui keadaan masa lalu yang mengandung banyak nilai dan pelajaran bagi hidup seseorang. Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu “Syajarah”. Syajarah berarti pohon, sesuatu yang mempunyai

---

<sup>1</sup> Nurul Khotimah et al., “Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah,” *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 2, no. 1 (2021): 49–58, <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>.

<sup>2</sup> Anis Setyaningsih, Norida Canda Sakti, and Tri Sudarwanto, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang Atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 14, no. 2 (2022): 260–73, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.53389>.

akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Kata ini berkembang kemudian menjadi akar, keturunan, asal usul, riwayat dan sisilah.

Asing disebut *Histore* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire/Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau. Menurut Kementerian Agama Sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa. Sejarah adalah cerita masa lalu yang menjadi sumber kejadian penting sehingga akan dikenang sepanjang waktu. Perumpamaannya, akar pohon yang baik akan menumbuhkan batang pohon yang baik, bahkan akan menghasilkan buah yang baik.

Kata “Islam” dalam Sejarah Kebudayaan Islam memiliki makna bahwa Islam menjadi sumber nilai kebudayaan. Kebudayaan tersebut dihasilkan oleh orang Islam. Sejarah Islam rujukannya adalah Islam sebagai sumber nilai. Sejarah Kebudayaan Islam dapat dipahami dalam dua makna, yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu sejarah. Sebagaimana pandangan Dudung Abdurrahman menjelaskan bahwa Sejarah sebagai disiplin ilmu, menurutnya sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman

pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau terjadi”<sup>1</sup>.

Menurut Badri Yatim, Sejarah Peradaban Islam merupakan perwujudan manusia yang dengan kekuatan akidah dan moralnya menjadi faktor penentu dalam perubahan perkembangan sejarah Islam.<sup>2</sup> Dalam Peraturan Menteri Agama RI No. 912 tahun 2013 dijelaskan bahwa SKI merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi akidah. Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Islam di masa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan lainnya.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan yang bernafaskan Islam. Pada jenjang pendidikan formal, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diajarkan ditingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> D E Condata Na and Crise Hipertensiva, “Sejarah Peradaban Islam,” 2013.

<sup>2</sup> Udhi Fachrudin, “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 2016, 1–23.

<sup>3</sup> Fachrudin hal. 24.

Pendidikan yang bermutu bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, mencakup kecerdasan intelektual dan kepribadian yang positif.<sup>4</sup> Pada umumnya pembelajaran yang baik dimulai dari cara guru mengajar, sehingga menarik perhatian peserta didiknya supaya terfokus pada materi yang sedang diterangkan. Penyampaian pelajaran yang dilakukan dengan baik dan pengelolaan kegiatan yang tersusun, serta pemakaian sumber belajar yang sesuai akan menunjang supaya kegiatan pembelajaran tersebut berjalan maksimal.

Pelajaran SKI adalah pelajaran yang jarang diminati oleh beberapa siswa, dikarenakan pelajaran SKI merupakan pelajaran yang sulit untuk diingat dan kebanyakan siswa berpendapat pelajaran yang sangat membosankan. Jika itu terus dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi pemahaman siswa. Oleh karena itu perlu adanya solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pelajaran ski, dengan hal tersebut bahwasannya minat belajar siswa, inovasi tentu amat sangat diperlukan. Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas bahwasannya adalah dari permasalahan yang ada yaitu kurangnya hasil belajar terutama dalam aspek kognitif yakni pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran ski, dengan hal demikian perlu adanya perbaikan. Hal ini perlu diperbaiki karena pemahaman yang dirasa cukup penting dimiliki oleh siswa terutama pada

---

<sup>4</sup> Fachrudin hal 31.

jenjang sekolah menengah. Yang mana pemahaman konsep merupakan kunci atau dasar bagi siswa untuk memahami materi ski yang akan muncul ditahap atau jenjang berikutnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di MA Syi'ar Islam, setelah dilakukan wawancara diketahui bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran SKI cenderung kurang menarik baik metode maupun model pembelajaran. Metode pembelajaran SKI disana cenderung menggunakan metode ceramah, sementara SKI kalau dibuat ceramah terus menerus akan membosankan dan mudah mengantuk. Media yang digunakan juga hanya menggunakan LKS atau buku paket, jadi siswa juga mudah bosan dengan pembelajaran seperti itu.

