

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi hal yang utama dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi diri manusia. Keberlangsungan proses pembelajaran untuk menciptakan tujuan yang diharapkan harus adanya keterkaitan antara guru dan siswa. Menurut Maharuli dan Zulherman et al dalam Feri dan Zulherman (2021, hlm. 419) guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengelola informasi, pemanfaatan media yang digunakan, pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan sarana prasarana yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, hingga membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Proses interaksi antara guru dan siswa harus terjalin secara maksimal agar kegiatan pembelajaran dapat memberikan nilai yang bermakna terutama terhadap *output* yang dihasilkan pada peserta didik.

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari planet bumi dan segala isinya yang mana objek ilmu geografi ini terdapat pada setiap lapisan-lapisan yang ada di bumi. Objek geografi dapat berupa fenomena-fenomena alam yang terdapat di permukaan bumi maupun fenomena buatan manusia. Untuk memberikan gambaran objek geografi terhadap siswa di dalam kelas tentunya membutuhkan media pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi. Namun, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas yang dipengaruhi oleh berbagai hal. Dalam praktek pembelajaran seringkali ditemui proses yang berjalan monoton dan verbalitas dengan cara siswa hanya diberi jalan dan menerima serta guru yang melaksanakan pengajaran hanya dengan penuturan verbal (Nurdahillah et al, 2021: hlm 247).

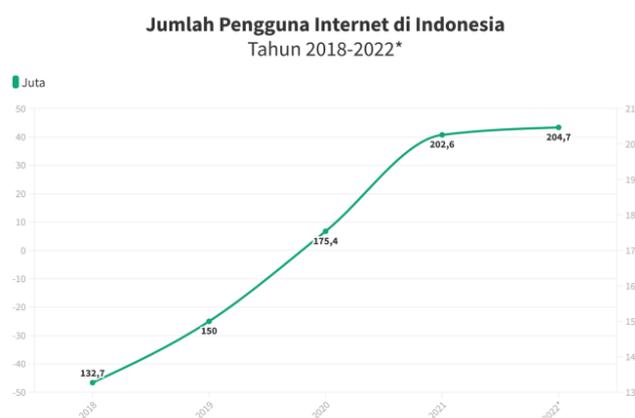
Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan akan berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa di dalam kelas. Menurut Tafonao (2018: hlm 103) semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah

dilakukan, kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Singaparna seringkali hanya menggunakan media *whiteboard* dan *powerpoint* namun untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada variasi penggunaan model dan metode yang menarik. Dari hasil observasi, siswa lebih merasa antusias untuk belajar jika ada sesuatu hal yang baru, berbeda dengan pada saat hanya menggunakan *whiteboard* saja. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 87,1% dari keseluruhan siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Singaparna terkadang merasa kesulitan dalam memahami materi geografi. Sisanya sebanyak 6,4% siswa merasa sering kesulitan dan 2,9% siswa merasa selalu kesulitan dalam memahami materi geografi. Kondisi tersebut merupakan sebuah permasalahan yang perlu diperhatikan agar dapat ditemukan solusi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi geografi yang disampaikan.

Kemajuan zaman telah mendorong perkembangan sistem teknologi yang digunakan oleh manusia. Pemanfaatan teknologi pada era industri 4.0 telah merambat pada berbagai sektor penting di dunia. Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang dinamis sesuai dengan laju perkembangan zaman, sehingga pemanfaatan teknologi menjadi potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagian besar manusia telah menggunakan alat-alat digital untuk membantu aktivitas sehari-harinya terutama dalam berkomunikasi. Saat ini setiap orang telah memiliki *smartphone* yang canggih dengan berbagai fitur penunjang. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik per tahun 2021 sebanyak 65,87% penduduk Indonesia telah memiliki dan menguasai telepon seluler (BPS, 2021). Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia telah menggunakan telepon seluler dalam menunjang kegiatan sehari-harinya. Penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar terkhusus di lingkungan SMA Negeri 1 Singaparna menjadi penunjang dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 100% siswa kelas XI memiliki *smartphone* untuk menunjang aktivitas sehari-hari.

