

BAB I

PENDAHULUAN

Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengerti sejarah bangsanya. Dan orang tidak akan belajar sejarah kalau tidak ada gunanya. Kenyataannya bahwa sejarah terus ditulis orang, di semua peradaban dan di sepanjang waktu, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu."¹ Sejarah dalam tulisan atau dokumentasi ini menjadi sarana penting bagi kita dalam mempelajari kemajuan dan kemunduran yang terkandung dalam berbagai peristiwa di masa lalu. Dengan demikian, pelajaran dari peristiwa masa lalu yang sudah menjadi anasir-anasir sejarah berguna dalam memaknai hidup yang tengah berjalan demi kemajuan di masa depan.

Di Indonesia, ilmu sejarah telah menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum, sejak sekolah dasar. Pengajaran sejarah yang diberikan di sekolah bukan hanya sekedar untuk mendapatkan nilai tetapi pengajaran sejarah secara formal tersebut mempunyai arti yang luas dan mendalam. Dalam kehidupan masyarakat sejarah mempunyai arti dan peran penting sebab dengan belajar sejarah akan menjadikan kita bijaksana, terhibur, berwawasan luas, memiliki semangat patriotisme dan nasionalisme yang tinggi. Sebagai sebuah cabang ilmu, sejarah hanya akan berguna jika ada kaitannya dengan masyarakat secara timbal balik.

Oleh karena itu, kita sebagai pewaris hasil budaya bangsa, berkewajiban untuk mengenal dan memperkenalkan sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia kepada generasi muda agar mereka dapat terus belajar dari kebesaran maupun kesalahan pendahulu mereka. Dan dengan mengenalkan sejarah kepada generasi muda sejak usia dini, diharapkan dapat membangun semangat

¹ Lukman Nadjamuddin, Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Tadulako

patriotisme dan menumbuhkan kecintaan generasi muda kita terhadap Negara dan tanah airnya.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam dunia pendidikan, sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Luhurnya nilai sejarah tersebut juga diungkapkan oleh pendiri bangsa ini Ir. Soekarno, beliau menyatakan “Jangan sekali-kali melupakan sejarah” begitulah kita selalu diingatkan.

Di jenjang SD sesuai kurikulum 2004, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Pengenalan makna sejarah.
2. Melatih daya kritis terhadap perkembangan sejarah di Indonesia
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan masa lampau, sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau,
4. Menumbuhkan kebanggaan siswa tentang budaya Indonesia
5. Menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air

Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 10 orang siswa SD kelas V dengan rentang umur 10-12 tahun² diperoleh fakta bahwa enam siswa menganggap pelajaran sejarah sesuatu yang tidak menarik. Mereka beranggapan bahwa pelajaran sejarah hanya menghafal dan membosankan, hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi jenuh, pasif dan mengantuk. Akibatnya siswa sulit menerima penjelasan tentang pelajaran sejarah dari guru, aktifitas siswa rendah karena

² Wawancara dilakukan terhadap 10 siswa SD kelas 5 Pakis IX Surabaya

pembelajaran didominasi guru³. Keadaan ini memang menjadi hal yang memprihatinkan. Siswa memandang sejarah hanya sebagai materi pelengkap pembelajaran, bukan sebagai pelajaran pokok yang merupakan bentuk apresiasi nasionalisme dan bukti cinta tanah air.

Temuan lain saat observasi⁴ awal dilakukan, diperoleh beberapa fenomena antara lain:

- a) pada waktu menyajikan materi di dalam kelas, sebagian guru sejarah tidak menggunakan media pembelajaran.
- b) Guru terbiasa dengan pola pembelajaran konvensional melalui ceramah dan menerangkan. Sehingga beberapa siswa menjadi tidak tertarik dan lebih memilih asyik dengan kesibukannya sendiri seperti; mengganggu teman, bermain sendiri, ngobrol, terkantuk kantuk dan sebagainya.

Ketika diadakan evaluasi ringan⁵, banyak diantaranya yang menunjukkan ketidak mengertiannya, lalu menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah sulit dan membosankan. Uraian di atas merupakan potret suasana pembelajaran yang terjadi di kelas yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Indikasi kurang berhasilnya proses pembelajaran sejarah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

³ Wawancara dilakukan terhadap Ibu Enggar Wukir Ratnani Kepala Sekolah SDN Pakis IX

⁴ Observasi penulis ke dua SD di Surabaya, yaitu SDN Rungkut Menanggal II dan SDN Pakis IX

⁵ Log cit 2

Tabel 1.1 Nilai rata-rata siswa kelas V di enam Sekolah Dasar di Surabaya

No	Mata pelajaran	Nilai Rata-rata	
		Angka	Huruf
1	Pendidikan Agama	6.8	enam,delapan
2	PPKN	7.5	tujuh,lima
3	Bahasa Indonesia	6.9	enam,sembilan
4	Matematika	6.7	enam,tujuh
5	Ilmu Pengetahuan Alam	7.1	tujuh,satu
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	6.4	enam,empat
7	Kerajinan tangan dan kesenian	6.7	enam,tujuh
8	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	7,1	tujuh,satu
9	Muatan Lokal		
	a. Bahasa Jawa	6.6	enam,enam
	b. Bahasa Inggris	7.3	tujuh,tiga
	c. Komputer	6.8	enam,delapan

Tabel 1.2 Nilai rata-rata siswa kelas V mata pelajaran IPS sesuai SKKD

No	Standar Kompetensi	Nilai rata-rata	
		Angka	Huruf
1	Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budha dan Islam di Indonesia,	5,8	lima,delapan

2	Mengenal keadaan penduduk Indonesia, mengetahui tugas, peran, dan tanggung jawab pemerintah, dan mengetahui kegiatan ekonomi di Indonesia	7,0	tujuh,nol
---	---	-----	-----------

Tabel di atas semakin memperjelas kurang berhasilnya proses pembelajaran sejarah di kelas V, dimana rata-rata prestasi siswa sebesar 5,8 Nilai tersebut belum memenuhi standar ketuntasan belajar secara individual sebesar 6,5.⁶ Dengan melihat rendahnya nilai rata-rata IPS pada siswa kelas 5 SD maka bisa disimpulkan bahwa siswa masih belum memahami pelajaran IPS khususnya tentang Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budha dan Islam di Indonesia, keragaman, kenampakan dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

Menurut Andreas Priyono⁷ ada beberapa kemungkinan link error dalam proses pembelajaran sejarah yang tidak menarik. Pertama, pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang ketinggalan zaman, membosankan karena hanya menghafal, dan cerita melulu. Kedua bahwa metode sajiannya monoton dan untuk menguasainya dibutuhkan kemampuan menghafal yang luar biasa, dan ketiga, anggapan yang kurang mengesankan ini terajut dari kesan pembelajaran sejarah sebagai produk masa lampau yang dalam penyajiannya tidak relevan dengan konteks sosial siswa. masa kini (out up date). Faktor keempat yang perlu diperhatikan adalah, kurangnya perhatian pemerintah menempatkan sejarah secara proporsional. Jam pembelajaran sejarah di institusi pendidikan terlalu sedikit dibandingkan dengan ilmu pasti.

⁶ Sesuai SKKD Kurikulum 2004

⁷ Priyono, Andreas. MSd, (2004) *Minat Siswa Belajar Sejarah Menurut* [<http://www.suaramerdeka.com/harian/0409/03/kot18.htm>] (diakses Oktober 2008)

Alasan inilah yang menyebabkan gamangnya pendalaman pembelajaran sejarah di jenjang SD, pembelajaran ilmu alam dalam kurikulum 3-5 jam pertemuan dalam 6 hari efektif, sementara sejarah maksimal 2 jam pertemuan. Untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik perlu adanya strategi. Media pembelajaran juga mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Makin intensif pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik, maka makin tinggilah kualitas proses pembelajaran yang dimaksud. Keterlibatan siswa dilandasi dengan motivasi dan minat yang tinggi dari pihak pelajar dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga dari pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran⁸

Untuk itu perlu dipikirkan sistem pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai untuk siswa. Hal ini sesuai dengan yang yang diungkapkan oleh Risman⁹ (2003) untuk menyelenggarakan pendidikan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak bisa berprestasi ada tiga C yang harus diperhatikan, yaitu *children* (anak), *content*(materi), dan *context* (situasi). Lebih lanjut Risman menjelaskan perlakuan yang tepat dan materi yang sesuai tidak akan mempunyai efek yang positif jika tidak disampaikan pada situasi (*context*) yang tepat.

