

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran Elektronik**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran Elektronik**

Menurut Arsyad dalam Nurrita (2018, hlm. 174), 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. Sedangkan menurut Ibrahim et al dalam Prasetya (2015, hlm. 6), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, elektronik merupakan hal atau benda yang menggunakan alat-alat yang dibentuk atau bekerja atas dasar elektronika. Menurut E. Carol Young dalam Yoki (2023), elektronik meliputi studi, perancangan dan penggunaan piranti-piranti yang berdasar hantaran listrik di dalam suatu ruang hampa, gas dan semikonduktor.

Pada intinya media pembelajaran elektronik merupakan media pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan teknologi yang memiliki sifat kelistrikan, digital, magnetik, nirkabel, optik, dan elektromagnetik. Beberapa media pembelajaran elektronik adalah media pembelajaran dengan menggunakan komputer, laptop dan LCD. Namun pada saat ini, media elektronik banyak ditemui dalam berbagai bentuk yang lebih praktis seperti halnya ponsel pintar dan tablet. Menurut Sanaky (2009, hlm 40), media pembelajaran elektronik termasuk ke dalam jenis media pembelajaran berdasarkan aspek fisiknya contohnya seperti televisi, film, radio, *slide*, *video*, VCD, DVD, LCD, komputer, laptop dan

lain-lain. Sanaky (2009, hlm. 33) mengemukakan terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran elektronik di antaranya sebagai berikut:

- 1) Daya jangkau, terhadap pengajaran individual, pengejaran kelompok dan pengajaran massal;
- 2) Keluwesan pakai, yaitu kapan media tersebut akan digunakan, dimana akan digunakan dan siapa audiennya;
- 3) Ketergantungan, artinya media yang digunakan juga tergantung pada sarana dan fasilitas yang lain;
- 4) Kendali, siapa yang akan mengendalikan media tersebut;
- 5) Atribut, kualitas hasil media yang digunakan dalam proses belajar mengajar;
- 6) Biaya, media yang digunakan mahal atau murah dan juga daya tahannya, sehingga dapat dipertimbangkan biaya produksi atau pembelian.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Secara garis besar, fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut (Prasetya: 2015, hlm. 12):

- 1) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran;
- 2) Media pembelajaran bisa mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran;
- 3) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih jelas dan terarah;
- 4) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar;
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir;
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme;
- 7) Membangkitkan minat/motivasi;
- 8) Menarik perhatian siswa;
- 9) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran;
- 10) Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar;

- 11) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar;
- 12) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif;
- 13) Memberikan perangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama.

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya dalam Nurrita (2018, hlm. 176) adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Komunikatif

Fungsi penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu penyampaian informasi secara verbal dan mengurangi risiko kesalahan penerimaan persepsi.

2) Fungsi Motivasi

Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran tidak hanya menambah nilai seni tetapi akan mempermudah siswa pada saat mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Dengan menggunakan media pembelajaran maka kegiatan belajar akan menjadi lebih bermakna karena selain meningkatkan penerimaan informasi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap sesuatu yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Dasar siswa yang memiliki karakter berbeda menjadikan penggunaan media pembelajaran dapat memenuhi setiap

kebutuhan yang diperlukan oleh siswa sesuai dengan minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

### c. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Langkah-langkah perencanaan media pembelajaran secara umum menurut Rohani (2019, hlm. 37) adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa;
- 2) Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*);
- 3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci;
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan;
- 5) Menuliskan naskah media;
- 6) Merumuskan instrumen penilaian;
- 7) Revisi.

Untuk melakukan sebuah pemilihan media pembelajaran diperlukan langkah-langkah atau prosedur yang perlu dilakukan secara sistematis. Salah satu prosedur yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pemilihan media pembelajaran dikenal dengan prosedur model ASSURE. Prosedur model ASSURE dikembangkan oleh Smaldino dkk dengan langkah-langkah sebagai berikut (Prasetya: 2015, hlm. 193):

#### 1) *Analyze Learner*

Tahapan yang pertama adalah melakukan analisis terhadap karakter peserta didik. Peserta didik memiliki karakter yang berbeda antara satu dengan yang lain. Karakteristik peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti usia, pengalaman belajar sebelumnya, latar belakang keluarga, sosial budaya, ekonomi, tingkat pengetahuan maupun keterampilan.

#### 2) *State Standards and Objectives*

Langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran yang akan dituju sebagai dasar untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya. Tujuan

pembelajaran tentunya disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

### 3) *Select Strategies, Technology, Media and Materials*

Pada tahap ini dilakukan pemilihan media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang media yang dibutuhkan. Pemilihan media dapat dilakukan dengan cara menggunakan format *checklist*, matrik ataupun *flowchart*. Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan yang didasarkan pada karakter siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### 4) *Utilize Technology, Media and Materials*

Media pembelajaran kemudian digunakan atau diterapkan pada siswa. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan prosedur penggunaan yang dipadupadankan dengan model atau metode pembelajaran yang tepat.

### 5) *Require Learner*

Pada saat penggunaan media pembelajaran perlu diamati terkait respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pada tahap awal.

### 6) *Evaluate and Revise*

Evaluasi dilakukan untuk mengukur dan menilai hasil dari penggunaan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan terhadap siswa pada saat proses pembelajaran maupun di akhir pembelajaran.

Adapun kriteria-kriteria umum yang perlu dikaji dalam penentuan media pembelajaran yaitu sebagai berikut (Rohani: 2019, hlm. 29-30):

#### 1) Kesesuaian dengan Tujuan (*Instructional Goals*)

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, misalnya dianalisis atau diarahkan pada taksonomi Bloom ke dalam ranah kognitif, afektif

dan/atau psikomotorik. Begitu pula kesesuaian dengan kurikulum yang sedang digunakan karena berkaitan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran.

2) Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran (*Instructional Content*)

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan bahan atau kajian yang akan diberikan kepada siswa sehingga harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

3) Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa

Media pembelajaran harus familiar dengan karakteristik siswa, sehingga perlu diperhatikan agar terhindar dari respon negatif yang diberikan oleh siswa. Media pembelajaran idealnya dapat menyamakan pemahaman peserta didik sebagai hasil belajarnya.

