

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat tuhan yang Maha Esa, karena atas segala nikmat dan rahmat yang telah di limpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Antroposfer dan Aspek Kependudukan (Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Wonosari)*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian sarjana pada Program Studi S1 Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini bukan tanpa cacat dan masih banyak kekurangan serta kekeliruan baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu melalui kesempatan ini, penulis mengharapkan kritik dan saran melalui ide-ide cerdas dalam memperbaiki skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati dan dengan rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, kakak dan adikku yang selalu mendoakan kesuksesanku.
2. Bapak Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Gorontalo
3. Ibu Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd selaku Dekan Fakultas Matematika dan IPA.
4. Ibu Dr. Sunarty S Eraku, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian
5. Ibu Dr. Fitryane Lihawa, M.Si dan Bapak Daud Yusuf S.Kom, M.Si selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan serta bantuan kepada penulis.
6. Bapak Prof. Dr. Yoseph Paramta, M.Pd, Bapak Citron S. Payu, S.Pd M.Pd dan Bapak Zainuri, S.Pd, MT selaku penguji I, II dan III

7. Ibu Nurfaika, S.Si., M.Sc selaku kepala Laboratorium Geografi serta Ibu Hartini R. Melo, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Laboratorium Geografi.
8. Bapak Ibu Staf Dosen dan pegawai Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Gorontalo.
9. Bapak Ismaji Sugito, S.Pd dan ibu Ni Wayan Candriani selaku kepala sekolah dan guru geografi SMA Negeri 1 Wonosari yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian
10. Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Wonosari T.A 2015/2016 selaku subjek dalam penelitian
11. Rekan-rekan seperjuangan ,Serlin, Yudha, Tina, Mini, At, Seli, Enggal, Delvi, yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Rekan-rekan penelitian pengembangan media komik, Nina, Ima, Ali, dan Lian
13. Rekan-rekan seperjuangan Geografi 2011, yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Serta kepada semua pihak yang telah membantu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Tiada kata yang patut diucapkan selain terimakasih yang sebesar-besarnya dan doa semoga amal baik kalian mendapat imbalan dan balasan yang baik.

Gorontalo, November 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LOGO	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Media Komik.....	9
2.3 Minat Dan Motivasi Belajar	11
2.4 Penelitian pengembangan.....	15
2.5 Model Penelitian Pengembangan <i>Four-D</i> (4D).....	16
2.6 Antroposfer Dan Aspek Kependudukan.....	19
2.7 Kerangka Berfikir.....	28
2.8 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian.....	31
3.3 Variabel Penelitian	37
3.4 Subjek Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6 Instrumen Pengumpulan data	39
3.7 Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil	45
4.1.1 Hasil Validasi Produk.....	45
4.1.2 Hasil Revisi Produk.....	46
4.1.3 Hasil Ujicoba Produk.....	48
4.1 Pembahasan.....	50
4.2.1 Data Validasi Ahli Diikuti Revisi Produk	50
4.2.2 Ujicoba Produk	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.</i> Piramida Penduduk Muda, Stasioner dan Tua	22
<i>Gambar 2.</i> Tahap Pengembangan 3D.....	32