Berdasarkan uraian diatas, perlu kiranya suatu tindakan untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Sejarah.

⁸ Risman, E.. (2003) *Dunia Anak: Prestasi Anak, untuk Anak atau Orangtua?*,

[<http://www.glorianet.org/keluarga/anak/anakpres.html>]

(diakses September 2008)

⁹ Ibid 8

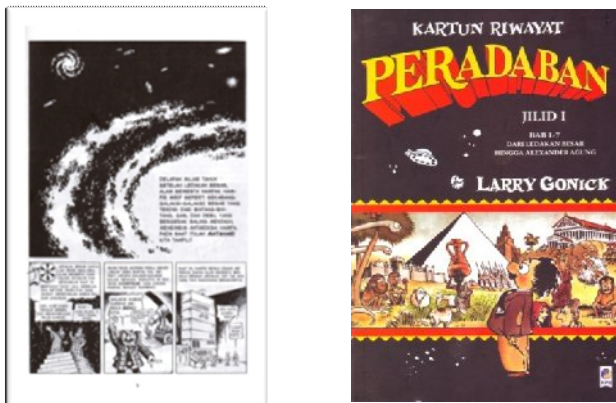
Salah satu media yang dipakai dalam pembelajaran sejarah adalah buku, media ini cukup populer dan lazim digunakan dalam dunia pendidikan. Selain buku pelajaran yang fokus pada pembelajaran sejarah, juga ada buku-buku umum dan cerita fiksi yang berdasar pada kejadian sejarah yang beredar di pasaran seperti komik atau buku cerita ilustrasi. Televisi sebagai media massa yang memiliki jangkauan besar dapat berpartisipasi dengan menayangkan program acara yang bertemakan sejarah, namun hanya 11 murid (12,64%) saja yang mengaku pernah menonton program acara yang bertemakan sejarah. Dari total seratus orang responden, hanya 22 anak (22 %) pernah menggunakan media lain selain buku pelajaran dalam mempelajari Sejarah. Dari total responden. Ini menandakan bahwa kurang optimalnya penggunaan media-media alternatif untuk mempelajari pelajaran sejarah.

Media alternatif bisa menjadi solusi dalam mengatasi kebosanan ini, 87 responden (87 %) berpendapat perlu dibuat media alternatif untuk mempelajari sejarah. Media alternatif yang dapat dipakai menurut responden adalah buku ilustrasi, komik, film, media interaktif (CD interaktif), dan Game, untuk lebih detailnya dapat dilihat pada tabel 1.3

Tabel 1.3 Media Alternatif pilihan responden

Media Alternatif	Frekuensi	Presentasi
Buku Cerita bergambar	21	24,13%
Komik	25	28,73%
Film / program tv	11	12,64%
Interaktif Komputer	14	16,09%
Lainnya (game computer)	16	18,41%
Total	87	100%

Dari media – media diatas, media yang selama ini yang paling banyak dikenal adalah buku cerita bergambar dan komik, contoh peristiwa sejarah yang ditulis kedalam sebuah buku cerita adalah tentang pahlawan-pahlawan Indonesia, seperti Mengenal Pahlawan Indonesia (Arya Ajisaka, Kawan Pustaka, 2004), atau tentang bangunan bersejarah seperti Candi Borobudur, Seri Pustaka Nusantara 2 (Aylawati Sarwono, PT Elex Media Komputindo, 2007). Sedangkan contoh penyajian sejarah dalam bentuk komik adalah Imperium Majapahit (Jan Mintraga, Elex media Komputindo, 1994), 300 (Frank Miller, Dark Horse Comics 1998), dan Kartun Riwayat peradaban (Larry Gonick, Kepustakaan Populer Gramedia, 2006).



Gambar 1.1 Kartun Riwayat Peradaban

Selain berupa komik dan buku cerita, media interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pendidikan adalah CD Interaktif. CD interaktif merupakan media baru yang membuat penggunaanya aktif, karena media ini akan berjalan apabila ada perintah dari penggunaanya. CD interaktif dapat ditambah dengan fitur-fitur seperti Game yang menghibur.