4) Kesesuaian dengan Teori

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan teori yang telah ada. Artinya pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kepada teori yang dapat diangkat dari sebuah penelitian dan riset yang telah teruji validitasnya sehingga tidak hanya berdasar pada fanatisme atau keinginan guru saja.

5) Kesesuaian dengan Gaya Belajar Siswa

Pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kondisi psikologis siswa. Siswa memiliki karakter yang beragam dalam gaya belajar misalnya ada yang lebih efektif dengan gaya belajar visual, audio dan/atau audio-visual, sehingga pemilihan media pembelajaran harus didasari oleh karakteristik siswa tersebut agar media yang dipilih cocok dan dapat diterima.

Terdapat beberapa cara untuk mengetahui gaya belajar siswa di antaranya adalah dengan melakukan pengamatan langsung, observasi secara mendetail atau dengan memberikan

angket kepada siswa. Menurut Widayanti (2013, hlm. 10), siswa dengan gaya belajar visual menitikberatkan pada ketajaman penglihatan, gaya belajar auditorial mengandalkan pada pendengaran sedangkan gaya belajar kinestetik mengharuskan seseorang menyentuh sesuatu yang dapat memberikan informasi. Identifikasi ketiga jenis gaya belajar membedakan cara seseorang menyerap informasi untuk menentukan dominasi otak dan cara memproses informasi.

6) Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas, Pendukung dan Waktu yang Tersedia

Media pembelajaran perlu didukung oleh faktor-faktor tersebut karena jika tidak maka dapat dikatakan media pembelajaran kurang efektif untuk digunakan.

**d. Penilaian Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki beberapa aspek dan kriteria penilaian. Menurut Wahono dalam Sambada (2016, hlm. 20-21) aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis TIK adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran;
  - b) *Reliable* (handal);
  - c) *Maintainable* (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah);
  - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya);
  - e) Ketepatan memilih jenis aplikasi, *software* atau *tool* untuk pengembangan;
  - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada);

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan akan mudah dalam eksekusi;
  - h) Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap meliputi petunjuk instalasi (jelas, singkat dan lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur dan antisipatif), serta desain program (jelas menggambarkan alur kerja program);
  - i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain.
- 2) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif, unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa;
  - b) Kreatif, visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa;
  - c) Sederhana, visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan yang menarik bagi siswa agar fokus utamanya tertuju pada penyajian materi yang tetap jelas;
  - d) Unsur audio (narasi, musik, *sound effect*, *background*), sesuai dengan karakter dan topik;
  - e) Visual (*layout design*, *typography*, *warna*), sesuai dengan tema dan menarik perhatian;
  - f) Media bergerak (animasi, *movie*), dapat digunakan untuk mensimulasikan materi pelajaran;
  - g) *Layout interactive* (ikon navigasi), narasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

Adapun kriteria media pembelajaran menurut BSNP dalam Krimasari (2016) mengemukakan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik dapat dilihat pada aspek berikut:

1) Aspek Kelayakan Isi atau Materi

Kelayakan isi atau materi dari sebuah media pembelajaran dapat dikaji melalui hal-hal berikut ini:



- a) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar;
  - b) Keakuratan materi;
  - c) Kemutakhiran materi; dan
  - d) Mendorong keingintahuan.
- 2) Aspek Kelayakan Kegrafikan

Kelayakan kegrafikan media pembelajaran dapat dinilai melalui indikator berikut:

- a) Ukuran media pembelajaran;
- b) Desain media pembelajaran; dan
- c) Isi media pembelajaran.

### **2.1.2 Elektronik Komik (E-Komik)**

Media E-Komik adalah komik yang berbentuk digital. Komik yang pada umumnya di masyarakat dikenal dengan komik cetak. Dengan sering majunya era globalisasi, sekarang komik bisa disajikan dalam bentuk digital dan lebih praktis. Media E-komik merupakan salah satu perantara yang dapat menarik minat siswa dalam membaca suatu materi karena disajikan dalam bentuk gambar disertai teks singkat.

Dalam Kamus Besar Indonesia (2008: hlm. 724) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku). Pengertian lain, Scott McCloud (1993, hlm. 9) menjelaskan komik sebagai gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik dari pembaca. Menurut M.S Gumelar (2011, hlm. 6) mengutarakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011, hlm. 64) mendefinisikan komik sebagai suatu kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat

dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Komik berisi cerita-cerita ringkas dan dapat menarik perhatian yang disertai dengan aksi-aksi. Komik seringkali dibuat dengan pemakaian warna-warna secara bebas sehingga terkesan lebih hidup (Sudjana: 2008, hlm. 64). Menurut Usman dalam Rohani (2019, hlm. 51), komik merupakan media yang bersifat sederhana, jelas serta mudah dipahami, sehingga berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Fungsi komik sebagai media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat terlupakan atau diabaikan bila tidak disajikan dalam bentuk grafis (Rohani: 2019, hlm. 52).

Seiring perubahan zaman, teknologi semakin canggih. Pembuatan komik pun sekarang sudah menggunakan teknik digital. Dalam pembuatan komik secara digital ini menggunakan alat-alat digital yaitu *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras). Banyak guru yang dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, salah satunya menggunakan elektronik komik. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa elektronik komik adalah gambar yang disajikan secara berurutan yang menyampaikan informasi atau cerita dalam bentuk teks kepada pembaca dan bersifat menghibur berbentuk digital dengan format elektronik.

#### **a. Sejarah Komik**

Pertama kali komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perangsurat kabar antara Wiliam Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1890-an. Lembaran berwarna dari majalah *Sunday* terbitan York Journal dan New York. Bagian penting dalam persaingan ini adalah menggunakan gambar-gambar lucu, yang meliputi perwatakan terkenal seperti *The Yellow Kid*. Dalam jangka enam bulan muncul lagi komik dengan

perwatakan *Yellow Kid*. Segi yang berarti dari perumpamaan ini adalah untuk meningkatkan peredaran surat kabar. Baru kemudian komik-komik mempengaruhi masyarakat Amerika dengan kuat.

