

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring pesatnya teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 ini, membuat tuntutan pengembangan sumber daya manusia semakin tinggi. Salah satu hal yang berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu pendidikan. Sekolah merupakan tempat dilaksanakannya pendidikan yang bersifat formal yaitu dengan adanya bimbingan dari guru dan tenaga pendidik lainnya (Sugiyono, 2021). Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Diharapkan seorang guru dapat memiliki kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas guna mencapai hasil yang maksimal.

Berhasilnya suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari tingkat kecerdasan, bakat, sikap, motivasi, dan minat. Faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor internal berupa motivasi belajar peserta didik adalah salah satu faktor yang penting dalam mencapai keberhasilan belajar. Pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran itu karena akan membuat peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajarannya peserta didik akan lebih aktif, lebih fokus, dan memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Berbeda halnya dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah, akan membuat peserta didik cenderung lebih pasif dan malas (Ayu Nurmala et al., 2014).

Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran saat ini dirasa kurang karena masih banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung (Suarsini et al., 2020). Diperlukan suasana belajar yang menarik agar peserta didik tertarik untuk mengikuti

pembelajaran. Peran seorang pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran, maka berkewajiban untuk lebih kreatif, inovatif, dan dapat mengikuti perkembangan teknologi (Sardiman, 2014). Teknologi yang saat ini semakin berkembang, pendidik dapat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, minimnya keterampilan dan pengetahuan pendidik dalam menggunakan teknologi, serta faktor usia yang sering kali menghambat proses penyaluran informasi yang berkenaan dengan penggunaan sistem IT, membuat media pembelajaran di sekolah kurang bervariasi (Septi & Desy, 2019).

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2019) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, serta membawa pengaruh positif terhadap psikologis peserta didik. Menurut Arsyad (2019) manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu, (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mampu memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang terjalin lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, serta waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa di lingkungannya, memungkinkan terjalinnya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital di dalam pendidikan karena komik dapat dibuat sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan yang hendak dicapai. Komik tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif karena media pembelajaran yang baik merupakan media yang mampu mengemas bahan ajar menjadi menarik sehingga pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didik dapat mudah dipahami. Komik dimaknai sebagai gambar kartun

dilengkapi dengan teks yang mampu menyampaikan pesan melalui gaya yang ringan dan menyenangkan. (Aeni & Yusupa, 2018).

Menurut Daryanto (2013) menyebutkan bahwa jika media komik diintegrasikan dengan karakter melalui jalan cerita dan tokoh, maka peserta didik akan mendapatkan contoh yang baik yang patut dicontoh, sehingga secara tidak langsung komik mampu menanamkan nilai, sikap, dan karakter. Selain itu peserta didik juga merasa tidak digurui. Menurut pendapat Budiarti & Haryanto (2016) menyebutkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki manfaat diantaranya dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Yani (2021) komik sangat menarik dan dapat memotivasi peserta didik sehingga pesan yang akan disampaikan guru melalui media komik dapat dengan mudah diingat oleh peserta didik. Komik dapat digunakan sebagai lembar kerja siswa dan juga sebagai portofolio untuk mendokumentasikan aspek kognitif dan afektif peserta didik secara bersamaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik memberikan dampak yang baik terhadap motivasi, hasil belajar, dan afektif.

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Indaryati, 2015) bahwa komik merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi peserta didik. Selain itu, diperkuat juga oleh pendapat Ahmad (dalam Zahfira et al., n.d.) bahwa komik digital memiliki kelebihan dibandingkan dengan komik yang berbentuk cetak yaitu memiliki kemampuan yang tidak seperti kertas yang dibatasi oleh ukuran dan format (*borderless*), sehingga komik dapat memiliki bentuk yang tidak terbatas. Komik yang berbentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, sedangkan komik digital dapat bertahan lama karena berbentuk data elektronik yang dapat disimpan dalam bentuk *byte* atau digit, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai jenis media penyimpanan. Penggunaan komik ini diharapkan dapat membawa pengaruh positif yaitu dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

Media komik salah satu media visual yang tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik menurut Trimo (1997) yaitu, (1) komik menambah pembendaharaan

kata-kata pembacanya, (2) mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan abstrak, (3) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi lain, (4) seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Media komik selain memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997) kelemahan komik diantaranya, (1) kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar, (2) ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan, (3) banyak aksipaksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang *perverted*, (4) banyak adegan percintaan yang menonjol.

Penggunaan media komik digital dalam mata pelajaran Geografi memiliki tujuan yaitu untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik terhadap materi Geografi yang disajikan dalam bentuk buku paket saja. Selain itu, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut didukung oleh pendapat Waluyanto (dalam Eka et al., 2021) yang menyebutkan bahwa komik merupakan salah satu wujud dari media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan. Apabila nantinya media komik digital ini dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat, maka akan menciptakan hubungan yang interaktif antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 02 Maret 2022, dapat diketahui SMAN 1 Kawali saat ini sudah mulai melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah yang artinya peserta didik dan guru dapat bertemu secara langsung di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran Geografi belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal yaitu masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional yang mana hanya dengan metode ceramah saja. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif. Menurut keterangan

guru Geografi tersebut walaupun sarana di sekolah memadai tetapi proses pembelajaran sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran yang disediakan di sekolah yaitu seperti buku paket dan modul saja sehingga tidak ada pengembangan media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dipengaruhi oleh minimnya keterampilan dan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi, serta faktor usia yang sering kali menghambat proses penyaluran informasi yang berkenaan dengan penggunaan sistem IT.

Saat ini SMAN 1 Kawali memiliki kelas XI sebanyak 6 kelas dengan jumlah 429 peserta didik. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi, diketahui peserta didik yang berada di kelas XI memiliki motivasi belajar yang cukup. Data hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data motivasi Awal Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali

No	Kelas	Jumlah Total	Jumlah Peserta Didik	Mean (Rata-Rata)
1.	XI IPS 1	3109	36	86,36
2.	XI IPS 2	3180	36	88,33
3.	XI IPS 3	3165	36	87,92
4.	XI IPS 4	3135	36	87,08
5.	XI IPS 5	2845	36	79,19
6.	XI IPS 6	2957	36	82,14

(Data Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa seluruh kelas XI IPS memiliki motivasi belajar dengan kategori cukup. Namun, dari keenam kelas tersebut terdapat dua kelas yang memiliki nilai motivasi lebih rendah dibandingkan dengan yang lainnya yaitu kelas XI IPS 5 dan XI IPS 6. Perlu sebuah perlakuan (*treatment*) yang tepat diterapkan di kelas XI IPS 5 dan XI IPS 6 agar motivasi belajarnya dapat meningkat, sehingga pembelajaran pun dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik mengalami kejenuhan dalam pembelajaran geografi. Hal tersebut karena pembelajaran geografi dirasa monoton menggunakan ceramah dan penugasan pada buku paket saja tidak ada penggunaan media pembelajaran yang lain.

Persoalan diatas menjadi sangat penting untuk dibahas karena menyebabkan peserta didik hanya menyimak, mendengarkan, mencatat dan melakukan latihan soal saja di dalam proses pembelajaran. Sehingga rasa

antusias dalam belajar berkurang dan motivasi belajar pun menjadi menurun. Maka dari itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar Guru dapat menyampaikan materi lebih efektif dan menarik.

Media komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran Geografi, karena sebagian besar peserta didik sudah melek akan teknologi sehingga media komik digital tersebut dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui perangkat digital. Media komik digital sendiri belum digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, khususnya SMAN 1 Kawali. Di SMAN 1 Kawali sendiri penggunaan media pembelajaran Geografi masih kurang bervariasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan melakukan penelitian media komik digital sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Eksperimen di Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali)”. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi guru maupun sekolah agar dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kondisi, dan waktu agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan komik digital dengan kelas kontrol yang menggunakan Power Point?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran geografi di SMAN 1 Kawali?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan komik digital dengan kelas kontrol yang menggunakan Power Point.
2. Menganalisis berapa besar pengaruh penggunaan komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik.
3. Mendeskripsikan persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran geografi di SMAN 1 Kawali.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi untuk acuan dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dikembangkan serta digunakan oleh guru dalam penerapan media pembelajaran komik digital khususnya pada mata pelajaran geografi dan umumnya pada mata pelajaran yang lain, sehingga dapat membuat motivasi peserta didik meningkat.
 - b) Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian yang serupa khususnya mengenai media pembelajaran dan juga motivasi belajar peserta didik dengan lingkup wilayah dan kajian yang berbeda.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Guru, dapat meningkatkan keterampilan mengajar berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru dapat menyampaikan materi Geografi kepada peserta didik secara efektif, efisien, dan menarik.
 - b) Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam berfikir kritis dan melakukan analisis terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran geografi.

- c) Bagi Sekolah, dapat menjadi bahan masukan sehingga media pembelajaran komik digital dapat dijadikan alat praktisi bagi guru dalam proses pembelajaran.
- d) Bagi Pendidikan, dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan analisis keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran geografi.

1.5 Definisi Operasional

1. Komik Digital

Komik digital merupakan komik yang memiliki muatan materi pelajaran didalamnya dan dapat diakses dengan mudah menggunakan berbagai jenis perangkat digital karena dipublikasikannya secara digital (Batubara, 2021). Menurut Feisal (2016) indikator komik adalah materi, tampilan, dan penggunaan. Dalam penelitian ini media komik memuat materi geografi dengan pokok bahasan mitigasi bencana yang dibuat secara digital dalam sebuah aplikasi kemudian dipublikasikan berupa file pdf.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari internal dan eksternal dalam diri peserta didik yang sedang belajar untuk menciptakan perubahan tingkah laku yang didukung oleh beberapa indikator. Menurut Uno (2021), indikator motivasi belajar yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Eksperimen di Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali)” terdiri dari lima bab dengan masing-masing pembahasannya yaitu:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah seperti gambaran secara umum mengenai permasalahan yang terjadi terkait motivasi belajar,

penggunaan media pembelajaran, ketersediaan data motivasi awal dari kelas XI IPS, rumusan masalah, tujuan, serta manfaat penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi tentang berbagai pendapat dan juga teori dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Serta berfungsi untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji, menganalisis, dan memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang hasil temuan yang didapat selama kegiatan penelitian yang memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrumen penelitian, dan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini.

BAB V Penutup, berisi mengenai bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian.