

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan Sekolah Dasar yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah sama dengan kurikulum Sekolah Dasar akan tetapi, pada Madrasah Ibtidaiyah terdapat porsi lebih banyak mengenai Pendidikan Agama Islam. Selain mengajarkan mata pelajaran sebagaimana yang ada pada Sekolah Dasar yaitu agama, kewarganegaraan, jasmani dan kesehatan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Daerah, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, sejarah, Ilmu Pengatauan Sosial, dan Seni Budaya dan Keterampilan, Madrasah Ibtidaiyah juga ditambahkan dengan pembelajaran dari pembagian mata Pelajaran Agama Islam seperti al-quran hadits, akidah akhlak, fiqih, bahasa Arab, dan termasuk salah satunya adalah Sejarah Kebudayaan Islam (Jubaedah & Rahim, 2022). Dengan demikian, Madrasah Ibtidaiyah (MI) memainkan peran penting dalam membentuk fondasi pendidikan dan karakter generasi muda Indonesia, khususnya yang menginginkan keseimbangan antara ilmu pengetahuan umum dan pengajaran agama Islam. Kombinasi ini memungkinkan siswa MI tidak hanya siap bersaing dalam bidang akademis, tetapi juga tumbuh dengan nilai-nilai moral dan etika yang kuat dan berakar pada ajaran agama Islam.

Pembagian mata Pelajaran Agama Islam tersebut semuanya memang perlu untuk dipelajari lebih dalam termasuk juga Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam Sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw sampai dengan masa *khulafaurrasyidin*. Secara substansial mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat mengenal kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik sebagaimana dijelaskan dalam Permen Agama RI No. 2 Tahun 2008 (Jubaedah & Rahim, 2022). Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui masa lalu, tetapi juga dapat mengambil hikmah dari sejarah tersebut untuk membentuk karakter dan pandangan hidup yang lebih baik di masa kini dan masa mendatang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Shodiq selaku wali kelas IV MIN 1 Cirebon pada tanggal 22 Januari 2025, pembelajaran SKI dinilai sudah cukup baik, namun masih fokus pada aspek kognitif saja. Sementara itu, ditemukan bahwa banyak siswa masih menunjukkan keterbatasan dalam komunikasi lisan. Banyak siswa yang belum berani dalam menyampaikan pendapatnya secara individu. Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan. Kemampuan menjawab pertanyaan juga masih terbatas, sebagian besar siswa hanya memberikan jawaban singkat atau ragu-ragu saat ditanya oleh guru maupun teman. Di akhir pembelajaran, saat diminta menyampaikan kesimpulan, masih banyak siswa yang kesulitan merangkai inti materi secara runtut dan jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi lisan siswa masih perlu ditingkatkan agar siswa lebih aktif dan terlibat secara verbal dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2020), pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa adanya visualisasi yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau refleksi terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ini berpotensi menghambat pemahaman mereka terhadap materi serta mengurangi rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan pendapat di kelas. Padahal, kemampuan komunikasi

merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran SKI yang memuat banyak kisah inspiratif yang seharusnya dapat didiskusikan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Rahmawati, 2022).

Komunikasi merupakan keterampilan esensial dalam dunia pendidikan. Menurut Setiawan (2020), keterampilan komunikasi yang baik membantu siswa dalam menyampaikan ide secara jelas dan logis serta meningkatkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, komunikasi juga berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghubungkan informasi yang didapat dengan pengalaman mereka sehari-hari (Prasetyo, 2022). Dalam konteks pembelajaran SKI, komunikasi yang baik memungkinkan siswa untuk menggali lebih dalam makna dari peristiwa sejarah dan mengaplikasikan nilai-nilai moralnya dalam kehidupan mereka.

Kurangnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran, terutama dalam mengungkapkan pendapat dan berdiskusi di kelas, sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Siswa cenderung pasif karena tidak diberikan stimulasi yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini.

Media pembelajaran memiliki tiga peranan yaitu, peran untuk meningkatkan perhatian (*intentionalrole*) peran komunikasi (*communicationrole*) dan peran ingatan atau penyimpanan (*retentionrole*) (Ramianti et al., 2023). Sebagaimana menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Jubaedah & Rahim, 2022). Sehingga Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memperkaya komunikasi antara guru dan murid, serta meningkatkan efektivitas proses pendidikan secara menyeluruh.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Disamping dapat mencapai tujuan, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap pembelajaran (Ramiati et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar, tetapi juga memastikan pesan-pesan pembelajaran tersampaikan secara jelas dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Di era digital ini, banyaknya jenis media pembelajaran telah memberikan berbagai kemudahan dan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah komik. Komik tidak hanya memberikan aspek visual yang menarik, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan daya ingat siswa (Ramiati et al., 2023). Komik sebagai media visual dapat dikemas secara edukatif untuk proses pembelajaran. Bagi peserta didik, komik dapat mempermudah dalam memahami isi cerita. Penggunaan bahasa yang masih berhubungan dalam kehidupan sehari-hari menjadi alasan komik dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, adanya gambar dan paduan warna dalam komik memiliki daya pikat bagi peserta didik. Dengan demikian, hadirnya komik dapat memberikan informasi dan pengalaman menarik dalam pembelajaran (Munawir et al., 2023).