Komik-komik baru segera diciptakan, misalnya pada tahun 1902 terbit komik *Buster Brown* dan *The Katzen Jammer Kid*. Selanjutnya banyak seniman-seniman lain yang membawakan dalam bentuk watak yang berbeda. Pada tahun 1905 komik-komik telah lebih praktis dengan bentuk muka yang sama, kecuali format buku komik.

Buku komik menjadi terkenal pada pertengahan tahun 1930-an. Dari hasil penelitian di Amerika banyak siswa SMA yang membaca komik dan kira-kira 1/3 dari penduduk Amerika, antara umur 18 dan 30 tahun juga membaca komik. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh besar dalam kehidupan para remaja dan para orang tua (Sudjana dan Ahmad, 2011: hlm. 64-65).

#### **b. Elemen-Elemen Desain dalam Elektronik komik**

Elemen-elemen desain adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagianbagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian-bagian lebih kecil tersendiri (Gumelar, 2011: hlm. 26-35). Elemen-elemen desain dalam komik antara lain:

##### 1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, di ruang kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. Pada media digital kualitas ruang ini dipengaruhi oleh resolusi yang digunakan.

##### 2) *Image*

*Image* dalam komik merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). Gambar pada komik memegang

peranan utama karena mempengaruhi kualitas penyajian komik tersebut.

### 3) Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Teks pada komik dapat berupa dialog, narasi dan/atau simbol-simbol suara.

### 4) *Point and dot*

*Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, *ellipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi, *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

### 5) *Line*

*Line* atau garis adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling overlapping (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung

### 6) *Shape*

*Shape* adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

### 7) *Form*

*Form* (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

### 8) *Tone/value*

*Tone* adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* menggambarkan intensitas cahaya pada gambar dan menggambarkan sudut datangnya sinar.

### 9) *Colour*

*Colour* adalah warna. Pada beberapa komik dapat ditemui gambar yang tidak berwarna, namun pada saat ini kebanyakan komik disertai dengan warna untuk menambah kesan dan ketertarikan pembaca. Warna terbagi dari pembentukannya menjadi 3 kelompok besar yaitu:

a) *Light Colour*

Warna cahaya terkadang disebut sebagai *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama, yaitu *red*, *green*, dan *blue* atau *RGB*.

b) *Transparent Colour*

Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak, dihasilkan dari 4 warna utama yaitu *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black* atau *CMYK*.

10) *Pattern*

*Pattern* dalam dunia komik digunakan sebagai *screeentone*. *Pattern* atau pola dapat diartikan sebagai gambar awal pada saat proses sketsa sebelum tahap *inking*. Penggambaran pola ini berguna untuk menjaga bentuk gambar agar sesuai dengan struktur bentuk yang sesuai dengan aslinya.

11) *Texture*

Tekstur dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar dan yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang memang hasil foto dari medium yang memang bertekstur.

12) *Voice, sound and audio*

Dalam komik semua suara menjadi teks, tentu saja tiap teks tersebut *shape* yang berbeda-beda, sesuai dengan simbol umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan, serta penafsiran yang sama sesuai kebiasaan dan konsistensi.

13) *Time*

*Time* dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

### c. Langkah-Langkah Membuat Komik

Terdapat beberapa tahapan dalam membuat sebuah komik yang perlu diperhatikan. Langkah pembuatan komik ini sebenarnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik terhadap berbagai pertimbangan. Menurut Susiani (2006, hlm. 6-7), langkah-langkah pembuatan komik dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik yang berisi garis besar cerita yang akan dimuat dalam komik. Ringkasan cerita tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan skenario komik. Di dalam skenario berisi alur cerita, percakapan antar tokoh, serta *setting* komik yang dibuat pada setiap panel.
- 2) Menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Pada tahap ini dilakukan pembuatan sketsa (*sketching*) Pembuatan sketsa dapat dilakukan dengan pembuatan *outline* pada gambar komik secara sederhana.
- 3) Meninta hasil sketsa atau *inking*. Tahap ini merupakan tahap dengan tujuan untuk mempertegas *outline* pada sketsa secara permanen menggunakan tinta.
- 4) Pewarnaan pada gambar pada komik. Pewarnaan dilakukan untuk mewarnai gambar pada komik yang sebelumnya masih berwarna hitam putih. Pewarnaan secara digital dari dilakukan dengan menggunakan *software* dalam komputer.
- 5) Pemberian teks (*lettering*). Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian kata atau kalimat harus memperhatikan posisi gambar agar tidak mengganggu gambar.

### 2.1.3 Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Nana Syaodih Sukmadinata (2005: hlm. 61) menjelaskan motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan

individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Hal ini sependapat dengan Sumadi Suryabrata (2002: hlm. 70) yang menjelaskan motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Sependapat dengan Ngalim Purwanto (2002: hlm. 71) yang mengatakan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

Sardiman (2007: hlm. 75) menjelaskan motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Motivasi menunjukkan kepada faktor-faktor yang memperkuat perilaku. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) diri seseorang. Dari proses terjadinya, motivasi yang timbul pada diri seseorang dapat dilihat

dari dua macam motivasi belajar, yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi Ekstrinsik.

Motivasi belajar itu, muncul dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Sardiman (2007: hlm. 89) berpendapat, motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi dalam aktivitas belajar dimulai dan diharuskan berdasarkan suatu dorongan dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajarnya.

Sardiman (2007: hlm. 90) menjelaskan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Rangsangan itu dapat muncul berupa benda atau dukungan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam belajar apabila mendapat fasilitas, perhatian orang tua dan kondisi lingkungan yang ada disekitarnya maka akan muncul motivasi untuk belajar.

Dari beberapa teori tentang pengertian motivasi diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mendapatkan hasil belajar dan tujuan secara maksimal.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan ditunjukkan pada hasil belajar. Hasil belajar yang optimal apabila ada motivasi yang tinggi dalam belajar. Semakin tepat motivasi yang dimiliki semakin berhasil pula peserta didik tersebut dalam meraih hasil belajar yang diinginkan. Sependapat dengan Nana Syaodih Sukmadinata (2005: hlm. 163) yang mengatakan bahwa, “Belajar



perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar”.

Ngalim Purwanto (2002: hlm. 70) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat;
- 2) Menentukan arah perbuatan;
- 3) Menyeleksi perbuatan.

Fungsi motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan atau daya gerak dalam diri siswa yang menggerakkan atau menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar tetap berjalan dan mendengarkan kegiatan pada tujuan yang ingin dicapai. Ngalim Purwanto (2002: hlm. 71) berpendapat mengenai motivasi seseorang dinyatakan dengan berbagai kata seperti; hasrat, kehendak, maksud, minat, tekad, kemauan, dorongan, kebutuhan, kehendak, cita-cita, dan kehausan. Jadi fungsi motivasi dalam belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Maka motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini akan diukur melalui beberapa indikator. Adapun beberapa indikator tersebut adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### **c. Ciri – Ciri Motivasi Belajar**

Untuk mengetahui dan melengkapi mengenai makna motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Menurut Sardiman (2003: hlm. 83) motivasi yang ada pada diri peserta didik memiliki ciri-ciri, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), memajukan minat

terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, senang mencari dan memecahkan masalah sosial. Siswa yang mempunyai hasrat yang tinggi untuk belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku mempunyai peranan yang besar dalam keberhasilan dalam belajar.

Djaali (2007: hlm. 109) mengemukakan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya;
- 2) Memilih tujuan yang realitas tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya;
- 3) Mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera;
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain;
- 5) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan imbalan melainkan mencari lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan. Siswa yang mempunyai karakteristik seperti di atas, maka sudah mempunyai potensi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Ciri-ciri motivasi di atas dapat mengetahui atau dijadikan indikator siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Adapun indikator motivasi belajar lainnya yaitu sebagai berikut (Uno, 2011):

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan;
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar;

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Hamzah B. Uno (2011: hlm. 23) juga mengatakan bahwa motivasi belajar ditimbulkan oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa dorongan dari dalam diri sendiri berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar seperti adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif serta belajar yang menarik. Penggunaan media pembelajaran elektronik komik merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang diharapkan mampu membangun kondisi belajar menjadi lebih menarik. Motivasi belajar salah satunya dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media pembelajaran sesuai dengan yang dikemukakan Falahudin dalam Tafano (2018: hlm. 106) yang berkaitan dengan peran media pembelajaran yaitu untuk menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.

#### **2.1.4 Hasil Belajar Siswa**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah seseorang telah melalui proses belajar, hasil belajar bisa berupa nilai-nilai atau perubahan sikap. Menurut Suprijono (dalam Thobroni & Arif Mustofa, 2011: hlm. 22), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Millar dalam Andiriani dan Rasto (2019: hlm. 81) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Pada intinya hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Seperti

halnya perubahan kondisi siswa dari yang sebelumnya belum paham menjadi paham setelah melakukan pembelajaran.

Berdasarkan taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Andriani dan Rasto, 2019: hlm. 81). Ketiga ranah tersebut dapat dijadikan sebagai aspek-aspek dalam melakukan penilaian atau evaluasi hasil belajar. Merujuk pemikiran Gagne dalam Thobroni dan Mustofa (2011, hlm. 22-23), hasil belajar berupa hal-hal berikut.

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

#### **b. Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui indikator domain kognitif pada taksonomi Bloom. Menurut Anderson, 2010 dalam

Ruwaida (2019: hlm. 56) terdapat dua dimensi dalam ranah kognitif pada setelah mengalami revisi yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan kognitif.

#### 1) Dimensi Proses Kognitif

Menurut Anderson et al. dalam Nafiati (2021: hlm. 156), dimensi proses kognitif pada taksonomi Bloom tercantum pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1**  
**Domain Proses Kognitif Taksonomi Bloom**

No.	Level Domain Kognitif	
	Kode	Keterangan
1.	C1	Mengingat ( <i>Remember</i> )
2.	C2	Memahami ( <i>Understand</i> )
3.	C3	Mengaplikasikan ( <i>Application</i> )
4.	C4	Menganalisis ( <i>Analyze</i> )
5.	C5	Mengevaluasi ( <i>Evaluate</i> )
6.	C6	Mencipta ( <i>Create</i> )

*Sumber: Nafiati (2021, hlm. 156)*

Penjabaran lebih lanjut terkait domain proses kognitif menurut Anderson et al dalam Nafiati (2021: hlm.161) adalah sebagai berikut:

- a) Mengingat (C1): mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah dipelajari.
- b) Memahami (C2): membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar.
- c) Mengaplikasikan (C3): menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi riil (sebenarnya).
- d) Menganalisis (C4): menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.

- e) Mengevaluasi (C5): menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu.
- f) Mencipta (C6): meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

## 2) Dimensi Pengetahuan Kognitif

Dimensi pengetahuan kognitif dalam taksonomi Bloom menurut Anderson dkk 2015 dalam Ruwaida (2019: hlm. 57) terdiri dari empat kategori yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*) dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).

### a) Pengetahuan Faktual (*Factual Knowledge*)

Pengetahuan faktual merupakan pengetahuan dasar yang harus diketahui oleh peserta didik sehingga mampu memahami suatu masalah dan dapat memecahkan permasalahan tersebut (Shofiya dan Sukiman dalam Ruwaida: 2019, hlm. 63). Pengetahuan faktual dalam geografi misalnya pengetahuan terkait Indonesia merupakan negara kepulauan, yang memang secara faktanya negara Indonesia terdiri dari beberapa pulau yang disatukan oleh lautan.

### b) Pengetahuan Konseptual (*Conceptual Knowledge*)

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan dasar yang saling memiliki hubungan disertai dengan struktur yang lebih besar sehingga dapat digunakan secara bersama dan mencakup pengetahuan tentang kategori (Shofiya dan Sukiman dalam Ruwaida: 2019, hlm. 63). Misalnya adalah pengetahuan terkait sebuah teori atau konsep yang telah ada.

### c) Pengetahuan Prosedural (*Procedural Knowledge*)

Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan yang berkenaan dengan bagaimana untuk melakukan sesuatu,

metode untuk mencari sesuatu, suatu pengetahuan yang mengutamakan kemampuan, algoritma, teknik serta metode (Shofiya dan Sukiman dalam Ruwaida: 2019, hlm. 64). Penerapan pengetahuan prosedural dalam geografi misalnya dalam mengetahui proses terjadinya hujan yang dapat terjadi karena melalui beberapa tahapan yang berkelanjutan sehingga disebut menjadi sebuah siklus.

d) Pengetahuan Metakognisi (*Metacognitive Knowledge*)

Pengetahuan metakognisi merupakan pengetahuan yang melibatkan pengetahuan kognitif secara umum, dalam hal ini metakognisi dapat diartikan sebagai suatu kesadaran tentang kognitif diri sendiri seperti bagaimana kognitif dalam diri dapat berjalan dan diatur (Shofiya dan Sukiman dalam Ruwaida: 2019, hlm. 64). Dalam praktiknya seseorang dapat menjabarkan urgensi-urgensi pada suatu fenomena geografis berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Misalnya dalam mengemukakan sebuah pendapat dapat dirancang dan dikontrol berdasarkan teori-teori yang telah ada.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*external factor*). Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang akan dicapai. Selain faktor kemampuan, ada juga faktor motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis (Musfiqon: 2012, hlm. 8).

Hasil belajar termasuk dalam kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas. Menurut

Sabri dalam Musfiqon (2012: hlm. 9) menjelaskan bahwa variabel karakteristik kelas antara lain.

- 1) Besarnya (*class size*). Artinya banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasa digunakan ialah ratio 1: 40, artinya satu orang guru melayani 40 siswa. Secara logika tidak mungkin guru dapat mengembangkan kegiatan belajar yang efektif dalam situasi kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak.
- 2) Suasana belajar yang demokratis akan memberikan peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas ada pada guru.
- 3) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Sering kita temukan bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas. Situasi ini kurang menunjang kualitas pengajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal.

Sementara itu, Muhibbin Syah dalam Musfiqon (2012: hlm.

11) membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi: aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga, dan aspek psikologis seperti intelegensi;
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang meliputi: lingkungan sosial, lingkungan non sosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya); dan
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.



### **2.1.5 Materi Keragaman Budaya Indonesia**

Materi Keragaman Budaya Indonesia merupakan materi pada mata pelajaran geografi di kelas XI. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 yang diberikan di semester genap. Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebaran. Pada bab ini pembelajaran diarahkan dengan tujuan agar siswa mampu mengenal dan menganalisis banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia. Menurut Modul Pembelajaran SMA Geografi terdapat tiga sub bab dalam materi ini yaitu sebagai berikut:

#### **a. Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya Indonesia**

Faktor geografis adalah jenis-jenis di dalam faktor alam yang mempunyai pertalian langsung atau tak langsung dengan kehidupan manusia dalam arti memberikan fasilitas kepadanya untuk menghuni permukaan bumi sebagai wilayah. Menurut N. Daldjoeni dalam Modul Pembelajaran Geografi (2020: hlm. 6) terdapat delapan faktor geografis yang mempengaruhi kehidupan manusia yaitu:

##### 1) Lokasi

Lokasi merupakan suatu tempat dalam suatu wilayah. Demikian ada unsur relasi keruangan yang lain seperti posisinya, jaraknya dari tempat lain. Lokasi memiliki luas serta bentuk yang ada artinya bagi persatuan bangsa, perkembangan ekonomi atau kontak dengan wilayah lain secara kultural maupun politik.

##### 2) Jenis Iklim

Iklim yang berbeda di berbagai daerah menimbulkan kondisi alam yang berbeda. Kondisi ini akan membangun pola perilaku dan sistem mata pencaharian yang berbeda pada setiap wilayah. Akibatnya terjadi keragaman regional antar daerah di Indonesia.

### 3) Bentuk Relief

Bentuk relief mempengaruhi bentuk pemanfaatan di atas permukaan lahan. Perbedaan relief yang dapat menentukan perbedaan suhu tahunan, keindahan unsur pariwisata dan sistem perairan.

### 4) Jenis Tanah

Jenis tanah menentukan kesuburan wilayah. Tanah yang subur akan lebih menarik bagi penduduk sehingga menyebabkan wilayah tersebut memiliki kepadatan penduduk yang cenderung tinggi. Jenis tanah mempengaruhi cara pemanfaatan lahan, sehingga setiap wilayah memiliki cara pemanfaatan berbeda sesuai dengan kecocokannya.

### 5) Jenis Flora dan Fauna

Persebaran flora dan fauna juga mempengaruhi kegiatan ekonomi manusia serta mutu pangannya. Flora dan fauna tersebar secara tidak merata sesuai dengan unsur pendukung dan cara adaptasinya. Perbedaan potensi flora dan fauna di setiap wilayah menyebabkan perbedaan kebiasaan dalam konsumsi kebutuhan hewani dan nabati.

### 6) Kondisi Air

Ketersediaan air menentukan dapat tidaknya suatu wilayah dihuni dengan baik sehingga merupakan kunci bagi lahirnya peradaban manusia. Pola distribusi perairan mampu membuat pola permukiman yang beragam.

### 7) Sumber-Sumber Mineral

Sumber mineral merupakan segala potensi alam berupa bahan galian yang terdapat di bawah permukaan bumi yang diperoleh melalui proses pertambangan. Indonesia memiliki kekayaan bahan mineral yang terdapat di daratan dan di dasar laut karena didukung oleh posisi Indonesia yang terletak pada zona

subduksi. Persebaran jumlah dan jenis sumber daya mineral tidak merata tergantung kondisi pada setiap daerah.

#### 8) Kontak dengan Lautan

Kontak dengan lautan menjadi hal yang sangat penting bagi peradaban manusia. Lautan menjadi media dalam menjalani interaksi antar pulau, sehingga daerah yang dekat dengan lautan dan sering melakukan interaksi dengan penduduk di luar wilayah dapat membawa pengaruh terhadap perkembangan budaya.

#### **b. Pembentukan Kebudayaan Nasional dan Persebaran Budaya Indonesia**

Secara teoritis sebenarnya sulit untuk mempersatukan berbagai kepentingan yang berbeda dalam satu pedoman nilai yang dijadikan sebagai acuan bersama. Berbagai daerah di Indonesia berada pada wilayah pulau yang berbeda, mempunyai tradisi dan kebiasaan yang berbeda, kebudayaan berbeda, dengan bahasa yang berbeda. Perjalanan sejarah yang panjang bangsa Indonesia yang mulanya terdiri dari bangsa-bangsa yang kecil seolah-olah telah dirancang untuk selalu bersama dalam menempuh suka dan duka, sama-sama menanggung derita dibawah dominasi kekuasaan bangsa asing, dan sama-sama berjuang untuk membebaskan diri dari dominasi tersebut membuat segenap warga yang hidup diseburan kepulauan Indonesia merasa sebagai satu kesatuan; lahir, tumbuh, dan berkembangnya bangsa Indonesia adalah hasil kesejarahan, keadaan inilah yang menjadi salah satu potensi terbesar dimiliki dari keberadaan bangsa Indonesia.

Budaya merupakan hasil interaksi antara manusia dan lingkungan. Sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, budaya mewarnai kehidupan sosial masyarakat dan memiliki andil besar dalam memengaruhi karakter perilaku seseorang atau sekelompok orang. Faktor penyebab keanekaragaman budaya dan suku bangsa di

Indonesia adalah keadaan geografis Indonesia, bentuk wilayah kepulauan, keterbukaan terhadap dunia luar dan sejarah.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada sensus penduduk 2010. Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa. Selain suku bangsa yang beragam, ukuran populasi setiap suku bangsa bervariasi. Suku Jawa menjadi kelompok suku bangsa terbesar di Indonesia. Kelompok suku Jawa tersebar pada hampir seluruh wilayah Indonesia, populasinya paling besar sekira 95,2 juta jiwa. Jumlah tersebut kira-kira 40% dari total populasi Indonesia. Suku bangsa terbesar berikutnya yaitu suku Sunda yang berjumlah kira-kira 36,7 juta jiwa. Selanjutnya, suku Batak sebesar 8,5 juta jiwa dan suku asal Sulawesi (kecuali suku Makassar, Bugis, Minahasa, dan Gorontalo) sebesar 7,6 juta jiwa. Sebaliknya, suku bangsa yang populasinya paling sedikit yaitu suku Nias (1,04 juta jiwa), suku Minahasa (1,24 juta jiwa), dan suku Gorontalo (1,25 juta jiwa).

### **c. Pemanfaatan dan Pelestarian Kebudayaan sebagai Bagian Kebudayaan Global**

Kekayaan alam dan budaya di Indonesia sangat beranekaragam, hal tersebut menjadi sebuah potensi dalam bidang pariwisata. Selain keindahan alam Indonesia, budaya tradisional juga dapat dijadikan sebagai potensi untuk meningkatkan bidang pariwisata, misalnya dalam pengembangan ekonomi kreatif. Pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, luwes dan selektif serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang.

Upaya pelestarian budaya Indonesia dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam memajukan budaya lokal;

- 2) Mendorong masyarakat untuk memaksimalkan potensi budaya lokal beserta pemberdayaan dan pelestariannya;
- 3) Berusaha menghidupkan kembali semangat toleransi, kekeluargaan, keramahan dan solidaritas yang tinggi;
- 4) Selalu mempertahankan budaya Indonesia agar tidak punah; dan
- 5) Mengusahakan agar masyarakat mampu mengelola keanekaragaman budaya lokal.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang hampir memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan berasal dari penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian. Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

**Tabel 2.2**  
**Penelitian yang Relevan**

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun/Intansi	Metode
1.	<i>The Development of GEOMIK: Digital Comic as a Media for Geography Learning Class XI</i>	Evangelia Tuko dan Bambang Syaeful Hadi	2021, Universitas Negeri Yogyakarta (Indonesia)	<i>Research and Development</i>
2.	<i>Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19</i>	Genç Osman İlhan, Gamze Kaba, dan Maide Sing	2020, Yildiz Teknik University (Turkey)	<i>Single Group Experimental</i>
3.	<i>The Use of Digital Comic in Developing Student's English Competence</i>	Finaty Ahsanah dan Dias Tiara Putri Utomo	2020, Universitas Muhammadiyah Lamongan (Indonesia)	<i>Pre-Experimental</i>
4.	<i>Electronic Comics in Elementary School Science Learning for Marine Conservation</i>	E. S. Syarah, E. Yetti, L. Fridani, Yufiarti,	2019, Universitas Negeri Jakarta (Indonesia) dan Trnava	<i>Quasi Experimental</i>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun/Intansi	Metode
		Hapidin, dan B. Pupala	University (Slovakia)	
5.	Pengembangan Komik Elektronik Kimia pada Materi Pokok Ikatan Kimia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 14 Makassar	Siti Marwah, Ramlawati dan Muh. Syahrir	2019, Universitas Negeri Makassar	<i>Research and Develompent</i>
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik pada Materi Hidrokarbon dan Minyak Bumi	Yeni Setiartini	2019, Universitas Islam Negeri Syarif Hidaatullah Jakarta	<i>Desain and Development</i>
7.	Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kasus di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Singaparna pada Materi Keragaman Budaya Indonesia)	Riki Bangkit Priadi	2023, Universitas Siliwangi	<i>Research and Development</i>

Hasil penelitian relevan yang dijadikan referensi dalam penelitian ini terdiri dari lima jurnal dan satu skripsi. Setiap penelitian memiliki perbedaan dan kesamaan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk menyusun rencana penelitian yang akan dilakukan. Secara garis besar dari keseluruhan judul pada keenam referensi mengacu kepada penggunaan dan pengembangan elektronik komik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terdapat dari metode penelitian yang digunakan.

