

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan. Proses pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan ke jenjang pendidikan formal. Pencapaian tujuan dalam pendidikan salah satunya ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran di kelas, dan salah satu faktornya yakni faktor interaksi antara guru dan siswa. Menurut Asyhar² pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat membawa atau mentransfer informasi dan pengetahuan dalam suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Komunikasi antara pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Media pembelajaran disini berperan untuk menyampaikan pesan-pesan berupa informasi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dan konsep pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memungkinkan siswa sebagai pembelajar untuk dapat mengamati objek ataupun peristiwa yang sulit disampaikan dalam bentuk aslinya oleh guru, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran yang

² R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GO Press, 2010), hlm. 4-7

bersifat abstrak dapat mudah dipahami oleh siswa³ Selain itu, menurut Asyhar⁴ dengan media pembelajaran, materi 1 pelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih bermakna sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan membuat siswa menguasai pembelajaran dengan lebih baik.

Berbagai macam media pembelajaran terutama yang lebih bersifat visual dewasa ini telah dikembangkan. Pengembangan ini berupaya mendukung potensi peserta didik yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Pembelajaran melalui gambar 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.

Belajar dengan melihat gambar dan bacaan membuat peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat pesan atau informasi yang ada pada buku. Sebab otak akan lebih mudah mengingat hal yang pernah terlihat oleh mata daripada hanya mendengar penjelasan dari guru saja tanpa adanya bantuan dari gambar. Selain itu menurut Zaniyati⁵ perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui

³ A. Sadiman, et all., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm.7

⁴ R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan...*, hlm. 7

⁵ Zaniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.65

indra pandang, dan hanya sekitar 5% lagi dengan indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya. Selain penekanan pada sisi visual, media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori peserta didik. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, khususnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi komputer. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini didasari oleh keharusan penggunaan teknologi dalam era globalisasi untuk mempermudah seseorang melakukan sesuatu. Selain itu, pada kurikulum 2013 yang merupakan pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) juga mengharuskan guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi.⁶

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar, dimana pendidik dan yang terdidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran. Sistem

⁶ R. Danaswari, "Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, 2 (2), 2013, hlm. 72

pembelajaran yang menggunakan metode lama tidak selalu dapat membuat siswa mampu untuk memahami segala materi yang ada. Dalam hal ini perlu adanya kekreatifitasan untuk membuat media ajar yang baru, supaya para terdidik merasa tertarik terhadap media yang di sajikan. Maka untuk mewujudkannya, guru sebagai fasilitator dibutuhkan dalam memberikan arahan kepada siswa melalui media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dari beberapa media yang bisa dipergunakan untuk pembelajaran adalah media infografis.⁷

Jika media infografis digunakan untuk media pembelajaran sejarah yang bersifat naratif, maka berjalannya pembelajran lebih ringan. Materi sejarah yang pajang akan disimpulkan menjadi lebih ringkas tanpa mengurangi materi itu sendiri, ditambah dalam media infografis disajikan gambar gambar yang ditunjukkan tentang fakta yang ada dalam materi. Dan dengan disajikannya materi yang singkat padat dan jelas maka siswa dapat lebih mudah memahami isi dari materi tersebut.⁸

Penggunaan media infografis dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan salah satunya yaitu pada media infografis pesan teks sederhana yang dipadukan dengan gambar yang relevan menimbulkan penanaman materi yang mendalam pada siswa. Digunakannya media infografis ini yang mengangkat materi tentang sejarah candi penataran bisa melengkapi

⁷ Agung Febrianto, dkk, "Desain Media Komik Matematika dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Aritmetika Sosial di Kelas VII SMP Xaverius 2 Kota Jambi." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.02 (2015), hlm. 77

⁸ Puspita Dwi Widyastuti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Online Toondoo dengan Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Materi Geometri Datar pada Siswa Kelas X di Sma Negeri 5 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2016, hlm. 59

pengetahuan siswa tentang materi siswa Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan hindhu budha di Indonesia serta menunjukan contoh dan bukti yang masih berlaku sampai saat ini.