Selain untuk berkomunikasi, *smartphone* berguna juga sebagai media hiburan bagi berbagai kalangan. Salah satu hiburan yang dapat diakses pada *smartphone* adalah adanya elektronik komik yang berisi cerita dengan berbagai tema dan tentunya banyak digemari oleh remaja. Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia untuk jumlah pembaca komik dengan rata-rata seseorang membaca 3,11 atau sekitar 3 buku per orang (Putra dan Faizal, 2018: hlm. 104). Menurut Saputro (2015: hlm. 1) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu sumber belajar yang membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dari pernyataan tersebut menjadi penguat bahwa elektronik komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat digunakan pada saat di dalam maupun di luar kelas untuk membantu kegiatan pembelajaran.

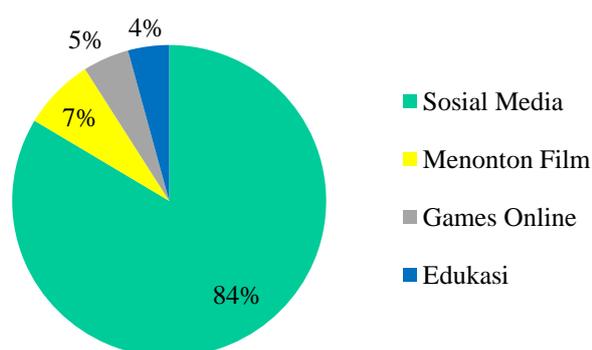
Penggunaan *smartphone* diindikasikan juga oleh jumlah pengguna internet di Indonesia karena penggunaan ponsel tidak terlepas dari pemakaian internet. Berdasarkan Grafik Jumlah Pengguna Internet di Indonesia pada Gambar 1.1, pengguna internet selalu mengalami peningkatan yang cukup signifikan setiap tahunnya. Peningkatan jumlah pengguna internet dari tahun 2018-2022 adalah sebanyak 72 juta orang. Pada tahun 2018, pengguna internet berjumlah 132,7 juta orang dan bertambah di tahun 2022 menjadi 204,7 juta orang.



*Sumber: We are Social dalam Adisty (2022)*

**Gambar 1.1**  
**Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018-2022**

Begitu pula kondisi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Singaparna telah menggunakan internet untuk menunjang aktivitas sehari-harinya. Terdapat 66,7% siswa yang selalu menggunakan internet, 26,2% siswa yang sering menggunakan internet, serta 7,1% siswa yang terkadang menggunakan internet. Penggunaan internet oleh siswa kelas XI banyak dihabiskan untuk kepentingan sosial media. Penggunaan internet oleh siswa dipakai untuk beberapa keperluan lainnya yang dapat dilihat pada diagram berikut.



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Gambar 1.2**

**Diagram Persentase Penggunaan Internet oleh Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Singaparna**

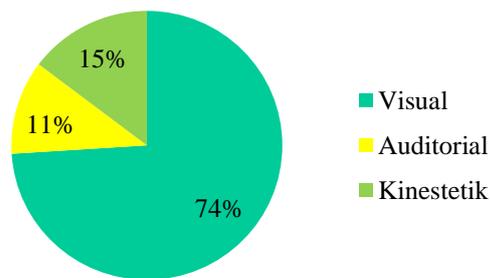
Perubahan berbagai macam fasilitas pembelajaran yang sebelumnya masih konvensional, kini sudah mulai bergeser ke arah digital. Salah satunya adalah perkembangan pada media pembelajaran yang digunakan di persekolahan kebanyakan sudah berbasis digital. Pada abad 21 ini, seorang guru harus memiliki kompetensi digital *education content creation* yang artinya memiliki kemampuan untuk menciptakan konten pembelajaran digital seperti aplikasi pembelajaran, presentasi interaktif dan animasi (Blyznyuk dalam Seviana et al, 2022: hlm. 199). Penggunaan teknologi digital pada kegiatan pembelajaran yang salah satunya dalam media pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Revolusi pendidikan yang terjadi juga menuntut guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai bagian dari peningkatan kapasitas dan kapabilitas diri guru sesuai dengan kemajuan teknologi informasi, pemanfaatannya merupakan bagian dari penerapan multimedia

