

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia karena mengingat pendidikan itu sendiri sangat berguna untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Menurut UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan adalah 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Dalam proses mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar menurut Oemar (1990).

Namun, menurut Nofrion (2018), dalam pembelajaran geografi terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih belum optimal. Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Geografi terbagi menjadi dua, yakni permasalahan eksternal dan internal. Permasalahan eksternal yang

dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Ilmu Geografi dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, tidak menyenangkan, monoton, dan hafalan sehingga pelajaran geografi menjadi tidak penting oleh siswa, 2) Proses pembelajaran Geografi yang cenderung menghafal materi-materi yang bersikap konsep dan fakta saja sehingga siswa menjadi bosan. Sedangkan permasalahan internal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Kecenderungan spesialisasi yang semakin tajam, dan 2) Adanya adopsi pendekatan dari berbagai bidang kajian lain yang tidak berbasis wilayah ke dalam ilmu geografi. Hal tersebut mengakibatkan menjauhnya para geografiwan dari fitrah geografis sehingga akan memudarnya pemahaman ilmu geografi secara utuh sebagai suatu entitas keilmuan.

Sebagai salah satu komponen pendukung dalam pembelajaran, media sering dipakai dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai stimulus guru untuk menciptakan sistem pembelajaran yang atraktif, inovatif, dan informatif. Faktanya banyak guru yang masih kesulitan mencari media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik, terbatasnya waktu dalam mempersiapkan media, bahkan alasan biaya, hal ini sebenarnya dapat di minimalisir apabila peserta didik membekali diri dengan pemahaman dan literasi dalam hal media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan diterapkan oleh guru di sekolah, Dalam berbagai macam media yang diterapkan terdapat karakteristik pembelajaran berbeda sehingga perlu pemahaman terhadap penggunaan media yang ingin dipakai dalam sistem pembelajaran dengan kondisi di lapangan.

Dalam menentukan kriteria ketuntasan belajar, SMA Negeri 45 Jakarta mengacu pada standar kompetensi lulusan yang telah dirancang secara bersama melalui rapat antara kepala sekolah, bidang kurikulum, dan tenaga pendidik. Berdasarkan hasil tersebut, SMA Negeri 45 Jakarta memiliki nilai standar ketuntasan minimum atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sendiri untuk mata pelajaran geografi adalah 75. Dari tabel berikut menyatakan bahwa beberapa peserta didik masih kurang menguasai pelajaran geografi khususnya pada materi

dinamika kependudukan di Indonesia dan mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian peserta didik pada materi dinamika kependudukan di Indonesia kelas XI IPS 3 dan 4 tahun pelajaran 2022/2023

KELAS	Tidak Lulus (<75)	Lulus (>75)
XI IPS-3	22	10
XI IPS-4	19	16
Jumlah	41	26

Sumber: Transkrip nilai guru geografi kelas XI SMA Negeri 45 Jakarta (2023)

Hasil klasifikasi Nilai ulangan harian tersebut sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian pada materi mitigasi bencana di bab berikutnya. Berdasarkan obeservasi awal peneliti di kelas XI IPS 3 dan 4, masalah pembelajaran tersebut terjadi karena belum adanya media pembelajaran yang memiliki banyak contoh visual atau gambar sebagai media pembelajaran pendukung siswa, ditambah desain media powerpoint yang tersedia dirasa kurang menarik siswa untuk mempelajari materi tersebut lebih dalam. Padahal, Miarso (2004), mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pada saat ini guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran geografi, begitu pula siswa diharapkan lebih kreatif, inovatif, dan mampu mencerna materi pembelajaran geografi dengan baik. oleh karena itu dipilihlah media pembelajaran berupa E-Komik. Menurut Rohani (1997), Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif). Menurut Waluyanto (2005), komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini

pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran).

Dalam penelitian ini, E-Komik bertujuan untuk menyajikan informasi yang menarik ketertarikan dan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan menampilkan visualisasi yang cukup unik. Yang membedakan, E-Komik tersebut memberikan materi atau informasi menggunakan materi mitigasi bencana. E-Komik ini mengajak para siswa untuk memahami materi geografi berdasarkan fenomena alam yang terdapat pada isi E-Komik tersebut dan membantu guru dalam mendidik siswa.

Dari permasalahan di atas, hal ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI Di SMA Negeri 45 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA Negeri 45 Jakarta
2. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini berfokus untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa tentang mitigasi bencana yang dipengaruhi oleh penggunaan media E-Komik di SMA Negeri 45 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana pengaruh dari penggunaan E-Komik terhadap hasil belajar kognitif siswa tentang mitigasi bencana di SMA Negeri 45 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yang di antaranya sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai Pengaruh E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI Di SMA Negeri 45 Jakarta.

2. Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi tambahan tentang E-Komik terhadap hasil belajar kognitif siswa sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Geografi.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk menjadikan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran Geografi.
- c. Bagi peneliti berikutnya yang ingin menggunakan media pembelajaran berupa E-Komik di daerah yang dikajinya dan dapat dijadikan sumber tambahan dalam melakukan penelitiannya.