Komik memiliki berbagai keunggulan bila dibandingkan dengan film, CD Interaktif, antara lain biaya produksi yang murah dan sifatnya yang fleksibel (dapat dibawa dan dilihat sewaktu-waktu), namun kekurangan komik adalah hanya mampu menampilkan visual yang sifatnya diam (still), sedangkan film dapat menyajikan audio visual, dengan gambar bergerak (move). Kelemahan film adalah tidak dapat dilihat sewaktu-waktu karena membutuhkan alat pendukung (player). CD interaktif dapat menyajikan audio visual, gambar yang disajikan dapat berupa still maupun moving image, biaya produksinya lebih rendah daripada biaya produksi film, kekurangan dari media ini adalah dibutuhkannya perangkat komputer. Atas alasan biaya produksi yang lebih murah dan kepraktisannya, maka dipilih media komik. Dari tabel 1.3. dapat diketahui bahwa komik merupakan media yang paling banyak dipilih oleh responden, hal ini semakin memperkuat pemilihan media komik. Penelitian yang dilakukan oleh Fuad A. Ghani¹⁰ terhadap 500 siswa di 50 sekolah di Jakarta, pada akhir tahun 2003, memperlihatkan bahwa 86 % dari mereka senang membaca komik. Cerita rakyat dan cerita terjemahan (dalam bentuk komik) lebih diminati dari pada buku pelajaran paket yang diberikan oleh sekolah.¹¹

Dari survey kedua yang dilakukan terhadap 100 responden dengan range usia 9 – 11 tahun, 67 responden (67 %) setuju bahwa komik dapat dijadikan sebagai media edukasi, lebih lanjut 60 responden (60 %) setuju bahwa belajar melalui komik lebih menarik dan lebih mudah dipahami dibanding dengan belajar melalui buku teks¹².

¹⁰ Ketua Departemen Ilmu Perpustakaan FIB UI

¹¹ Kompas Cybermedia

<http://www.kompas.com/read/xml/2009/03/08/01310135/>

(akses Oktober 2008)

¹² Hasil Survey Kedua terhadap 100 siswa SD kelas V

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pada umumnya guru SD di Surabaya bukanlah guru khusus bidang studi, melainkan guru kelas. Hal ini mengakibatkan guru tersebut kurang menguasai secara detail keseluruhan dari setiap mata pelajaran yang mereka ajarkan.¹³
2. Interaksi pembelajaran dalam kelas satu arah.¹⁴ guru asyik berceramah, sedangkan para siswa pasif sebagai pendengar. Lalu siswa disuruh menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku diktat mereka atau mengerjakan buku LKS (buku kumpulan soal) Sejarah
3. Hanya 32% murid yang mengaku mengerti tentang pelajaran sejarah. 68% anak yang mengalami kesulitan mengatakan bahwa
 - a. Pelajaran sejarah banyak hapalannya 20%
 - b. Gambar yang ada di buku kurang menjelaskan 47%
 - c. Guru kurang menjelaskan 12%
 - d. Teks / tulisan di buku pelajaran tidak mudah dipahami 20%
4. Adanya tuntutan pemenuhan kurikulum yakni menghafal semua bab-bab materi yang tersajikan dalam aneka buku wajib mata pembelajaran.¹⁵
5. Media pembelajaran, dalam hal ini buku pelajaran sejarah memiliki kelemahan antara lain:¹⁶
 - a. kurangnya ilustrasi-ilustrasi yang menarik yang dapat merangsang ketertarikan siswa

¹³ wawancara dengan bu Darna Safitri, guru kelas V SDN Pakis IX

¹⁴ Ibid 11

¹⁵ Ibid 11

¹⁶ hasil kuisioner dan wawancara dengan guru kelas V SDN Pakis IX

- b. kurangnya gambar-gambar peninggalan sejarah. Walaupun ada biasanya hanya berupa foto hitam putih yang tidak jelas
 - c. kurang fokus ke cerita sejarah, lebih banyak mengulas peninggalan-peninggalan bersejarah
 - d. alur materi pembelajaran agak kacau. Materi-materi sejarah tentang kerajaan dan materi-materi tentang peninggalan-peninggalan sejarah dipisah, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami sejarah secara keseluruhan
6. Komik adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, disukai anak¹⁷

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang ditemukan tentu diperlukan batasan yang akan dikerjakan dan dicari solusinya, karena tidak mungkin keseluruhan masalah akan dapat terselesaikan sekaligus.