Cara belajar yang cenderung kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh pendidik, karena dalam mentransfer ilmu kepada peserta didiknya terkadang ada sebagian anak yang cepat dalam menangkap materi dan ada pula yang lamban dalam menerima materi yang diterangkan gurunya. Hal itu terjadi karena dalam pembelajaran setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan guru harus aktif untuk mencerna kebutuhan setiap anak masing-masing. Selain mentransfer ilmu guru sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa. Melalui interaksi pembelajaran yang ia lakukan di dalam kelas, guru dapat memberikan contoh soal dengan kaitannya pada kehidupan sehari-hari peserta didik sekaligus. Peran guru sebagai pendidik merupakan peranperan yang

berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan, tugas-tugas pengawasan, dan pembinaan serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan peserta didik itu menjadi patuh terhadap aturanaturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat.<sup>5</sup>

Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik mengingat lebih mudah materi yang sedang diajarkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat ini yaitu komik. Media pembelajaran berupa komik diharapkan dapat mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga mempunyai jalan cerita yang menghibur dan beruntun sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. Komik mempunyai daya tarik tersendiri untuk memikat peserta didik yang terkadang malas untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca. Karena pada umumnya karakteristik anak sekolah dasar membutuhkan media yang konkrit, menarik, dan juga menyenangkan.

Komik adalah media pembelajaran yang terdiri dari gambar-gambar yang tersusun supaya membentuk jalinan cerita berupa percakapan antar tokoh di dalam cerita tersebut. Komik juga mempunyai beberapa kelebihan,

---

<sup>5</sup> Setyaningsih, Canda Sakti, and Sudarwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang Atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan."

diantaranya yaitu mempermudah menyampaikan materi atau informasi secara modern yang mudah dimengerti bagi pembaca. Menurut Septy siswa menggambarkan komik sebagai hal yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa, dan penggunaan media komik sangat diminati siswa.<sup>6</sup> Sejalan dengan pendapat diatas menurut Brownell, dengan memasukan konsep pelajaran dalam buku komik maka anak akan memahami apa yang mereka pelajari secara permanen dalam ingatan mereka.<sup>7</sup>

Alasan peneliti memilih media komik sebagai bahan ajar adalah karena di zaman sekarang komik mulai ramai diminati oleh kalangan muda baik pelajar ataupun yang telah lulus sekolah. Sebelumnya jua ada peneliti terdahulu yang menggunakan komik sebagai bahan media pembelajaran yakni “Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI”. Untuk membuat pembaharuan dalam media pembelajaran peneliti mencoba menggunakan komik sebagai bahan ajar atau sebagai media dalam pembelajaran. Materi SKI yang berisi tentang cerita masa lalu, jadi semakin mendukung untuk dijadikan sebuah komik pembelajaran. Dengan harapan komik sebagai media pembelajaran agar

---

<sup>6</sup> Mochamad Guntur, Siti Sahronih, and Zakiyah Ismuwardani, “Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar,” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 8, no. 1 (2023): 34–44, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>.

<sup>7</sup> Guntur, Sahronih, and Ismuwardani.

memberikan warna baru dalam pembelajaran khususnya dalam maple SKI ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SKI KELAS X MA SYI'AR ISLAM MAIBIT RENGEL TUBAN*”

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media berbasis komik digital dalam pembelajaran SKI kelas X MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban?
2. Bagaimana validasi pengembangan media berbasis komik digital dalam pembelajaran SKI kelas X MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Dapat menjelaskan bagaimana pengembangan pembelajaran SKI berbasis komik digital di kelas X MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban
2. Untuk mengetahui kelayakan sebuah komik untuk dijadikan media pembelajaran sebagai penyemangat belajar

### **D. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran SKI dapat diharapkan memperoleh manfaat:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik yang tidak hanya untuk membaca cerita-cerita, tetapi komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi pendidik

- 1) Dapat membantu dan mempermudah guru dalam memberikan materi yang akan disampaikan
- 2) Dapat digunakan untuk referensi tentang media pembelajaran yang efektif sehingga mempermudah murid untuk memahami materi yang disampaikan

### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik diharapkan lebih mudah dalam memahami materi yang pada mata pelajaran SKI
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran materi SKI melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran

### c. Bagi Lembaga

Peneliti berhadap dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi dalam membantu

proses pembelajaran di lembaga serta menjadi motivasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya

### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Komik digital adalah suatu media komik yang memanfaatkan teknologi agar penyajiannya media menjadi lebih menarik dan praktis dalam penggunaannya, sehingga komik dapat diakses melalui perangkat elektronik.
2. Komik digital yang dikembangkan dibuat menggunakan *comic AI* dan menghasilkan komik digital online yang berwarna, berisi gambar dan animasi.
3. Cara pembuatan komik yaitu login kedalam *Comic Ai*, lalu klik mulai membuat, masukan judul komik, tambah deskripsi komik, lalu klik berikutnya.
4. Selanjutnya mulai mendesain tokoh komik yang sesuai dengan materi atau isi dari komik, setelah itu masukan kata atau teks sesuai keinginan.
5. Isi dari komik adalah materi SKI yang akan diajarkan di kelas X MA Syi'ar Islam.
6. Beberapa komik disajikan dalam bentuk slide yang dibuat semenarik mungkin.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun ruang lingkup yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan pembelajaran materi SKI kelas X berbasis komik digital.
2. Materi yang dipilih yaitu perkembangan ilmu pengetahuan pada masa dinasti Abbasiyah
3. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X MA Syi'ar Islam Maibit.
4. Lokasi penelitian ini di MA Syi'ar Islam Maibit

## **G. Definisi Oprasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.<sup>8</sup>

### **2. Media**

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Irfandi, "Pengembangan Dalam Pembelajaran," 2015, 9–39.

<sup>9</sup> Irfandi hal. 40.

### 3. Komik Digital

Komik digital adalah suatu media komik yang memanfaatkan teknologi agar penyajiannya media menjadi lebih menarik dan praktis dalam penggunaannya, sehingga komik dapat diakses melalui perangkat elektronik.<sup>10</sup>

### 4. SKI

Sejarah Kebudayaan Islam yakni adanya stereotip bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam berisikan cerita masa lalu menyebabkan materi pelajaran tersebut kurang diminati oleh peserta didik. Mata pelajaran sejarah hanya dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap, baik oleh peserta didik maupun oleh pendidik.<sup>11</sup>

### H. Orisinitas Penelitian

Dalam penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu dengan maksud sebagai perbandingan penelitian yang dilakukan saat ini dan penelitian yang telah dilakukan dahulu. Tujuan peneliti menyertakan penelitian terdahulu adalah agar tidak terjadi plagiasi karya dan memudahkan peneliti dalam mengkaji penelitian saat ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu peneliti sajikan dalam bentuk tabel yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini :

<sup>10</sup> Khilda Maulida et al., "Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz ( KAHOOT ) Pada Konsep Sistem Gerak," 2019.

<sup>11</sup> Fachrudin, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."

1. Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI.<sup>12</sup> Persamaannya penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan penelitian, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, peneliti terdahulu objek yang diteliti adalah kelas IV SD/MI, sedangkan peneliti akan menempatkan objek pada jenjang MA.
2. Yuda, Angga Pratama (2021) Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Islam Nusantara Berbasis Android Pada Kelas IX MTs Miftahul Ulum Sitiaji.<sup>13</sup> Sarjana (S1) thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Penelitian ini sama-sama menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam namun berbeda jenjang sekolah, perbedaan lainnya pada media yang dipakai oleh peneliti terdahulu yakni *Android Mobile*, sementara penelitian sekarang menggunakan media E-Komik Digital. Adapaun persamaannya penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan model penelitian

---

<sup>12</sup> Iga Istiani, "Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI," *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 1 (2019): 2019,

<sup>13</sup> ANGGA PRATAMA (2021) YUDA, "Pengembangan Aplikasi Media Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Islam Nusantara Berbasis Android Pada Kelas IX MTs Miftahul Ulum Sitiaji. Sarjana (S1) 21.

ADDIE yang memiliki lima tahapan penelitian, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Supaya dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap skripsi ini, peneliti akan menjadi lima bagian. Dimana antara bab satu dengan lainnya saling berkaitan, sehingga menjadikan penulisan skripsi ini adalah satu kesatuan yang utuh tidak dapat dipisah-pisahkan. Adapun sistematikanya yaitu :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **2. BAB II KAJIAN TEORI**

Dalam kajian teori menjelaskan tentang teori-teori tentang media pembelajaran fungsi dan manfaat media pembelajaran. Selain itu, dalam bab ini juga membahas kembang digital yang akan peneliti kembangkan.

### **3. BAB III MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Pada bab ini, peneliti memaparkan tentang model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan

pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk juga Teknik analisis data.

#### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil dan pembahasan skripsi ini membahas tentang hasil dari pengembangan, penyajian data penelitian dan pembahasan.

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir, yaitu penutup. Dalam bab ini peneliti menyajikan kesimpulan dan saran pemanfaatan.