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.</i> Jumlah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Wonosari	38
<i>Tabel 2.</i> Pembagian kelas ujin coba produk SMA Negeri 1 wonosari	38
<i>Tabel 3.</i> Kisi-Kisi Instrumen Skala Minat Belajar Siswa	41
<i>Tabel 4.</i> Kisi-Kisi Instrumen Skala Motivasi Belajar Siswa	42
<i>Tabel 5.</i> Skala persentase penilaian validasi oleh tim ahli.....	43
<i>Tabel 6.</i> Skala presentasi penilaian minat dan motivasi siswa	44
<i>Tabel 7.</i> Komentar dan saran umum validator	46
<i>Tabel 8.</i> Hasil revisi produk.....	46
<i>Tabel 9.</i> Hasil penilaian ahli teradap media komik.....	47
<i>Tabel 10.</i> Persentase minat siswa pada kelas uji coba terbatas.....	48
<i>Tabel 11.</i> Persentase motivasi siswa pada klas uji coba terbatas.....	49
<i>Tabel 12.</i> Persentase minat siswa pada kelas uji coba general	49
<i>Tabel 13.</i> Persentase motivasi siswa pada kelas uji coba general.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil penelitian respon siswa dalam menggunakan media komik kelas ujicoba terbatas	62
Lampiran 2. Persentase minat siswa menggunakan komik kelas ujicoba terbatas	64
Lampiran 3. Persentase Motivasi siswa menggunakan komik kelas ujicoba Terbatas	65
Lampiran 4. Hasil penelitian respon siswa menggunakan media komik kelasujicoba General	66
Lampiran 5. Persentase minat siswa menggunakan komik kelas ujicobaGeneral	68
Lampiran 6. Persentase Motivasi siswa menggunakan komik kelas Ujicoba General	70
Lampiran 7. Hasil validasi tim ahli media komik pembelajaran	72
Lampiran 8. Instrumen	78
Lampiran 9. Komik sebelum Validasi	106
Lampiran 10. Komik sesudah validasi	110
Lampiran 11. Dokumentasi	115
Lampiran 12. Daftar Riwayat hidup (<i>curriculum vitae</i>)	116
Lampiran 13. Surat tugas meneliti	117
Lampiran 14. Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan Pemerintah Kabupaten Boalemo.....	118
Lampiran 15. Surat keterangan SMA Negeri 1 Wonosari	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Dalam perkembangan kemajuan budaya manusia, ilmu pengetahuan merupakan kekuatan bagi kemajuan bangsa. Sejalan dengan perkembangan masyarakat yang makin maju dan tuntutan yang semakin kompleks, membawa tantangan besar yang dihadapi oleh pembangunan. Dalam pembangunan, bidang pendidikan memegang peranan penting yang patut diperhitungkan.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa 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. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan dalam menunjang pembangunan perlu mendapat perhatian serius.

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sangat penting oleh setiap negara, karena dengan adanya perhatian serius pada eksistensi pendidikan akan memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan bangsa. Perkembangan pendidikan dewasa ini semakin dirasakan kemajuannya dalam menunjang pembangunan, khususnya bagi bangsa Indonesia sebagai negara berkembang. Hal tersebut sudah menjadi kebutuhan untuk kelangsungan hidup, bahkan meningkatkan mutu kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah diharapkan selalu berusaha untuk menyempurnakan sistem pendidikan guna mengimbangi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Upaya pemerintah untuk menyempurnakan pendidikan telah ditempuh dengan berbagai kebijakan yang telah dilaksanakan dalam bentuk kurikulum dan adanya penyempurnaan fasilitas, adanya lokakarya bagi guru-guru yang

kesemuanya ini dimaksudkan sebagai usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk menciptakan pendidikan yang bermutu tentunya dibutuhkan komponen pendidikan yang berkualitas dan memadai. Salah satunya adalah guru (pendidik) yang profesional. Saat ini banyak guru yang tidak profesional dalam melakukan tugasnya. Mereka menganggap peserta didik (siswa) sebagai *gelas kosong* yang dapat diisi dengan air sampai penuh, sehingga di dalam kelas yang dilakukannya hanyalah ‘berteriak’ (baca: berceramah). Masih untung kalau menggunakan variasi dalam berceramah, namun biasanya yang dilakukan hanyalah mengajar dengan monoton sehingga membosankan dan membuat *ngantuk* siswa.

Gaya mengajar seperti ini (monoton) akan mematikan daya kreatif peserta didik, sehingga wajar kalau peserta didik saat ini enggan atau bahkan tidak mau mengeluarkan pendapatnya maupun bertanya, mereka hanya duduk, diam, dan mendengarkan apa yang dibicarakan guru. Akhirnya, generasi yang akan lahir adalah *generasi bisu*; tidak bisa mengembangkan dan atau menemukan kreatifitas baru (inovatif).

Agar siswa tidak mengalami hal demikian dalam proses pembelajaran, maka harus ditemukan kunci pembuka menuju pembelajaran yang efektif. Salah satu kuncinya adalah menemukan cara memasukan informasi ke dalam otak. Masuknya informasi ini dapat dicapai melalui “gaya belajar” kita sendiri. Artinya siswa harus mengalami proses pembelajaran menurut gayanya sendiri, dan gaya mengajar guru (pendidik) dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, bukan sebaliknya siswa harus bersusah payah menyesuaikan gaya belajarnya dengan gaya mengajar guru sebagaimana yang terjadi dalam praktek pembelajaran saat ini.