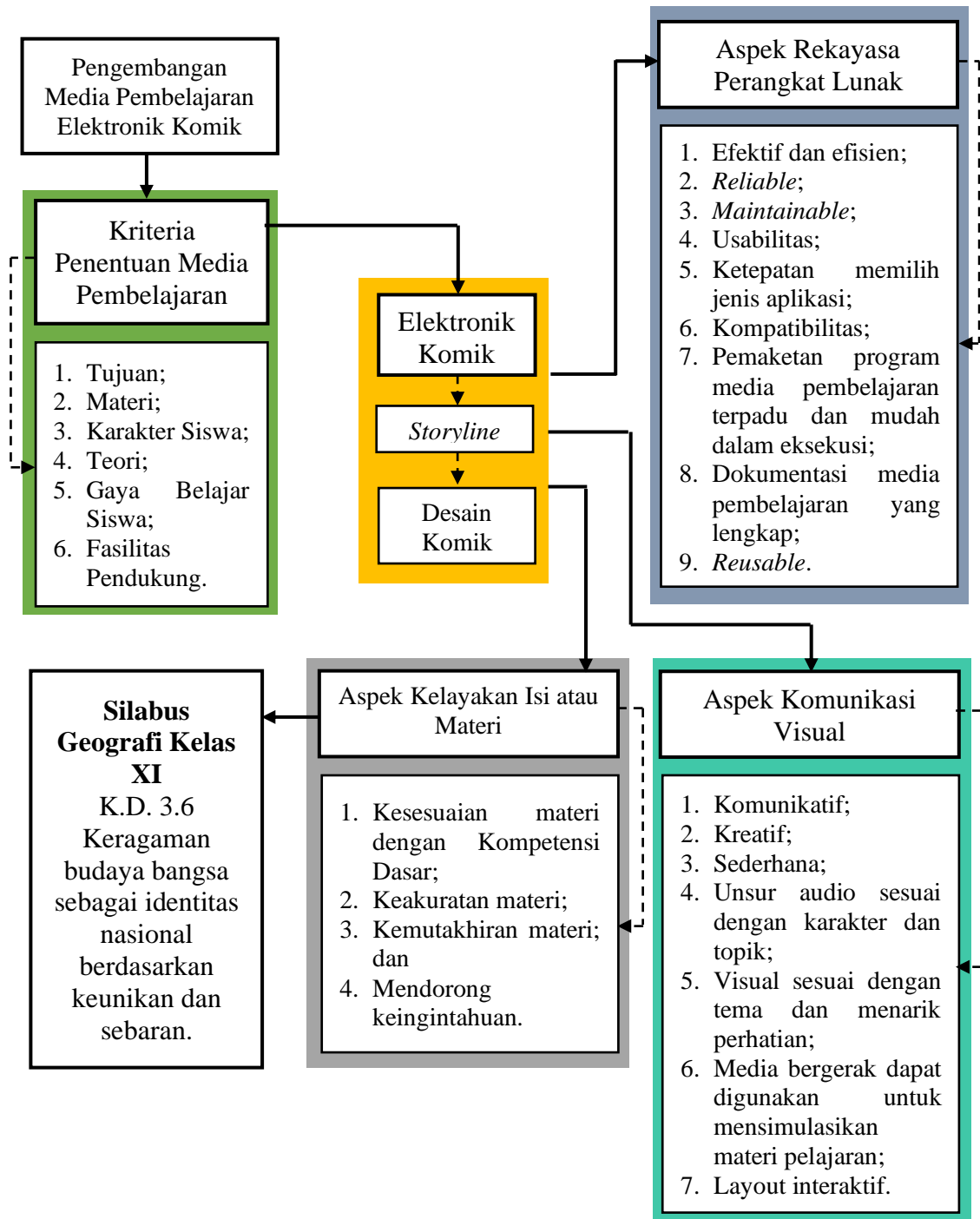
Metode yang digunakan pada penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran elektronik komik menggunakan metode eksperimental. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian pengembangan pembelajaran elektronik komik menggunakan metode *research and development*.

Penelitian yang akan dilakukan menerapkan metode *research and development* dengan tujuan untuk mengembangkan produk elektronik komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam melihat hasil belajar siswa digunakan metode eksperimental untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pengaplikasian produk media pembelajaran elektronik komik. Materi yang dituangkan pada komik dalam beberapa referensi mengacu pada mata pelajaran bahasa Inggris dan sains terkhusus pada bidang Kimia, sedangkan dalam penelitian ini penerapan media pembelajaran elektronik komik diaplikasikan untuk mata pelajaran Geografi.

## **2.3 Kerangka Konseptual**

### **2.3.1 Kerangka Konseptual 1**

Pengembangan suatu produk perlu memperhatikan beberapa aspek sesuai dengan kriteria yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan. Pengembangan media pembelajaran elektronik komik tentunya harus memperhatikan kriteria dalam penentuan media pembelajaran yang dikaitkan dengan dengan elektronik komik. Penentuan kriteria tersebut selanjutnya diasosiasikan dengan produk elektronik komik yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, dalam tahapan pengembangan media pembelajaran elektronik komik didasari dengan hasil analisis kebutuhan pada kriteria dalam penentuan media pembelajaran. Selanjutnya, dalam pengembangan media pembelajaran elektronik komik diuji kelayakannya berdasarkan kriteria yang telah ditentukan seperti beberapa aspek yang tercantum pada Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 1.



