

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan bangsa dan negara di masa depan karena kualitas pendidikan dapat menentukan kualitas suatu bangsa dan negara. Salah satu ukuran kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan salahsatu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat dengan perkembangan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan pun dituntut perkembangannya sesuai dengan kemajuan teknologi, agar mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu tujuan nasional yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan pemerintah berkewajiban menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. (Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, & Jumadi, 2013)

Berdasarkan Undang–Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional : tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Murtiningrum, Ashadi, & Mulyani, 2013)

Tugas dunia pendidikan yaitu melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan responsif terhadap berbagai kemajuan. Begitu halnya dengan tugas guru selain membantu siswa memahami konsep – konsep materi pelajaran yang diberikan dan mengaplikasikan konsep – konsep tersebut , tetapi juga harus mampu menumbuhkan minat siswa terutama terhadap pelajaran yang diberikan. (Murtiningrum, Ashadi, & Mulyani, 2013)

Proses pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan berbagai media dan metode. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini lebih

menekankan pada pembelajaran menggunakan media berbasis visual yaitu media grafis lebih tepatnya komik sebagai media pembelajaran. Komik merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien.

Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pada proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru didalam kelas. Media komik dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata mengenai materi Geografi, hal ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi khususnya pada materi pedosfer di SMA Muhammadiyah Batudaa. Selain itu, proses pembelajaran didalam kelas akan lebih efisien dan menarik perhatian siswa. Atas dasar itulah peneliti mencoba menerapkan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi tersebut.

Penelitian dengan media pembelajaran dalam mata pelajaran geografi ini dilakukan sebagai penelitian lanjutan dari (Rosalina Abdullah, 2015), mengenai “*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi SMA/MA Kelas X Materi Pedosfer*”. Dalam penelitian tersebut peneliti sebelumnya telah membuat komik pembelajaran geografi untuk materi hidrosfer, akan tetapi komik tersebut belum sampai pada tahap akhir dalam penelitian. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan, dimana dalam penelitian tersebut terdapat tahapan-tahapan pengembangan meliputi tahap *desine, define, depelove dan desiminate*.

Dalam pembuatan komik tersebut, peneliti sebelumnya (Rosalina Abdullah, 2015), hanya melakukan sampai pada tahap *depelove*. Tahap *depelove* dalam penelitian pengembangan yaitu 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 selanjutnya. Akan tetapi peneliti sebelumnya belum mengembangkan komik tersebut hingga ke sekolah – sekolah, sehingga masih kurangnya penelitian yang

terkait dengan penggunaan media komik khususnya dalam pembelajaran geografi di sekolah-sekolah. Atas dasar hasil penelitian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tahap lanjut yaitu tahap penilaian hasil belajar untuk mengembangkan media komik tersebut ke sekolah, sehingga peneliti mengangkat judul “**Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pedosfer di SMA Muhammadiyah Batudaa**”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dengan siswa yang menggunakan media *flashcard*?”

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dengan siswa yang menggunakan media *flashcard*.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian ini antara lain :

### 1. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, serta minat membaca siswa pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi pedosfer.

### 2. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru yang mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang menarik yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### 3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perbaikan mutu dan kualitas pembelajaran geografi. Khususnya di SMA Muhammadiyah Batudaa sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain.