

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang penting dimiliki setiap manusia. Pendidikan merupakan salah satu hak wajib untuk setiap orang. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan untuk membentuk dan mempersiapkan disiplin hidup. Pendidikan penting dimiliki karena diharap dapat untuk menciptakan pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Kehidupan bangsa yang cerdas merupakan cita-cita luhur bangsa Indonesia (Suwardani, 2020).

Pendidikan dilakukan secara sadar dan dilakukan secara terencana untuk menyiapkan siswa dengan berbagai perbekalan agar siswa dapat berperan baik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan pada dasarnya berisikan interaksi antara guru dengan peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan yang akan dilangsungkan. Dalam bidang Pendidikan, guru adalah seseorang yang bertugas memberikan pendidikan kepada siswanya. Guru dituntut agar bisa mentransfer nilai-nilai positif sebagai pedoman kehidupan kepada siswanya. Dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, guru dituntut agar bisa terampil dalam penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Saharuddin, 2020).

Teknologi yang berkembang dimasa ini sudah sangat pesat di berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah bidang pendidikan. Adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan ini dapat mendukung komunikasi dalam kegiatan, membantu mengekspresikan ide, dan memudahkan transformasi pembelajaran

kepada siswa. Perkembangan teknologi yang semakin maju ini juga dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan inovasi berupa media-media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif (Wardana et al., 2019).

Media adalah penyalur informasi dari guru menuju siswa. Media pengajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran haruslah mampu menyampaikan informasi dan materi dengan semenarik mungkin. Baik pemberi materi maupun siswa harus berperan aktif dalam pelaksanaannya. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai penyalur komunikasi tidak akan berlangsung optimal. Media pembelajaran yang baik harus dapat merangsang proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu disesuaikan dengan diri masing-masing siswa karena tingkat pemahaman masing-masing siswa yang berbeda. Dalam segala situasi guru diharap mampu memilih media yang tepat agar materi yang disampaikan dapat menarik siswa dalam mempelajarinya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media komik (Rohmah, 2017).

Media pembelajaran komik layak diterapkan sebagai media penyampaian informasi karena komik mudah dikenal oleh siswa pada umumnya. Komik dalam tugasnya sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang luar biasa dalam memberikan pemahaman yang cepat kepada pembaca tentang sesuatu yang memiliki muatan pembelajaran. Komik sendiri dapat mengatasi kecenderungan siswa yang tidak suka membaca bahan bacaan yang kurang warna dan juga gambar (Husen et al., 2020). Komik digital dapat digunakan sebagai media

alternatif efektif yang dapat membantu siswa memahami materi. Selain karena mudahnya pengaksesan internet bagi masyarakat bahkan yang usia sekolah juga karena penggunaannya juga praktis.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diberbagai jenjang pendidikan cukup ampuh dalam membantu menyalurkan materi. Di tingkat SD dan SMP komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa agar lebih termotifasi dalam belajar. Begitu pula di jenjang SMA, komik yang memiliki banyak gambar didalamnya efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan komik juga dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan materi yang dirasa sulit seperti materi yang mengandung banyak rumus, hitungan, gambar yang sulit dibayangkan seperti bagian-bagian tubuh serta materi yang menjerumus ke teknik. Materi yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah penginderaan jauh yang menjadi salah satu materi pembelajaran IPS di kelas X SMA.

Materi penginderaan jauh merupakan materi yang sulit karena umumnya masih terpaku pada teori dasar serta konsep-konsep (Rachminingsih,2020). Materi penginderaan jauh menguraikan konsep-konsep dasar dari penginderaan jauh seperti alat-alat yang dipakai proses perolehan data, analisis hasilnya, serta kegunaan dari penginderaan jauh. Media pendukung seperti foto udara bisa digunakan sebagai pelengkap dan mudah didapatkan namun akan lebih baik jika diselingi gambar-gambar lain dari gambar komik yang akan mengemas pembelajaran agar lebih interaktif (Wardana et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dilapangan diketahui bahwa siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi penginderaan jauh. Materi pembelajaran yang mengacu pada teknik membatasi siswa dalam mendalami materi ini. Oleh karena itu diperlukan media tambahan untuk menarik minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti komik digital di SMA Negeri 15 Medan belum pernah diterapkan. Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Medan memiliki sarana dan prasarana memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis teknologi digital. Contoh fasilitas pendukung seperti tersedianya wifi dan tiap kelas sudah memiliki infokus untuk pemanfaatan media teknologi digital guna mendukung proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian yang ada diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Penginderaan Jauh sebagai Bahan Ajar Kelas X SMA Negeri 15 Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran materi penginderaan jauh dengan media komik digital belum pernah diterapkan di SMA Negeri 15 Medan.
2. Penginderaan jauh merupakan materi yang sulit karena umumnya masih terpaku pada teori dasar serta konsep-konsep.
3. Masih minimnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran geografi materi penginderaan jauh.

### **C. Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai media pengajaran pembelajaran geografi materi penginderaan jauh yang ditujukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 15 Medan

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital materi penginderaan jauh sebagai bahan ajar kelas X di SMA Negeri 15 Medan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital materi penginderaan jauh sebagai bahan ajar kelas X di SMA Negeri 15 Medan?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yakni:

1. Mengetahui kelayakan media komik digital materi penginderaan jauh sebagai bahan ajar kelas X di SMA Negeri 15 Medan.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital materi penginderaan jauh. sebagai bahan ajar kelas X di SMA Negeri 15 Medan.

## **F. Manfaat**

### **Manfaat teoristis**

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Bagi peneliti, penelitian dijadikan lanjutan dan pengembangan pada studi pendidikan geografi.

### **Manfaat praktis**

- a. Manfaat bagi sekolah yaitu dijadikan masukan materi tambahan yang nantinya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Manfaat bagi siswa agar lebih termotifasi dalam memperoleh wawasan dan meningkatkan minat belajar dengan media komik digital.
- c. Manfaat bagi guru media dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran serta mengoptimalkan keterampilan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif.
- d. Manfaat bagi peneliti adalah dapat dijadikan sebagai referensi dan menjadi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.