- 1 Perlunya penggunaan media alternatif penunjang untuk merangsang ketertarikan siswa sekolah dasar untuk menyukai pelajaran sejarah.
- 2 Untuk studi kasus dan kelayakan menggunakan ruang lingkup penelitian pada anak SD kelas V.
- 3 Buku komik pengetahuan ini hanya sebagai media pendukung pembelajaran guru / tenaga pendidik untuk murid-muridnya
- 4 Dalam laporan ini, penulis hanya membahas satu seri komik pengetahuan sejarah dengan tema yang kurang dikuasai siswa SD kelas V yaitu “Peninggalan-peninggalan kerajaan bercorak Hindu dan Budha”

¹⁷ Ibid 11

1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana merancang buku komik pengetahuan yang menarik minat anak untuk pembelajaran sejarah kepada siswa SD kelas V?”

1.5 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas perancangan ini adalah memberikan media pembelajaran alternatif untuk pelajaran sejarah siswa SD kelas 5.

- 1 Memberikan informasi secara menarik kepada siswa SD tentang pelajaran sejarah
- 2 Meningkatkan minat siswa SD dalam mempelajari pelajaran sejarah
- 3 Membantu pihak sekolah dan tenaga pendidik dalam memberikan pendidikan pelajaran sejarah.
- 4 Menjadi media pembelajaran alternatif dalam belajar sejarah

1.6 Manfaat

Bagi user : membantu pihak sekolah dan tenaga pendidik dalam memberikan pendidikan pelajaran sejarah

Bagi jurusan : menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang kesenian dan desain yang berhubungan dengan pendidikan anak di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dapat *dianalisis* seperti halnya karya seni dan karya sastra, tentang makna *simbolik* dari tokoh utama, struktur cerita, karya seni dan kebahasaannya, nilai yang terkandung, estetika, dan lain-lain.

Bagi diri sendiri : sebagai salah satu kesempatan untuk mewujudkan buah pikiran mahasiswa ke dalam proyek karya nyata yang mampu memberikan kontribusi untuk masyarakat secara umum. Tugas Akhir ini diharapkan mampu untuk memberikan perwakilan dari kompetensi diri pribadi selama

menjalankan masa studi di DKV – Desain Produk Industri untuk kemudian dapat menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi jurusan.

Bagi desainer berikutnya : penelitian ini bermanfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam mencari acuan tugas penelitian dan perancangan berjudul tentang perancangan visual media pendukung untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif kepada anak-anak.

1.7 Ruang Lingkup Studi

- a. Kajian tentang komik pengetahuan Sejarah.
- b. Segmen *audience* berada pada masa sekolah dan atau preoperational period (10-11 tahun, menurut teori Jean Piaget).
- c. Buku pembelajaran Sejarah sebelumnya
- d. Penokohan (studi karakter) yang disukai oleh anak-anak sebagai karakter atau tokoh utamanya.
- e. Kajian Komunikasi Anak

1.7.1 Output

Buku Komik Seri Pengetahuan Sejarah “Komik Rahasia Sejarah” (media utama)

1.8 Metode Perancangan

Proses penelitian yang dilakukan lebih kepada pendekatan eksperimental research; seperti pengamatan, kuisisioner, dan depth interview pada ruang lingkup studi kasus yaitu siswa kelas V serta psikolog anak. Dengan beberapa kajian literatur untuk proses perancangan visual dan penerapannya pada media buku.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metode Perancangan dan Sistematia Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang arti komik, teori pembuatan komik, tentang komik pendidikan, psikologi anak usia 10-11 tahun, dan pelajaran dan kurikulum Sejarah SD kelas V.

BAB III : STUDI DAN ANALISA

Bab ini membahas tentang gambaran atau wacana yang lebih detail mengenai subyek desain dan kaitannya dengan masalah dan tinjauan tentang produk eksisting.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Bab ini membahas tentang definisi konsep yang dikaitkan dengan masalah atau tujuan, penjelasan pentahapan pencapaian solusi serta metode pencapaian desain, mulai dari penelusuran masalah, penetapan *Target Audiens*, Konsep Desain.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menjelaskan hasil desain yang terpilih serta implementasinya pada tiap-tiap media yang telah ditentukan, lengkap dengan strategi dan perincian karakter medianya. serta pembahasan performance desain yang didasarkan atas uji coba kepada target segmen.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diperlukan untuk pembahasan penelitian ini.