(Suyuti dan Prima, 2022: hlm. 100-101). Dari pernyataan tersebut menjadi dorongan untuk membuka inovasi baru bagi guru-guru agar mampu menciptakan media pembelajaran digital yang kiranya dapat disenangi oleh siswa dan bisa memberikan dampak yang positif terhadap *output* yang dihasilkan.

Tafonao (2018: 103) mengungkapkan bahwa guru dituntut untuk memberikan motivasi kepada siswa melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas namun ada di luar kelas sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Suyuti dan Prima (2022: hlm. 99) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pada peserta didik, salah satu alasannya karena pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik minat siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar. Rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Singaparna berdasarkan perhitungan adalah 61,55% yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kriteria “tinggi”. Walaupun motivasi belajar siswa berada pada kriteria tinggi, angka persentase hampir menyentuh 60% yang artinya nyaris masuk ke dalam kriteria cukup. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan motivasi belajar siswa dengan harapan akan berada pada kriteria sangat tinggi melalui penggunaan media pembelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Yamin dalam Suprihatin (2015, hlm. 79), bahwa penyampaian informasi yang menarik dapat disampaikan dengan teknik yang baru serta kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya. Penggunaan elektronik komik diduga dapat memikat keinginan siswa untuk belajar karena materi dikemas secara menarik dengan gambar-gambar khas dari sebuah komik.

Elektronik komik menjadi sebuah potensi inovasi sebagai media pembelajaran terutama bagi mata pelajaran Geografi karena bahan ajar yang diberikan kebanyakan membutuhkan media visual agar materi dapat lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran elektronik komik perlu diterapkan di SMA Negeri 1 Singaparna untuk menambah keragaman media

pembelajaran yang digunakan. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran elektronik komik di SMA Negeri 1 Singaperbangsa dapat meningkatkan kualitas belajar siswa terutama dari motivasi serta hasil belajar pada mata pelajaran geografi. Hal tersebut didukung dengan gaya belajar siswa yang didominasi dengan gaya belajar visual seperti halnya yang tercantum pada diagram berikut.



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Gambar 1.3**

**Diagram Persentase Gaya Belajar Siswa**

Sebanyak 74% siswa cenderung memiliki gaya belajar visual. Menurut Deporter dan Mike dalam Azis et al (2022, hlm. 603) disebutkan bahwa gaya belajar visual merupakan belajar dengan menggunakan sebuah konsep atau gagasan ide yang berupa data dan informasi dengan menampilkan gambar atau tulisan yang dapat dilihat. Kondisi tersebut sangat sesuai dengan karakter media pembelajaran elektronik komik yang menampilkan tayangan visual yang terdiri dari gambar-gambar ilustrasi disertai dengan tulisan untuk menyampaikan informasi.

Menurut Hamdu dalam Puspitorini et al (2014: hlm. 414) motivasi belajar dapat memberikan sumbangan terhadap hasil belajar seperti pada penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh sebesar 48,1% terhadap prestasi belajar IPA. Pada beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran elektronik komik dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Menurut Riwanto dan Mey (2018, hlm. 17), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre test* dan *post test* setelah

penggunaan media komik digital, nilai rata-rata hasil post test sebesar 75,5 sedangkan nilai rata-rata hasil *pre test* sebesar 60,5. Adapun penelitian lainnya yang menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital adalah 71 sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik digital adalah 54, selisih antara kedua nilai tersebut sebesar 17 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen yang menggunakan media komik digital (Wulansari et al: 2022, hlm.48).

