

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Geografi memiliki posisi penting dalam pemahaman serta interpretasi manusia terhadap kondisi dan perubahan hal-hal yang menjadi isu pada zaman ini seperti energi, air, keanekaragaman hayati, iklim, bencana alam, populasi, dan sebagainya (Kerski, 2003). Interaksi manusia dengan alam menjadi fokus utama dari pendekatan geografi (Tanyanyiwa, 2015). Tempat-tempat di permukaan bumi mempunyai ciri-ciri alam dan manusia yang berbeda-beda. Sesuai dengan pandangan Kerski (2003) menekankan pentingnya geografi dalam pendidikan agar peserta didik memiliki pemahaman terhadap dunia secara lokal hingga global. Pendidikan geografi dipraktikkan secara berbeda di seluruh dunia, karena memiliki berbagai faktor seperti lokasi geografis serta konteks contohnya politik dan budaya yang mungkin dihadapi negara dalam hal perencanaan dan pengembangan kurikulum geografi mereka (Chang et al., 2019).

Indonesia berada pada pertemuan empat lempeng tektonik dunia, yaitu lempeng Eurasia di utara, lempeng Indo Australia di selatan, lempeng Filipina, dan lempeng Pasifik. Bertemunya keempat lempeng tersebut berinteraksi dan berpengaruh terhadap kondisi tektonik Indonesia, menjadikan sebagian besar wilayah mempunyai tingkat ancaman yang tinggi terhadap bencana alam seperti gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, tsunami, banjir, dan seterusnya (Rasdini, 2021). Salah satu langkah Rencana Penanggulangan Bencana Nasional periode 2020-2024 ialah meningkatkan kesadaran serta kapasitas pemerintah, swasta, dan masyarakat terhadap lingkungan hidup. Salah satu indikator langkah tersebut yaitu terbentuknya satuan dan lembaga pendidikan formal atau komunitas yang peduli terhadap lingkungan (BNPB, 2020). Dengan demikian, kesadaran bencana perlu disebarluaskan melalui proses pembelajaran (Johnson et al. 2014).

Pembelajaran merupakan suatu proses aktif membangun pengetahuan dimana pengajaran bertujuan untuk memandu proses kognitif peserta didik (Apostolou & Linardatos, 2023). Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kurikulum. Kurikulum Merdeka diberlakukan bertahap sejak tahun 2021 hingga akhirnya menjadi kurikulum nasional pada tahun pelajaran 2024/2025. Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kompetensi secara utuh yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam Capaian Pembelajaran (CP). Dalam Kurikulum Merdeka, guru mendapatkan kemerdekaan untuk memutuskan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model model pembelajaran, juga desain pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan lingkungan belajar tertentu, selagi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (BSKAP, 2024).

Selain kurikulum, beberapa faktor seperti guru, interaksi peserta didik, lingkungan sosial, serta media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran (Narestuti et al., 2021). Tujuan pembelajaran dapat dicapai bila terdapat komunikasi berupa penyampaian pesan (materi pembelajaran) dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik). Dalam pembelajaran kerap ditemui kegagalan komunikasi yaitu peserta didik tidak menyerap materi pembelajaran dengan optimal. Untuk menghindari permasalahan komunikasi maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran (Lidiawati, 2022). Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Budiarti dan Haryanto, 2016). Menurut Gerlach & Ely (1971) media jika digunakan dalam lingkungan pendidikan akan melengkapi proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan minat belajar peserta didik sehingga tingkat pemahamannya meningkat dan pemahaman materi pembelajaran yang lebih tinggi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lidiawati, 2022).

Fungsi guru sebagai penyampai pesan dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas. Penelitian oleh Prasetya (2018) menemukan bahwa variasi media pembelajaran dapat, secara signifikan, meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, guru mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 71 Jakarta menggunakan slide PowerPoint sebagai media utama dalam pembelajaran. Media ini tentu memiliki manfaat dalam menyampaikan materi secara sistematis dan visual.

Meski demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 71 Jakarta, guru mengamati bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi tertentu. Tercermin dari hasil asesmen pada topik sebelumnya yang ditampilkan pada Tabel 1.1, masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap aspek kognitif, khususnya dalam pemahaman materi yang bersifat konseptual seperti jenis dan penanggulangan bencana alam. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar kognitif peserta didik sebagai bagian dari upaya meningkatkan pemahaman melalui media pembelajaran yang lebih variatif dan multimodal. Penggunaan komik digital, dengan perpaduan narasi, karakterisasi, gambar, dan teks, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara lebih kontekstual dan menarik.