Menjadi guru yang profesional tidaklah mudah, melainkan memahami karakter siswa dan memiliki kreativitas mengajar yang handal. Secara konseptual, kalau gaya mengajar guru menyesuaikan dengan karakter siswa, maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Secara umum, gaya belajar siswa mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan hal tersebut, tentu kreativitas mengajar guru

harus menyesuaikan pula dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, guru sedapat mungkin memberikan informasi (materi) kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan zaman saat ini. Pemanfaatan media tersebut bertujuan agar siswa mampu beradaptasi dengan objek pembelajaran.

Geografi merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang alam dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya sehingga setiap siswa diuntut untuk bisa memahami geografi secara meluas. Geografi merupakan mata pelajaran yang di anggap sulit oleh kalangan siswa karena lebih mendalam pada teori saja sehingga kurang diminati oleh banyak kalangan. Namun karena tuntutan zaman maka pelajaran geografi tidak bisa dianggap remeh apalagi dalam pengajaran SMA sudah termasuk dalam daftar mata pelajaran ujian nasional, sehingga menuntut siswa untuk bisa mendalami mata pelajaran geografi.

SMA N 1 Wonosari adalah satu-satunya SMA yang terletak di kecamatan Wonosari kabupaten Boalemo provinsi Gorontalo. Berdasarkan kegiatan obserpasi awal yang dilakukan pada salah seorang Guru geografi SMA N 1 Wonosari, terungkap bahwa pembelajaran Geografi masih menghadapi masalah. Pola pembelajaran yang digunakan masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal. Penggunaan buku-buku paket dan modul yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKS masih lebih banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Bliau juga menyatakan bahwa siswa sering kali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diduga dikarenakan materi Geografi dianggap membosankan dan tidak menyenangkan.

Keberadaan media pendukung berbasis teknologi seperti LCD juga sebenarnya telah digunakan, namun penggunaannya hanya sebatas mempersentasikan materi saja sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa cenderung lebih tertarik membaca buku cerita atau komik dibandingkan dengan membaca buku paket yang dominan dengan materi dalam bentuk teks. Penggunaan media komik dalam

kegiatan pembelajaran Geografi belum pernah dilakukan dengan alasan ketiadaan materi komik yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Penyampaian materi pelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab secara berulang dan berlangsung terus-menerus akan dapat membosankan. Siswa akan memiliki ketergantungan yang sangat besar kepada guru dalam melakukan kegiatan tulis selain itu siswa sangat mudah mengabaikan guru yang cara mengajarnya berulang-ulang karena tidak menarik perhatian mereka. Dalam proses belajar mengajar pemilihan media pembelajaran yang digunakan harus sesuai agar nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Mediawati (2011:70) dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran Geografi dalam proses belajar mengajar, diperlukan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf bernalar yang berbeda-beda.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media komik merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Komik adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang

dipelajarinya. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran komik yaitu untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik dengan materi yang diajarkan.

Karena luasnya permasalahan maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian pengembangan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan judul *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Antroposfer Dan Aspek Kependudukan (Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Wonosari)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Pelajaran geografi dianggap membosankan dan tidak meyenangkan oleh siswa.
- 2) Siswa tidak tertarik membaca buku pelajaran geografi yang dominan dengan materi dalam bentuk teks.
- 3) Siswa lebih senang membaca komik daripada membaca buku pelajaran geografi.
- 4) Ketiadaan materi komik yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih oleh guru belum mampu menumbuhkan minat dan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran geografi.
- 6) Gaya mengajar guru bersipat monoton sehingga siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran
- 7) Gaya mengajar guru belum dapat menyesuaikan dengan karakter belajar siswa.
- 8) Pola pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan di SMA Negeri 1 Wonosari ?
2. Bagaimana minat siswa dalam pembelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan dengan menggunakan media komik pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan dengan menggunakan media komik pembelajaran ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui media komik pembelajaran yang layak pada mata pelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan di SMA Negeri 1 Wonosari ?
2. Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan dengan menggunakan media komik pembelajaran?
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi materi antroposfer dan aspek kependudukan dengan menggunakan media komik pembelajaran ?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti , khususnya sebagai calon guru merupakan tempat untuk memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

2. Bagi siswa, termotivasi sehingga senang belajar Geografi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Geografi.
3. Bagi sekolah, merupakan suatu informasi yang digunakan untuk membina para guru dalam proses belajar mengajar.