

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pendidikan saat ini tumbuh dengan cepat dan pesat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Klasifikasi Pendidikan menurut Benyamin Blomm (Ambaryani, 2017) menyangkut tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Oleh sebab itu, maka perlu adanya upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar untuk meningkatkan mutu pendidikan serta membuat proses belajar mengajar menjadi efektif (Miftah, 2013). Motivasi diperlukan untuk memberikan penguatan belajar pada peserta didik apabila berada dalam kondisi yang memerlukan pemecahan masalah (Halim, 2019).

Pada dasarnya, belajar ialah suatu kunci utama untuk manusia untuk memperoleh suatu ilmu yang bisa didapatkan lewat buku, guru, dan lingkungan sekitar. Ketika seseorang belajar akan mendapatkan keahlian atau pengetahuan yang dapat mengubah tingkah lakunya. Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang akan terjadi pada peserta didik yang bersifat relatif ke arah yang lebih positif sebagai hasil peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang melibatkan kemampuan kognitif siswa (Wardana, 2018). Proses belajar

seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dalam kehidupan mulai dari benda tiruan sampai dengan lambang yang berbentuk verbal atau abstrak (Wijayanti et al., 2019). Dalam tubuh manusia terdapat struktur jasmani dan rohani, kedua struktur tersebut memiliki kecenderungan untuk terus berkembang yang menurut psikologi behaviourisme disebut dengan *propotence reflexes* (kemampuan dasar yang dapat berkembang otomatis) (Dangnga & Abd.Muis, 2015). Hal itu berarti maka ilmu pengetahuan dapat terus berkembang kepada tahap pembelajaran.

Di era yang semakin maju seperti saat ini, proses belajar mengajar mengajar di sekolah tidak terarah dengan baik. Peserta didik hanya dijadikan sebagai objek yang harus menerima pelajaran dengan jumlah yang sangat banyak. Keadaan yang seperti ini mengakibatkan banyak peserta didik yang tidak memahami isi pelajaran yang diajarkan bahkan peserta didik cenderung menghafal pelajaran bukan mempelajari pelajaran (Negara, 2013). Dalam penyampaian pembelajaran di kelas, guru-guru saat ini masih menggunakan model pembelajaran dengan berceramah (Ulfah, 2012). Kegiatan berceramah di depan kelas yang terus menerus dilakukan oleh guru akan mengakibatkan kebosanan pada diri peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar yang secara perlahan akan berdampak negatif pada minat belajar peserta didik dan tingkat kefokusannya akan terus merosot. Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam memberikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar penerimaan materi

pembelajaran dan akan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan (Yuliana, 2010).

Minat merupakan faktor penting yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk melakukan sebuah kegiatan termasuk juga saat ingin belajar. Perilaku manusia pada umumnya ditentukan dengan minat terhadap sesuatu sehingga mempengaruhi aktivitas yang seseorang itu lakukan (Yuliana, 2010). Ketidakminatan siswa terhadap pelajaran bisa didasarkan pada pelajaran yang sulit dimengerti akibat pelajaran yang terlalu kompleks, kegiatan belajar mengajar yang membosankan dan tidak menarik sama sekali (Shodiq, 2019). Pada dasarnya, guru kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia. Keadaan itu berakibat pada proses pembelajaran yang bersifat satu arah dan hanya berpusat pada guru saja.

Selain itu kegagalan dalam proses belajar dapat disebabkan oleh kurangnya ke fokusannya peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar serta komunikasi yang tidak efektif antara peserta didik dan guru. Penyebab kegagalan proses belajar mengajar juga dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya lain verbalisme (suatu kata yang diucapkan tetapi tidak mengetahui maknanya), pikiran bercabang, kesalahan dalam penafsiran maksud, tidak ada tanggapan (timbal balik), kurang perhatian, kondisi tubuh, lingkungan tidak kondusif, dan sikap pasif peserta didik (Putra, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan pada Pengenalan Lingkungan Persekolahan 1 dan 2 (PLP) yang dilakukan peneliti terlihat jelas bahwa proses belajar mengajar