Tabel 1.1 Penilaian asesmen bab sebelumnya peserta didik pada pelajaran Geografi kelas XI IPS SMAN 71 Jakarta 2024/2025

Kelas	XI C	XI G	XI H
Rata-rata	75,7	57,5	69
Tuntas ≥ 75	27	8	16
Tidak Tuntas ≤ 75	8	26	19
Jumlah Peserta Didik	35	34	35

Sumber: Guru geografi kelas XI SMAN 71 Jakarta 2024/2025

Penelitian telah menunjukkan efektivitas integrasi media teks dan gambar dalam kegiatan pembelajaran. Integrasi ini digunakan, sebagai contoh, dalam buku teks sains yang menggunakan berbagai jenis gambaran visual untuk mendukung penyampaian informasi dan menjelaskan materi (Dimopoulos et al., 2003). Lee (2010) mengutarakan pula bahwa gambaran visual dapat membantu pemahaman ide-ide ilmiah. Di antara beragam jenis integrasi media teks dan gambar, seni sekuensial telah menarik minat para peneliti. Seni sekuensial merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar yang disebar dalam urutan tertentu untuk tujuan penyampaian narasi cerita grafis atau penyampaian informasi (Eisner, 1990). Seni sekuensial menjembatani budaya peserta didik dan kurikulum akademik. Sebagai contoh, seni sekuensial sudah menjadi media yang berarti bagi anak muda karena merupakan media yang banyak digunakan untuk membaca santai (Christensen, 2006). Dalam pembelajaran, seni sekuensial dapat secara positif mendukung pembelajaran berkualitas, instruksi terbimbing, pembelajaran kolaboratif, dan membaca mandiri (Gould, 2013).

Komik merupakan seni sekuensial yang paling umum. Menurut Lazarinis et al. (2015) komik memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses informasi dan dapat memotivasi mereka. Integrasi teks dan gambar memudahkan pemahaman, memungkinkan komik menjadi media pembelajaran menarik yang membantu peserta didik menyatukan informasi (Apostolou & Linardatos, 2023). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan materi yang diberikan (Baga, 2021). Banyaknya peserta didik yang senang membaca komik di waktu luang mereka telah mendorong dan meningkatkan kemungkinan bahwa komik sains dapat menjangkau dan mempengaruhi banyak anak (Jee & Anggoro, 2012). Sebagai media, komik bisa menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian kebencanaan di Indonesia (Yani, 2023). Pembelajaran materi Jenis dan Penanggulangan Bencana Alam diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan jika penyampaiannya dibantu dengan menggunakan media komik.

Lin et al. (2015) mengungkapkan bahwa komik sains, yang memadukan penyajian visual dengan penjelasan ilmiah dapat membekali peserta didik dengan pembelajaran yang divisualisasikan (Apostolou & Linardatos, 2023). Komik

seringkali mengunggulkan kemampuan penggunaan karakter yang lebih hidup dan dapat diakses (Cha et al. 2021) serta model situasi sehingga menimbulkan dasar keterikatan emosional serta referensi diri (Farinella, 2018) yang bisa memudahkan transfer pengetahuan dan pembentukan ingatan (Apostolou & Linardatos, 2023). Dalam penelitian Aprianto & Ningsih (2016) menyatakan bahwa setelah peserta didik diberikan media komik untuk dibaca sendiri terdapat peningkatan hasil belajar dari pre-test post-test dengan rata-rata 67,3 menjadi rata-rata 77, 11.

Secara penyajian komik dapat dibagi menjadi komik cetak, digital, dan web. Komik digital dan komik web bukanlah hal yang sama. Komik digital ialah komik yang berasal dari luring (luar jaringan) dan diimpor ke dalam jaringan (daring), sebagian besar untuk keperluan arsip. Sedangkan komik web merupakan komik yang berasal dari Internet (Batinic, 2016). Komik web diletakkan daring oleh pembuat komik, sehingga melewati penerbit. Komik web dan komik digital menyediakan cara mudah untuk mengakses komik. Namun, masih terdapat kekurangan penelitian tentang penggunaan komik digital dalam pendidikan karena ini adalah penyajian seni sekuensial yang cukup baru. Namun, komik digital bermanfaat karena menyediakan layanan yang serupa dengan komik cetak dengan biaya yang lebih murah (Hermawati, 2015). Komik digital hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, maupun disalin dalam bentuk buku. Lalu, komik digital bersifat ramah lingkungan karena komik digital tidak disajikan menggunakan kertas maka menghemat penggunaan kertas (Narestuti, 2021). Selain itu, penggunaan komik digital membuat peserta didik dapat memanfaatkan teknologi yang ada seperti ponsel, tablet, maupun laptop.

Dari observasi di SMA Negeri 71 Jakarta bahwa pembelajaran mata pelajaran geografi materi 'Jenis dan Penanggulangan Bencana Alam' dalam bentuk komik digital belum pernah dimanfaatkan. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 71 Jakarta dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Jenis dan Penanggulangan Bencana Alam Kelas XI di SMAN 71 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut merupakan masalah yang dapat diidentifikasi

- 1) Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik
- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
- 3) Pembelajaran materi jenis dan penanggulangan bencana masih minim penggunaan media multimodal yang mendukung pemahaman peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI di SMA Negeri 71 Jakarta, khususnya pada materi Jenis dan Penanggulangan Bencana Alam.

D. Perumusan Masalah

Bagaimana pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi jenis dan penanggulangan bencana alam kelas XI di SMAN 71 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran visual, khususnya komik digital, dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi empiris bagi guru atau peneliti lain mengenai penerapan media multimodal dalam pembelajaran materi kebencanaan.

Kegunaan Praktis

- 1) **Bagi Guru:** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, yaitu komik digital, untuk mendukung proses pembelajaran materi kebencanaan.
- 2) **Bagi Peserta didik:** Komik digital yang digunakan dalam pembelajaran berpotensi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi secara visual dan menyenangkan.
- 3) **Bagi Sekolah:** Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 4) **Bagi Peneliti Lain:** Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media multimodal dalam pembelajaran.