Tema komik yang dibuat tentunya harus disesuaikan dengan materi yang diberikan di kelas. Pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas XI membutuhkan media pembelajaran visual untuk memperlihatkan jenis-jenis budaya yang tersebar di Indonesia. Penggunaan media visual juga dapat memberikan gambaran spasial mengenai persebaran kebudayaan beserta letak wilayahnya. Objek pembelajaran dalam geografi budaya terbagi menjadi dua yaitu budaya *tangible* dan *intangible*. Budaya *tangible* merupakan kebudayaan yang nampak seperti artefak, perkakas, senjata, alat musik dan lain sebagainya, sedangkan budaya *intangible* merupakan kebudayaan yang tidak nampak seperti tata cara dalam bertani, upacara, ritual dan lain-lain (Sumardjo, 2011). Berdasarkan dua jenis bentuk kebudayaan tersebut menjadi alasan jika materi ajar yang berkaitan dengan kebudayaan tidak dapat disampaikan secara verbal saja tetapi siswa harus mengetahui secara visual bentuk-bentuk kebudayaan yang dimaksud, sehingga materi ini dapat diaplikasikan pada media pembelajaran elektronik komik untuk menunjukkan ilustrasi penggambaran budaya yang ada di Indonesia.

Pernyataan terkait kesesuaian materi yang akan dituangkan ke dalam media pembelajaran elektronik komik didukung dengan hasil pengisian kuesioner yang menyatakan bahwa 41,7% siswa memilih materi Keragaman Budaya Indonesia agar dapat dikemas menjadi sebuah komik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.4 terkait ketertarikan siswa terhadap materi yang dipilih untuk dijadikan sebuah komik.



Sumber: *Silabus Geografi Kelas XI dan Hasil Penelitian, 2022*

**Gambar 1.4**

### **Pemilihan Materi oleh Siswa untuk Dituangkan ke Dalam Komik**

Menurut Rohani (2019, hlm. 29), pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Bahan atau kajian yang akan diterapkan menggunakan suatu media pembelajaran harus memiliki kecocokan dengan karakter media pembelajaran yang akan digunakan. Materi pada bab Keragaman Budaya Indonesia memiliki keunikan tersendiri yang sesuai untuk dijadikan sebuah alur cerita pada komik. Pengemasan kebudayaan Indonesia dengan gambar khas pada komik diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari kebudayaan Indonesia.

Untuk mendapatkan solusi dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Singaparna pada mata pelajaran Geografi maka diperlukan penelitian yang dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di lapangan, sehingga penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kasus Kelas XI IPS pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna)”. Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran elektronik komik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, jika menunjukkan hasil yang positif maka penggunaan elektronik komik ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk digunakan

menjadi media pembelajaran dalam membantu menyampaikan materi sehari-hari pada kelas, mata pelajaran atau pun sekolah lain yang masih minim dalam penggunaan media pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi beberapa permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia?
- b. Bagaimanakah tingkat motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna?
- c. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan dengan mengacu terhadap perumusan masalah yaitu:

- a. Mengembangkan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.
- b. Menganalisis tingkat motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna.
- c. Menganalisis perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoretis**

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman keilmuan terkait peranan media pembelajaran elektronik komik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar siswa.
- b. Berguna sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
- c. Menjadi referensi apabila akan melakukan penelitian yang sejenis terkait penggunaan media pembelajaran.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Bagi siswa diharapkan inovasi media pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

#### **b. Bagi Guru**

Bagi guru diharapkan penelitian ini akan mendorong kreativitas dalam berinovasi untuk menggunakan media pembelajaran yang baik agar meningkatnya kualitas belajar di dalam kelas.

#### **c. Bagi Penulis**

Bagi penulis diharapkan penelitian yang dilakukan dapat menambah wawasan dan kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan nilai komersial bagi peneliti apabila dikemas menjadi sebuah produk yang dapat dikembangkan.