Candi Penataran atau sering juga disebut candi Palah merupakan candi besar yang ada di Jawa Timur. Candi ini terletak di Desa Penataran Kecamatan Nglegok kabupaten Blitar. Candi Penataran awal mulanya dibangun oleh raja dari Kerajaan kediri yakni Raja Srengga pada tahun 1194 M. Raja Srengga berkuasa di Kerajaan kediri pada tahun 1190 – 1200 M. Pembangunan Candi Penataran berfungsi sebagai tempat persembahyangan umat hindu yang merupakan agama mayoritas. Corak dari bangunan awal candi ini adalah beraliran Hindu Siwaitis. Kemudian pada tahun 1286 Masehi dibangun Candi Naga di dalam komplek Candi Penataran. Sementara itu, sebuah catatan sejarah dalam Kitab Negarakertagama karya Mpu Prapanca (1365), dijelaskan bahwa Raja Hayam Wuruk, yang saat itu memerintah Kerajaan Majapahit di tahun 1350 sampai 1389 M, mengunjungi Candi Penataran dalam lawatannya di daerah Jawa Timur. Candi penataran ini dibangun khusus untuk memuja dewa Siwa. Hingga era kerajaan Majapahit candi ini masih digunakan untuk melaksanakan upacara keagamaan.

Dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, sejarah merupakan mata pelajaran yang perlu dipelajari oleh siswa. Peneliti memilih tema sejarah Candi Penataran karena ingin mengangkat sejarah lokal yang jarang masuk dalam materi mata pelajaran sejarah. Selain itu wawasan siswa juga dapat

bertambah terkait sejarah lokal yang ada di sekitar lingkungan hidup mereka. Refrensi para siswa tidak melulu dari buku pedoman yang diberi sekolah akan tetapi mereka juga dapat melihat bagaimana berjalannya sejarah yang ada di lingkungan mereka. Dari keunggulan tersebut membuat peneliti merasa tertarik untuk meneliti pembelajaran siswa menggunakan media infografis di sekolah Mts Salafiyah Kasim.

Peneliti melakukan observasi di Mts Salafiyah Kasim pada tanggal 02 Mei 2022. Pada awalnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada pihak madrasah yaitu Bapak Johan Khumadi S.Pd.I selaku kepala madrasah, kemudian peneliti melakukan wawancara kepada beliau terkait dengan media pembelajaran yang ada di madrasah. Hasil dari wawancara tersebut bapak Johan memberikan penjelasan bahwa di MTs Salafiyah Kasim ini masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, dan beberapa guru juga melakukan berbagai metode pembelajaran seperti berdiskusi dengan membentuk beberapa kelompok atau melakukan pembelajaran di luar kelas, untuk beberapa pelajaran yang mungkin membutuhkan internet atau komputer sebenarnya sekolah sudah memfasilitasinya akan tetapi masih terbatas, karena di madrasah ini hanya memiliki satu lab komputer sehingga untuk siswa yang memerlukan vasilitas tersebut harus bergantian. Setelah melakukan sedikit wawancara dan di berikan izin untuk melakukan penelitian kemudian peneliti meminta izin kepada Bapak Johan Khumadi S.Pd.I untuk bertemu dengan guru pengampu mata pelajaran IPS.

Berdasarkan wawancara bersama bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat selaku guru pengampu mata pelajaran IPS menjelaskan bahwa tentang siswa yang suka bermain sendiri ketika pembelajaran sehingga ketika guru selesai menjelaskan siswa masih banyak yang kurang faham tentang materi yang diajarkan. Peneliti melanjutkan pada wawancara tentang sekilas lingkungan sehari-hari siswa, beliau menjelaskan siswa siswi yang bersekolah di Mts salafiyah Kasim Blitar semua siswa siswinya adalah santri. Artinya adalah seluruh siswa disana adalah sekolah yang tinggal di pesantren dimana dalam pesantren sendiri terdapat jadwal yang sangat padat. Pesantren sendiri memiliki beberapa peraturan yang khusus pada siswa salah satunya adalah larangan membawa *handphone* dalam lingkungan pesantren. Sehingga membuat siswa kurang memanfaatkan teknologi pada pembelajaran individu.

Kemudian peneliti meminta izin kepada bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat untuk melakukan observasi sekaligus menemani beliau untuk mengajar didalam kelas. Setelah melakukan observasi di dalam kelas peneliti menemukan beberapa masalah yaitu tentang kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, kemudian beberapa siswa juga ada yang selalu mengganggu teman sebangkunya. Di kelas lain peneliti menemukan permasalahan yang sedikit berbeda yaitu ada beberapa siswa sudah tidur meskipun pembelajaran baru saja dimulai. Setelah menemukan beberapa permasalahan tersebut kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada bapak Ludfi dan beberapa penjelasan dari beliau yaitu tentang karakteristik setiap siswa memang berbeda oleh karena itu setiap kelas memiliki kelebihan dan kekurangan

masing masing. Selain itu tidak bisa di pungkiri mungkin untuk siswa yang kecapekan karena penuhnya kegiatan di pesantren dan madrasah sehingga tidur di dalam kelas. Penjelasan dari bapak Ludfi sebenarnya sering menegur siswa siswa yang tidur atau pun yang tidak memperhatikan materi pembelajaran akan tetapi beberapa saat kemudian mereka melakukan hal yang sama lagi, mungkin itu kembali ke karakteristik kelas masing masing. Setelah mendengarkan beberapa penjelasan dari bapak Ludfi kemudian peneliti mengkonsultasikan tentang media infografis, kemudian beliau menjawab mungkin bisa di coba karena para guru di sini belum pernah menggunakan media infografis yang peneliti konsultasikan.

Dari hasil observasi tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran dari guru yang lebih menarik agar tidak terkesan monoton dan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran kelas. Dengan demikian siswa lebih termotivasi dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain media yang tepat tentunya harus ada metode yang tepat dan beberapa sumber belajar yang tepat. Dalam hal tersebut guru harus mencari inovasi baru dengan media belajar yang menarik untuk siswa dan dapat membuat siswa lebih aktif supaya dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa buku saku sangat tepat untuk menjadi penunjang pembelajaran IPS dengan melihat kondisi tersebut. Maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran infografis yang lebih praktis untuk dijadikan media pembelajaran untuk para siswa yang sekaligus menjadi santri di sekolah tersebut. Selain itu dengan adanya media infografis

ini para siswa juga bisa belajar dimana saja karena materi yang disajikan dalam media infografis cukup mudah dipahami dan sangat ringkas. Media infografis ini juga masih belum digunakan untuk guru sebagai media pembelajaran, oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Infografis yang diharapkan bisa membantu siswa untuk mempermudah melakukan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru bersifat monoton sehingga tidak menarik minat belajar siswa

C. Batasan masalah

1. Materi yang ada dalam media hanya sejarah candi penataran
2. Hanya melakukan penelitian pada siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim Blitar
3. Pokok bahasan materi hanya ada dalam materi IPS kelas VII

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah langkah pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim Blitar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim Blitar?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui langkah langkah pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim Blitar
2. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim Blitar

F. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian diharapkan membawa manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun kegunaan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Infografis Candi Penataran Sebagai Sumber Sejarah Siswa Kelas VII SI MTs Salafiyah Kasim Blitar adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan keilmuan khususnya tentang analisis guru dalam Sumber Pembelajaran Sejarah.

2. Secara praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

- 1) Bagi Guru Mts Salafiyah Kasim

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk guru dalam Sumber Pembelajaran Sejarah yang efektif di Mts Salafiyah Kasim

- 2) Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Dapat dijadikan tambahan sumber belajar pada bidang pendidikan khususnya tentang analisis guru dalam Sumber Pembelajaran Sejarah.

3) Bagi pembaca atau peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bacaan untuk menambah wawasan dan referensi pembaca maupun peneliti lainnya, dan juga memaksimalkan pengetahuan dan meningkatkan kualitas pendidikan.

G. Penegasan Istilah

Peneliti memberikan penegasan istilah-istilah terkait judul .

1. Secara Konseptual

a. Media Infografis

Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas.

b. Candi Penataran

Candi Penataran atau sering juga disebut candi Palah merupakan candi besar yang ada di Jawa Timur. Candi ini terletak di Desa Penataran Kecamatan Nglepok kabupaten Blitar. Pembangunan Candi Penataran berfungsi sebagai tempat persembahyangan umat hindu yang merupakan agama mayoritas. Corak dari bangunan awal candi ini adalah beraliran Hindu Siwaitis.

c. Media Pembelajaran

Sadiman, dkk. berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dari pengirim informasi (guru/pendidik) kepada penerima

informasi (peserta didik) sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta minat peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi.⁹

2. Secara Operasional

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, guna untuk memberikan batasan kajian pada suatu penelitian. Adapun penegasan operasional dari judul “Analisis Candi Penataran sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dengan Media Infografis di SMAN 1 Tulungagung” adalah upaya atau cara dari guru yang meliputi analisis perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam mempersiapkan sumber pembelajaran bagi peserta didik dengan menggunakan media infografis yang ada di MTs Salafiyah Kasim Blitar.

⁹ Sadiman, et al., *Media Pendidikan*, hlm. 7