di SMA Negeri 5 Langsa terkesan monoton dan hanya berfokus pada guru yang berceramah di depan kelas. Media belajar yang digunakan juga merupakan media pembelajaran yang konvensional yaitu berupa papan tulis dan spidol yang umum ditemui di sekolah pada umumnya. Walaupun sudah memiliki proyektor, tetapi masih sangat sedikit guru yang memanfaatkannya untuk dijadikan sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran masih sangat sedikit yang menerapkannya membuat siswa mengalami penurunan dalam motivasi belajar di sekolah. Motivasi menurut Sardiman (Deashara, 2016), motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan rasa ingin belajar yang menjamin kegiatan belajar berlangsung dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik tercapai. Kegagalan dalam proses belajar juga dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Dewi & Akhlis, 2016). Faktor internal yang menjadi penghambat dalam belajar yaitu ada dalam diri peserta didik sendiri, contohnya peserta didik yang malas belajar, tidak rajin membaca dan mengulang pelajaran, dan buruknya pengaturan waktu sehingga tidak ada kesempatan untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal yang menghambat proses belajar mengajar adalah pemilihan media belajar yang kurang tepat. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu mengatasi faktor internal dan eksternal yang menghambat proses belajar mengajar di sekolah agar dapat membangkitkan kembali semangat dan gairah peserta didik untuk menuntut ilmu yang akan secara langsung berdampak pada motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran dapat merangsang kegiatan pembelajaran. Dengan adanya interaksi antara peserta didik dan guru merupakan perwujudan dan proses belajar mengajar(Cahyadi, 2019).

Dewasa ini teknologi di bidang pendidikan sudah sangat pesat perkembangannya. Setiap mata pelajaran di sekolah saat ini telah memiliki alat bantu belajarnya masing-masing dalam menyampaikan materinya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan penyampaian pesan yang efektif dalam menyebarluaskan informasi mengenai materi yang diajarkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam belajar. Maka dari itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan menjadi sangat penting karena meningkatnya motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam menerapkan media pembelajaran.

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran didasarkan pada peserta didik lebih suka membaca komik daripada buku teks yang disediakan oleh sekolah. Menurut Trimo (Aziza & Rosita, 2020a) manfaat penggunaan komik sebagai bahan ajar menambah penguasaan verbal berupa kata-kata bagi pembacanya dan membantu peserta didik menangkap dan memahami hal-hal atau rumusan yang bersikap bias. Menurut Gene (Ulfah, 2012) menjelaskan lima kelebihan komik sebagai bahan ajar pertama, komik

dapat memotivasi peserta didik selama belajar mengajar, kedua, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang bisa meningkatkan hasil belajar, ketiga, komik bersifat permanen, keempat komik bisa meningkatkan minat baca dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca, kelima, komik adalah bacaan yang populer.

Media pembelajaran haruslah dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Penampilan dari suatu media pembelajaran komik harus didesain semenarik mungkin agar dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran komik juga harus mudah dalam penggunaannya agar meminimalisir terbuangnya waktu untuk mempraktekkan cara memakainya. Isi materi dalam media pembelajaran komik juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar tidak menyimpang dari tujuan awal penyusunannya, konsepnya jelas dan yang utama adalah menimbulkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Dalam pengembangan komik digital ini, mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Geografi pada materi mitigasi bencana (Noviana et al., 2019) banjir yang akan diajarkan pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 5 Langsa. Pemilihan materi mitigasi bencana banjir juga telah disesuaikan dengan buku teks Geografi yang tersedia di sekolah. Bencana banjir dipilih karena wilayah kota Langsa yang selalu mengalami banjir setiap tahunnya. Berdasarkan index bencana, kota Langsa memiliki skor 138,73 yang dapat disimpulkan bahwa indeks bencananya adalah sedang (Irena; Seniarwan, 2021).

Penggunaan media komik sangat sesuai dengan materi mitigasi bencana banjir, dikarenakan bencana banjir adalah peristiwa tahunan yang selalu melanda

kota Langsa. Komik digunakan karena efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi mitigasi bencana gempa bumi dibandingkan dengan cara penyampaian yang konvensional (Prastyawati, 2019). Levie dan Lentz (Nurdyansyah, 2021) menemukan empat fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut pertama fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan. Kedua fungsi afektif, yaitu tingkat kenyamanan peserta didik dalam belajar. Ketiga fungsi kognitif, penelitian menemukan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami maksud yang terkandung dalam gambar. Keempat fungsi kompensatoris, yaitu berdasarkan penelitian bahwa media dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini sekaligus untuk mengenalkan pembahasan digital kepada peserta didik dan mempermudah bagi sekolah untuk menyiapkan pembelajaran di sekolah (Sahudra et al., 2021).

Namun pada kenyataannya masih ada saja faktor yang membuat media pembelajaran gagal dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran terbaru serta rasa tidak percaya diri guru untuk menggunakan media pembelajaran sehingga masih menggunakan cara lama dalam mengajar (Sari & Gautama, 2022). Padahal media pembelajaran merupakan memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar mengajar (Nurdyansyah, 2021). Maka dari itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran

komik digital. Selain mudah di akses, komik digital juga mudah di buat karena sudah banyak software yang menyediakan pembuatan komik digital.