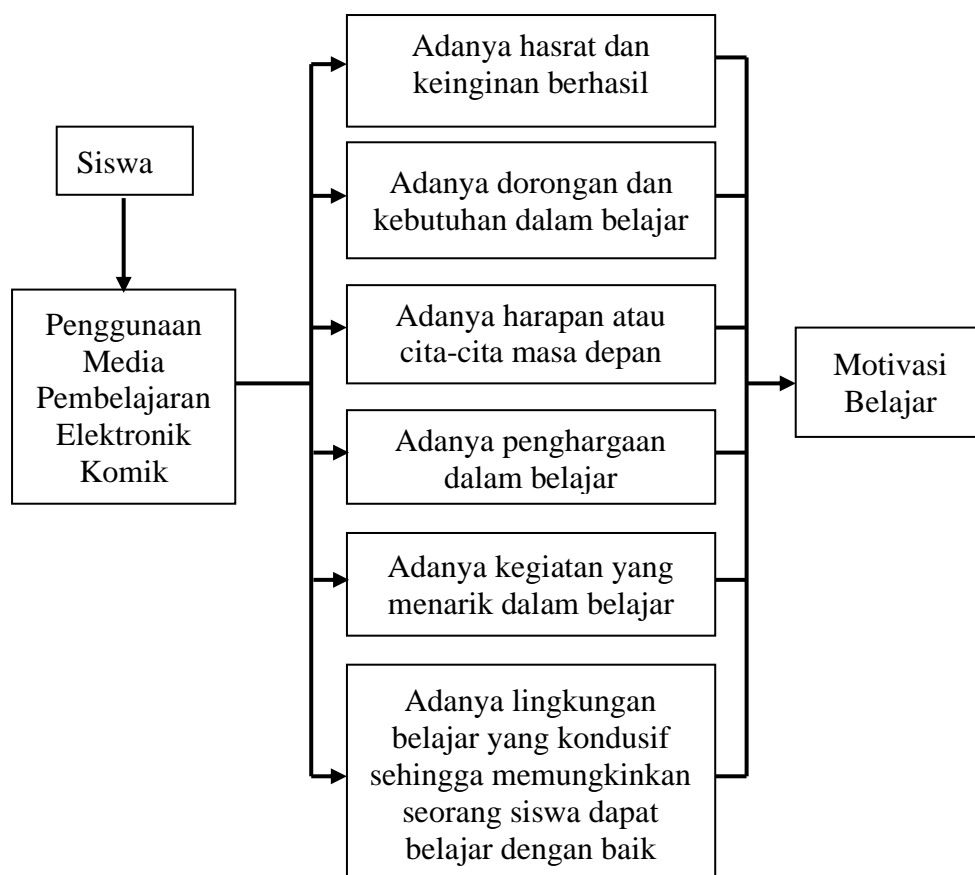
**Gambar 2.1**  
**Kerangka Konseptual 1**



### 2.3.2 Kerangka Konseptual 2

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran elektronik komik dilakukan dengan cara mengukur tingkat motivasi siswa melalui kuesioner. Indikator yang menjadi acuan pengukuran motivasi siswa terdiri dari (Uno, 2011):

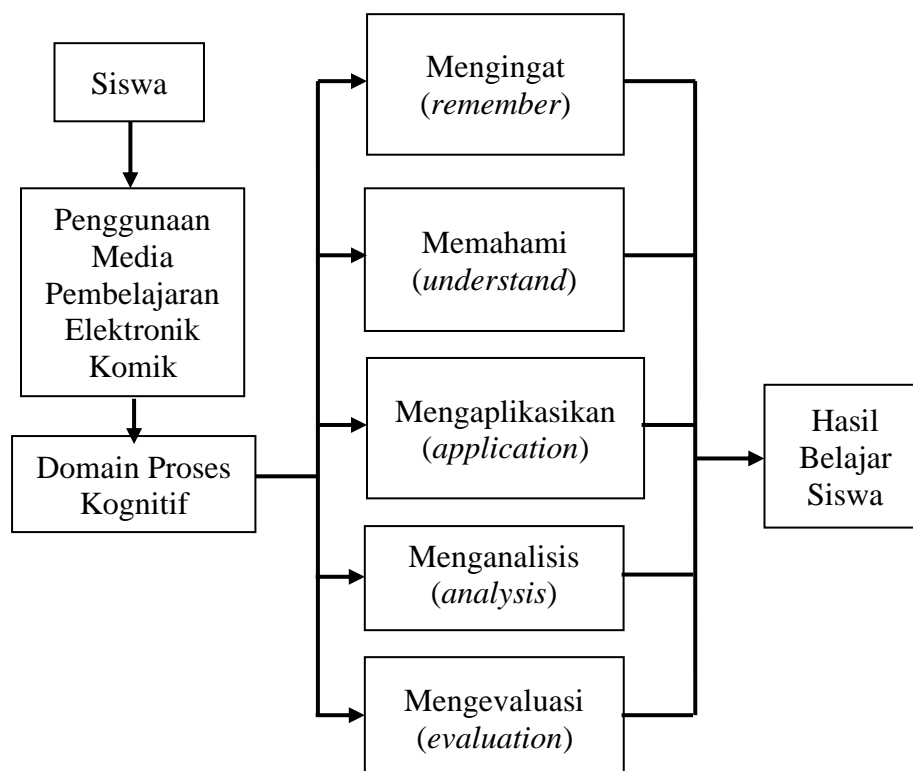
- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan;
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Konseptual 2**

### 2.3.3 Kerangka Konseptual 3

Hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran elektronik komik dalam penelitian ini dilihat dari ranah kognitif. Analisis dilakukan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran elektronik komik. Pengukuran hasil belajar kognitif siswa diindikasikan oleh enam jenjang proses berpikir pada taksonomi Bloom. Menurut Anderson dkk. dalam Nafiati (2021, hlm. 156), domain proses kognitif pada taksonomi Bloom setelah mengalami revisi terdiri dari mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*application*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*). Namun domain kognitif yang akan diukur dalam penelitian ini hanya terdiri dari 5 domain dimulai dari C1 sampai C5 yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*application*), menganalisis (*analyze*) dan mengevaluasi (*evaluate*).



**Gambar 2.3**  
**Kerangka Konseptual 3**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna adalah:

- a. Jika  $H_0$  diterima maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna.
- b. Jika  $H_1$  diterima maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran elektronik komik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 1 Singaparna.