Komik memiliki potensi yang besar untuk lebih disenangi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, komik memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan buku pelajaran di sekolah. Penjelasan yang panjang, lebar, dan rumit dalam buku pelajaran dapat dijadikan lebih singkat dan mudah dipahami serta diingat melalui komik. (Munawir et al., 2023). Dengan keunggulannya dalam menyampaikan informasi secara menyenangkan dan mudah dipahami, komik tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas.

Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang mencakup berbagai peristiwa dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam,

pengembangan media pembelajaran berbasis komik menjadi solusi yang relevan. Komik dapat menyajikan cerita sejarah dengan narasi yang menarik, gambar yang menggambarkan kejadian sejarah, serta dialog yang memudahkan siswa untuk memahami konteks sejarah Islam (Ramianti et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mendalami peristiwa bersejarah dan tokoh-tokoh penting dalam konteks yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada umumnya komik sebagai media pembelajaran termasuk dalam kelompok media cetak. Namun, saat ini komik telah banyak dikembangkan dalam bentuk komik digital atau *e-comic*. *E-comic* merupakan wujud modifikasi dari bentuk cetakan menjadi bentuk elektronik. Penyimpanan yang dilakukan secara *online* atau melalui *gadget* menjadi perbedaan utama antara komik cetak dan digital. Selain itu, dalam *e-comic* gambar diubah menjadi lebih nyata dengan animasi yang mampu bergerak (Munawir et al., 2023). Dengan perkembangan *e-comic*, komik sebagai media pembelajaran mengalami transformasi signifikan dari bentuk cetak konvensional menjadi format elektronik yang interaktif. Hal ini tidak hanya memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel melalui perangkat digital, tetapi juga menambah dimensi visual dengan animasi yang memperkaya pengalaman belajar secara lebih dinamis dan realistis.

E-comic merupakan salah satu media untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. *E-comic* mampu memudahkan pemahaman materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Senada dengan hal itu, Raneza dan Widowati mengatakan bahwa, penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran mampu mengilustrasikan peristiwa dengan mudah dalam waktu yang singkat sehingga dapat mengembangkan imajinasi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *E-Comic* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Hal ini juga dapat membantu siswa dalam

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi mereka melalui diskusi yang lebih interaktif di kelas (Al-Muyassar, 2022).

Penerapan *E-Comic* dalam pembelajaran SKI juga dapat membantu meningkatkan interaksi siswa di dalam kelas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wahid dkk (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu peserta didik dalam mendapatkan keterampilan dalam menyimak materi pelajaran, menimbulkan minat baca, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2023), penggunaan komik digital dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru. Dengan adanya gambar dan alur cerita yang menarik, siswa lebih terdorong untuk mengekspresikan pendapatnya serta lebih termotivasi untuk berbicara di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan sebuah penelitian yang tidak hanya mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran digital, tetapi juga secara spesifik mengembangkan *E-Comic* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada efektivitas media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, *E-Comic* dikembangkan secara khusus untuk merangsang interaksi dan keterlibatan siswa dalam diskusi, mendorong keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat, serta meningkatkan keterampilan berbicara di depan kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu memahami materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Karena hal itulah akhirnya peneliti berinisiatif melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* untuk**

Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MIN 1 Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2. Cakupan materi yang luas namun alokasi waktunya terbatas.
3. Kurangnya kemampuan komunikasi siswa.
4. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton dan membosankan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi permasalahan pada :

1. Kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Alur cerita *e-comic* disesuaikan dengan materi dan silabus mata pelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Difokuskan pada kemampuan komunikasi berbicara/lisan siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

3. Bagaimana kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka disimpulkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses membuat media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital di lingkungan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam memberikan referensi dan pertimbangan kepada guru mengenai media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat, selain itu juga dapat memberikan pengalaman berbeda dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk memberi kesempatan serta dukungan untuk para guru agar dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wadah menerapkan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran selama mengikuti perkuliahan, dan juga dapat menambah wawasan serta pengalaman untuk nantinya bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