Dalam pengembangan komik digital ini, peserta didik akan mempelajari konsep dasar yang harus diketahui dalam menghadapi bencana banjir. Pengenalan konsep mitigasi bencana banjir melalui komik akan disusun secara berurutan yaitu meliputi hal apa saja yang harus dilakukan sebelum terjadinya bencana banjir, yang harus dilakukan saat bencana banjir berlangsung, dan yang harus dilakukan pasca banjir. Ketiga kegiatan tersebut harus diketahui oleh peserta didik agar dapat diaplikasikan pada saat yang akan datang. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan pada saat Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) penggunaan media sangat didukung oleh guru geografi dikarenakan media belajar untuk mata pelajaran geografi masih sangat kurang tersedia di sekolah. Peneliti berharap, pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana banjir di SMA Negeri 5 Langsa dapat membantu tugas guru dalam menerangkan pelajaran. Dengan menggunakan media komik juga diharapkan peserta didik di kelas XI IPS yang mempelajari materi mitigasi bencana menjadi lebih giat dan semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan komik sebagai media pembelajaran mitigasi bencana banjir kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Langsa?



Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi mitigasi bencana adalah Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana banjir kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Langsa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Jika melihat identifikasi permasalahan diatas, maka permasalahan mengenai pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana di SMA Negeri 5 Langsa dikarena masih rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik yang disebabkan oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Maka dari itu peneliti akan membatasi pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi mitigasi bencana dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 5 Langsa. Pengembangan komik digital ini selain menjadi media pembelajaran pada materi juga sebagai membangkit semangat dan motivasi peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 5 Langsa. Media pembelajaran akan mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi mitigasi bencana banjir yang disampaikan guru. Media pembelajaran menentukan bagaimana suatu pelajaran dapat difahami dengan mudah oleh peserta didik. Dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan akan mempermudah tugas guru dalam memberikan pelajaran geografi agar dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai mitigasi bencana dan diharapkan akan membuat peserta didik menjadi rajin belajar baik berkelompok maupun individu.

#### **1.4 Spesifikasi Produk Komik**

Dalam pengembangan komik digital, adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Komik digital dengan materi mitigasi bencana banjir pada mata pelajaran geografi akan diajarkan pada peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Langsa.
2. Komik akan berisi cerita mengenai langkah-langkah mitigasi bencana yang mudah difahami peserta didik dan akan dibuat dengan warna.
3. Komik digital tidak akan dicetak menggunakan kertas, tetapi akan disebarakan dalam bentuk file pdf.
4. Komik akan membuat peserta didik membayangkan tata cara mitigasi bencana banjir dan tindakan yang harus dilakukan sebelum,saat,dan pasca banjir.
5. Komik dapat menjadi pembantu belajar peserta didik baik di rumah maupun di sekolah.
6. Komik dapat dibuka pada laptop dan perangkat android atau IOS yang memiliki minimal pada versi 6.0

#### **1.5 Manfaat Pengembangan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan akan menambah kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran di SMA Negeri 5 Langsa. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang dapat mempermudah pekerjaan guru serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran geografi materi

mitigasi bencana banjir. Diharapkan juga hasil penelitian ini memberikan manfaat yang melandasi penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Peserta Didik

Diharapkan dengan media pembelajaran akan menjadikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga memacu semangat dalam belajar.

### b. Peneliti Guru

Dengan ada metode belajar menggunakan media akan membuat tugas guru lebih kreatif dalam mengembangkan metode belajar dengan menggunakan media apapun jenisnya.

### c. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi salah satu tambahan referensi pada pengembangan media pembelajaran geografi khususnya yang berbentuk komik.

### d. Mahasiswa

Dengan media pembelajaran yang terus berkembang, mahasiswa harus terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu tugas guru dan meningkatkan minat belajar siswa.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut.

- a. Komik digital yang disusun merupakan sumber belajar sekaligus media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Langsa.
- b. *Reviewer* memiliki pengetahuan tentang kualitas komik digital yang baik.
- c. Dosen dan *Reviewer* memiliki kesamaan pemahaman mengenai kualitas komik yang berkualitas sebagai media pembelajaran.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Komik digital yang dikembangkan khusus untuk media pembelajaran dan juga sumber belajar alternatif peserta didik.
- b. Komik digital yang dikembangkan khusus untuk peserta didik SMA Negeri 5 Langsa kelas XI IPS 1.
- c. Komik digital yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana banjir.