

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan proses yang berlangsung terus menerus sepanjang hayat tidak hanya dilakukan di sekolah tetapi juga ditempat-tempat lain yang bisa mendukung seperti perpustakaan, tempat wisata, rumah, serta lingkungan sekitar. Selain itu belajar merupakan suatu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara dini. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:7), belajar merupakan salah satu bentuk tindakan mengenai perilaku siswa yang kompleks dimana terjadi sebuah perubahan dalam diri siswa.

Sekolah memiliki peranan penting sebagai tempat menimba ilmu bagi semua kalangan khususnya anak-anak yang memasuki usia sekolah. Sering terdapat temuan di sekolah ada pelajaran-pelajaran tertentu yang waktunya pada siang dan akhir jam pelajaran khusus mata pelajaran geografi di SMA, sehingga tidak heran pada jam-jam sekian siswa cenderung merasa ngantuk dalam menerima pelajaran dari guru. Realita di lapangan buku-buku geografi yang ada lebih dominan dalam bentuk buku teks yang banyak memuat tulisan dengan teori yang cukup banyak dan tidak menarik perhatian siswa untuk membacanya.

Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Nursid, 2001:11). Adapun cakupan dari pada geosfer itu sendiri meliputi litosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer. Salah satu dari materi yang dipelajari yaitu mengenai hidrosfer. Materi hidrosfer lebih banyak menjelaskan kegiatan fisik yang harusnya oleh siswa dilihat secara nyata misalnya terjadinya hujan, ada siklus yang tahap pertahap menjelaskan proses tersebut, sehingga membutuhkan perilaku nampak yang harus diberikan oleh guru. Materi-materi tersebut jika hanya dihayalkan akan tidak efektif dibandingkan dilihat secara jelas ataupun ada ilustrasi yang bisa dipelajari. Hal lain yang dapat dianalisis bahwa

strategi ataupun kemampuan guru dalam menggunakan model, metode dan media sangat memiliki peranan dalam penanggulangan masalah-masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Hal yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat memiliki semangat, daya tarik dan keinginan untuk belajar dan implikasinya adalah pada keaktifan siswa dalam merespon materi yang diajarkan, sehingga strategi diatas memiliki andil untuk membantu mewujudkan hal tersebut.

Realita di lapangan yang pernah ditemukan pula, banyak guru dalam pembelajaran geografi yang menjelaskan hanya dengan membacakan buku kepada siswa. Selain itu lebih sering guru hanya menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku teks, sedangkan buku tersebut lebih banyak menuliskan tentang teori, akibatnya siswa kebingungan untuk memahami materi. Penggunaan media yang kurang baik atau lebih terfokus pada powerpoint, cart, buku teks, dapat berdampak pada rasa bosan siswa terhadap pelajaran geografi tersebut.

Masaalah di atas hal dasar yang sering terjadi di dunia pendidikan, sehingga harus diadakan tindak lanjut guna mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Penggunaan model, metode dan media pembelajaran pula memiliki peranan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media dan sumber pembelajaran merupakan suatu bagian yang harus sejalan dalam pendidikan untuk semua program dan jenjang, sehingga ketrampilan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang professional.

Guna mendukung proses belajar dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Media komik merupakan salah satu pilihan yang dapat dijadikan sebagai media belajar materi hidrosfer itu sendiri . Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu komik. Komik merupakan media langsung atau visual yang memuat penjelasan-penjelasan khusus menggunakan gambar yang mudah dipahami dan diingat kembali. Selain itu, komik sudah sangat terkenal di dunia

sebagai salah satu media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa sehingga memiliki cukup banyak. Menurut (Syaiful Hadi, 2005:6), komik dapat membuat siswa merasa senang, santai dan tidak merasa tegang dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini berhubungan dengan media pembelajaran dalam mata pelajaran geografi. Penelitian ini dilakukan sebagai penelitian lanjutan dari (Nurul Aeni, 2013), mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Komik Geografi Pokok Bahasan Hidrosfer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dalam penelitian tersebut peneliti sebelumnya telah membuat komik pembelajaran geografi untuk materi hidrosfer, akan tetapi komik tersebut belum divalidasi. Sebuah media pembelajaran yang baik harus sudah diuji kebenarannya. Untuk melanjutkan penelitian tersebut, maka peneliti melakukan tahap pengembangan terhadap media komik tersebut. Tahapan-tahapan pengembangan meliputi tahap *desine*, *define*, *develope* dan *desiminate*. Dalam pembuatan komik tersebut, peneliti sebelumnya (Nurul Aeni, 2013), hanya melakukan sampai pada tahap *desine* dan *define*, sedangkan tahap *develope* dan *desiminate* tidak dilakukan. Pada tahap *develope*, dalam penelitian pengembangan dilakukan validasi atau pengecekan keabsahan atau sah tidaknya suatu produk yang telah dibuat. Validasi dimaksud dalam pengembangan media ini dilakukan melalui tim ahli yang telah dipilih dan dipercaya sebagai ahlinya. Dalam validasi ini para ahli memberikan saran-saran terhadap hal-hal yang masih perlu diperbaiki dalam isi komik. Setelah komik tersebut dianggap telah memenuhi syarat, maka bisa dilanjutkan pada tahap uji coba. Atas dasar hasil penelitian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tahap lanjut untuk mengembangkan media komik tersebut dalam hal ini adalah tahapan *develop* yang lebih ditekankan pada proses validasi media tersebut untuk menghasilkan media yang baik, sehingga peneliti mengangkat judul *Validasi Media “Komik Pembelajaran Geografi” pada Materi Hidrosfer*

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Masih kurangnya penggunaan komik dalam pembelajaran
2. Komik hidrosfer masih jarang dikembangkan oleh guru
3. Minat baca siswa masih kurang dikarenakan timbul kebosanan terhadap buku pelajaran yang ada
4. Media pembelajaran hidrosfer cenderung menggunakan buku, cart, sehingga tidak terlalu menarik dan menimbulkan rasa bosan

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah bagaimana validasi media komik pembelajaran geografi materi hidrosfer yang dikembangkan?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana validasi media komik pembelajaran geografi materi hidrosfer yang dikembangkan

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitiann ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti  
Dapat dijadikan sebagai kegiatan dasar guna menambah pengetahuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga geografi khususnya materi hidrosfer dapat memiliki daya tarik untuk dipelajari
2. Bagi Tenaga Pendidik  
Dapat menambah wawasan pendidik untuk menjadikan komik sebagai media alternatif pada pembelajaran untuk dikembangkan sehari-hari.

3. Bagi Siswa

Dapat memberi pengalaman dan pengetahuan pada siswa tentang cara belajar geografi yang menyenangkan sehingga dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah pemikiran baru guna menindak lanjuti peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan.