



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN  
SIKLUS AIR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK STRIP PADA  
SISWA KELAS X IPS MAN PURWODADI**

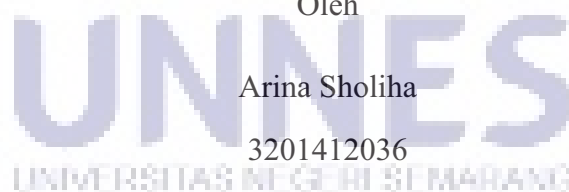
**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Arina Sholiha

3201412036



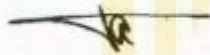
**JURUSAN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air Dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi” telah disetujui oleh pembimbing pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 27 Februari 2017

Pembimbing I



Drs. Tukidi, M.Pd.  
NIP 19540310198303102

Pembimbing II



Sriyanto, M.Pd.  
NIP 197707222005011001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Mengetahui,

Ketua Jurusan Geografi



Dr. Hono Budi Sanjoto, M.Si.  
NIP 196210191988031002

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas  
Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Jum'at*

Tanggal : *24 Maret 2017*

Penguji I

Drs. Satyanta Parman, MT.  
NIP 196112021990021001

Penguji II

Sriyanto, M.Pd.  
NIP 197707222005011001

Penguji III

Drs. Tukidi, M. Pd.  
NIP 195403101983031002

Mengetahui:  
Dekan,

  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA.  
NIP 196308021988031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 24 Maret 2017

Penulis

Arina Sholiha  
NIM. 3201412036

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Yakin, Ikhlas dan Istiqomah  
#Berangkat dengan penuh keyakinan  
#Berjalan dengan penuh keikhlasan  
#dan istiqomah dalam menghadapi cobaan
- Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 6-8)

Persembahan:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, H. Syamsul Hadi S.Sy dan Hj. Hanik Muyassaroh S.Ag tercinta terimakasih untuk dukungan, perjuangan, motivasi dan do'a.
3. Adikku Laili Atika Sari dan Kakakku Asdi Wahyu Pradana, terimakasih atas do'a dan dukungannya.
4. Sahabat Markutil pendidikan geografi 2012 rombel 1 yang selalu memberi semangat dan dukungan serta hiburan disaat susah dan sedih.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang senantiasa tercurah sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air Dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi”. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak berupa saran, bimbingan maupun petunjuk dan bantuan dalam bentuk lain, maka penulis menyampaikan terimakasih kepada:

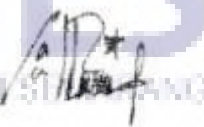
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., Ketua Jurusan Geografi Universitas Negeri Semarang atas kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Tukidi, M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran selama penyusunan skripsi.
5. Sriyanto M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran selama penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Geografi yang telah memberikan bekal dalam penyusunan skripsi.
7. Ibu Kuswati, petugas Tata Usaha jurusan Geografi yang telah membantu segala urusan administrasi dalam pembuatan skripsi.
8. Drs. H. Suhamto, M.Pd., Kepala Sekolah MAN Purwodadi yang telah memberi ijin penelitian.

9. Nurul Faizanik S.Pd., guru mata pelajaran Geografi yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Kedua Orang tuaku tercinta yang tak pernah lelah memberikan nasehat, dukungan, do'a, pengorbanan dan kasih sayang kepada penulis.
11. Sahabat-sahabat Pendidikan Geografi 2012 yang telah berjuang bersama, memberikan motivasi dan do'a.
12. Almamater UNNES.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu baik material maupun spiritual.

Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kemajuan pendidikan khususnya pengembangan pendidikan geografi.

Semarang, 24 Maret 2017

Penulis



Arina Sholiha  
NIM.3201412036

## SARI

Sholiha, Arina. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air Dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi*. Skripsi, Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Tukidi, M.Pd dan Sriyanto, M.Pd.

### **Kata kunci: Efektifitas, Siklus Air, Komik Strip**

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu memahami apa yang telah dipelajarinya. Sebelum guru melaksanakan pembelajaran, guru harus menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Hasil Observasi awal ditemukan bahwa hasil belajar Geografi di MAN Purwodadi dari materi sebelumnya masih kurang, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang rata-rata masih kurang dari KKM. Aktivitas belajar siswa cenderung pasif, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang efektif diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran komik strip. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan tanggapan siswa.

Kriteria efektivitas dalam penelitian ini adalah: 1) ketuntasan hasil belajar secara klasikal, 2) ketercapaian aktivitas siswa, dan 3) tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design* dengan rancangan *pre-test and post-test group* yang dilakukan di MAN Purwodadi dan subjek penelitian kelas X IPS 1 yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 81,56% sehingga dalam kriteria ini sudah efektif. Aktivitas siswa dalam pembelajaran secara klasikal 75,84 % sehingga masuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan tanggapan siswa secara klasikal terhadap pembelajaran 79,8 % dalam kategori cukup aktif. Berdasarkan hasil penelitian di atas dikatakan efektif apabila ketiga kriteria yang terdiri dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan respon positif siswa sudah sesuai dengan standart efektivitas sehingga data efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media komik strip dalam pembelajaran di kelas X IPS 1 MAN Purwodadi cukup efektif hingga sangat efektif.

Saran dari penelitian ini adalah mengadakan penelitian yang lebih mendalam baik guru maupun peneliti lain mengenai tingkat keefektifitasan pembelajaran menggunakan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi.



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penegasan Istilah .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
A. Deskripsi Teoritis .....	13
1. Pembelajaran Efektif.....	13
2. Media Pembelajaran .....	18
3. Materi Siklus Air .....	20
4. Media Komik .....	25
B. Kerangka Berpikir .....	30
C. Hipotesis .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
B. Populasi .....	33

C. Sampel .....	34
D. Variabel Penelitian .....	35
E. Desain Penelitian .....	35
F. Prosedur Penelitian .....	36
G. Teknik Pengumpulan Data .....	38
H. Metode Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum MAN Purwodadi.....	56
1. Lokasi Penelitian .....	56
2. Kondisi Sekolah .....	58
B. Pelaksanaan Penelitian .....	60
C. Hasil Penelitian.....	63
1. Hasil Validasi Komik Strip Oleh Tim Ahli.....	63
2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran .....	65
3. Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran .....	66
4. Hasil Belajar Siswa.....	68
D. Pembahasan .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN.....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Efektivitas .....	14
Tabel 2.2 Kelompok Media.....	20
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi .....	34
Tabel 3.2 Analisis Validitas Butir Soal.....	41
Tabel 3.3 Rekap Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	44
Tabel 3.4 Rekap Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	45
Tabel 3.5 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa.....	47
Tabel 3.6 Standar Efektivitas .....	48
Tabel 3.7 Kriteria Respon Siswa Terhadap Pembelajaran.....	49
Tabel 3.8 Standar Efektivitas .....	50
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Penelitian .....	51
Tabel 3.10 Uji Homogenitas .....	52
Tabel 3.11 Uji Perbedaan Dua Rata-rata.....	53
Tabel 3.12 Standar Efektivitas .....	54
Tabel 4.1 Fasilitas MAN Purwodadi.....	58
Tabel 4.2 Daftar Guru MAN Purwodadi .....	59
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	60
Tabel 4.4 Daftar Validator Tim Ahli Media Komik Strip .....	64
Tabel 4.5 Aktivitas Pembelajaran Siswa dengan Media Komik Strip.....	65
Tabel 4.6 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Media Komik Strip .....	67
Tabel 4.7 Deskripsi Data Penelitian Hasil Belajar.....	68
Tabel 4.8 Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian .....	57
Gambar 4.1 Lokasi Penelitian MAN Purwodadi .....	58
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Media Komik Strip.....	66
Gambar 4.3 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Media Komik Strip .....	67
Gambar 4.4 Peningkatan Hasil Belajar .....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus .....	81
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	84
Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Soal .....	88
Lampiran 4. Soal Uji Coba.....	89
Lampiran 5. Analisis Validitas, Daya Pembeda, dan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	99
Lampiran 6. Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba.....	101
Lampiran 7. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba .....	104
Lampiran 8. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	106
Lampiran 9. Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	108
Lampiran 10. Daftar Nama Siswa Kelas X IPS 1 .....	110
Lampiran 11. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	111
Lampiran 12. Data Nilai Hasil Belajar <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	122
Lampiran 13. Uji Normalitas Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	123
Lampiran 16. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	124
Lampiran 17. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata antara Nilai <i>Pre Test</i> dan Nilai <i>PreTest</i> .....	125
Lampiran 18. Instrumen Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran menggunakan Media Komik Strip.....	126
Lampiran 19. Rekapitulasi Skor Aktivitas Siswa Kelas X IPS 1.....	129
Lampiran 20. Angket Penelitian Untuk Siswa .....	130
Lampiran 21. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran .....	135
Lampiran 22. Hasil Tes Evaluasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	136
Lampiran 23. Lembar Penilaian Pengembangan Komik Oleh Ahli Media .....	137
Lampiran 24. Lembar Penilaian Pengembangan Komik Oleh Ahli Materi.....	139
Lampiran 25. Surat Permohonan Validasi untuk Ahli Media .....	141
Lampiran 26. Surat Permohonan Validasi untuk Ahli Media .....	142
Lampiran 27. Persentase Validitas Oleh Tim Ahli Terhadap Media Komik.....	143
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian .....	144

Lampiran 29. Surat Penentuan Pembimbing dari Jurusan .....	145
Lampiran 30. Surat Keputusan Pembimbing dari Fakultas .....	146
Lampiran 31. Surat Ijin Observasi .....	147
Lampiran 32. Surat Ijin Penelitian .....	148
Lampiran 33. Surat Keterangan Penelitian .....	149
Lampiran 34. Media Pembelajaran Komik Strip Siklus Air .....	150



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan (Slameto, 2010:1). Guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran semenarik mungkin, karena keberhasilan belajar siswa turut ditentukan oleh peran yang dibawakan guru selama interaksi proses belajar mengajar berlangsung (Nasution, 2006). Mengajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mursell (2002) dalam (Slameto, 2010:33), mengajar digambarkan sebagai mengorganisasikan belajar, sehingga belajar menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna yang dimaksud adalah adanya proses mengajar yang seimbang dengan keadaan siswa, sehingga tugas pelajar adalah memahami hubungan pengetahuan itu sebagai kesatuan. Sehingga dalam mengajar perlu adanya koordinasi diantara guru dan siswa sehingga muncul situasi yang diharapkan siswa akan belajar dengan efektif.

Era globalisasi saat ini menawarkan teknologi yang begitu instan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber. Globalisasi juga telah mengantarkan suasana kehidupan semakin rumit, cepat berubah dan sulit diprediksi. Berbagai macam hal mengenai teknologi pun mulai dianggap oleh manusia sebagai hal yang harus digunakan dan memiliki.

Dalam dunia pendidikan, banyak kendala yang akan dihadapi terkait dengan inovasi di dalam dunia pendidikan. Terkait dengan meningkatnya teknologi informasi yang sudah tidak asing di masyarakat, hal ini dapat menjadi sarana utama dalam membuat inovasi di dalam pendidikan yaitu pada bagian media pembelajaran yang akan digunakan oleh pamong belajar. Proses pendidikan yang baik adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif. Oleh karena itu harus dilakukan karena pada dasarnya gaya berfikir anak tidak bisa diarahkan. Salah satu media hiburan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komik, tidak pernah kita sadari bahwa masa kecil tidak terlepas dari media yang satu ini, yang dihasilkan belajar banyak dalam komik yaitu belajar membaca, memahami cerita dengan cara visualisasi dan mengenal warna.

Secara umum, penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat mempengaruhi dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran lebih efektif dari pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah, diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar serta pengalaman belajar peserta didik diharapkan bisa bertambah.

Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang



agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Kadang peserta didik merasa bosan dalam belajar atau dalam memperhatikan pendidik menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran komik dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Arsyad (2007:3) mengatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media menjadi komponen yang penting dalam pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Rosyada dan Agus, 2013:7).

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menyebabkan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat,

hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri dan tanggung jawab dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Komik pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media cetak yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Pada dunia pendidikan khususnya proses belajar mengajar sebenarnya mempunyai banyak sarana dan materi yang secara representatif dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam setiap bidang studi. Media pembelajaran pada dasarnya dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, antara lain usaha pemanfaatan media komik untuk meningkatkan prestasi belajar pada Bidang Studi Geografi.

Komik juga merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat serta perhatian siswa sehingga siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain. Media juga dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk

memperoleh nilai efektivitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran terutama media komik tidaklah mudah bagi guru, guru harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut.

Proses pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan berbagai media dan metode, namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Pentingnya peran media pembelajaran tidak dimaksimalkan karena kreatifitas guru dan para peserta didik untuk membuat media sederhana sangatlah kurang. Guru harus mampu mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan serta menilai bahan atau materi, memilih strategi, memilih media dan model pembelajaran yang kreatif dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga memungkinkan peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam waktu tertentu, setelah mengikuti proses pembelajaran (Haryoko, 2009). Hasil observasi di MAN Purwodai menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya cukup bervariasi, antara lain dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa kegiatan guru dalam mengelola kelas sudah cukup baik, tetapi masih ditemukan beberapa masalah didalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu media yang digunakan berupa *Power Point Text*, LKS dan buku paket. Penggunaan media dalam

pembelajaran ini kurang menarik, siswa hanya duduk menyimak tayangan *slide* dimana isi dari *slide* berupa rangkaian kata-kata verbal yang dikutip dari LKS ataupun buku paket dan mendengarkan guru ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran didapatkan hasil bahwa belajar IPS Geografi dari materi sebelumnya masih kurang hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang rata-rata masih kurang dari KKM. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi terhadap siswa, siswa hanya mengandalkan LKS serta tayangan *slide* yang isinya merupakan intisari dari LKS maupun buku paket, beberapa siswa tidak mempunyai buku paket pribadi dan hanya beberapa siswa saja yang meminjam buku paket sekolah. Suatu kelas disebut tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010:241).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul: **"Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran geografi di sekolah, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN

Purwodadi dilihat dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan respon siswa?.

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan komik strip, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan tanggapan siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan nantinya bisa bermanfaat, khususnya dalam penerapan media komik pada pembelajaran geografi.
- b. Sebagai bahan referensi di bidang pendidikan dan pendukung untuk penelitian yang sejenis dalam usaha pengembangan penelitian lebih lanjut, khususnya media pembelajaran geografi.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis terdiri dari beberapa bagian manfaat yakni sebagai berikut:

### a. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh untuk peneliti yaitu:

- 1) Meningkatkan kreativitas peneliti dalam pembuatan media pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan dalam melakukan penelitian pada bidang pendidikan.
- 3) Mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi dengan penerapan media komik strip di kelas X MAN Purwodadi.

### b. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekaligus sebagai bahan pendukung dan masukan bagi pihak sekolah untuk mengoptimalkan ketersediaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran geografi agar nantinya kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan maksimal dan efektif.

### c. Manfaat Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh untuk guru yaitu:

- 1) Mendorong guru untuk menggunakan berbagai sumber media pembelajaran.

- 2) Sebagai acuan untuk menerapkan media komik dalam meningkatkan pengetahuan siswa.
- 3) Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa.

#### **d. Manfaat Bagi Siswa**

Manfaat yang diperoleh untuk siswa yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi siklus air.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Geografi.
- 3) Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada siswa.
- 4) Mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi mengenai siklus air.

#### **E. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan, menafsirkan, serta membatasi permasalahan yang ada maka hal ini perlu diberikan istilah mengenai hal-hal yang diteliti yaitu:

##### **1. Efektifitas**

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut Sinambela (2006) dalam Anis Susanti (2014) efektivitas pembelajaran

adalah keaktifan siswa yang dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan) serta keterkaitan informasi yang diberikan. Ada empat indikator efektivitas pembelajaran menurut Sinambela yaitu:

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar.
- b. Ketercapaian aktivitas siswa yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran.
- c. Ketercapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran.
- d. Respon positif siswa terhadap pembelajaran.

Indikator efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal

Ketuntasan/hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Hasil belajar kognitif berupa nilai akademik yang diukur dalam tes pembelajaran, nilai tersebut kemudian dianalisis tingkat ketercapaian kriteria ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal.

- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Aktivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran dengan menguraikan



dimensi aktivitas belajar siswa sebagai berikut: (1) berpikir kompleks, (2) memproses informasi, (3) berkomunikasi efektif, (4) bekerja sama atau berkolaborasi, (5) berdaya nalar yang efektif.

c. Respon positif siswa terhadap pembelajaran

Respon yang baik menandakan bahwa siswa tertarik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk belajar. Respon positif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa model pembelajaran tersebut mempunyai tanggapan yang baik dari siswa yang didapat dari angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang menyatakan ketertarikan terhadap pelaksanaan pembelajaran.

## 2. Materi Geografi

Pembelajaran Geografi adalah ilmu yang mempelajari atau mengkaji segala fenomena yang ada di permukaan bumi, seperti, penduduk, flora, fauna, iklim, batuan, air, dan interaksi antara fenomena-fenomena tersebut (wardiyatmoko, 2013:6). Sesuai dengan silabus, pokok bahasan siklus air di kelas X IPS yakni terdapat pada bab hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X pada pokok bahasan ini yakni mengenai air di bumi yang memiliki jumlah tetap dan senantiasa bergerak dalam suatu lingkaran peredaran yang disebut siklus hidrologi, siklus air, atau daur hidrologi (Wardiyatmoko, 2013:278).

### 3. Media Komik Strip

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik dalam pendidikan formal maupun informal (Widada, 2010:99). Media juga merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

Apabila dikaitkan antara media dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien. Selain itu media juga merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang di sesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Shadely (1990:54) juga mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar, sedangkan masing-masing dalam kontak yang keseluruhannya merupakan rentetan-rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (*speak ballon*) ada kalanya masih disertai narasi penjelasan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media komik strip yaitu suatu media sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar seperti buku yang berisi materi pada pokok bahasan siklus air yang berupa gambar dan dirangkai dalam bentuk kartun kemudian digunakan dalam proses pembelajaran. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **A. Deskripsi Teoritis**

##### **1. Efektivitas**

###### **a. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas, dengan sasaran yang dituju. (Mulyasa, 2010:6). Efektivitas menandakan ketercapaian suatu sasaran atau tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

Menurut Suharsimi (Arikunto, 2004:51) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Menurut Subagyo dalam Budiani (2009) efektivitas adalah kesesuaian antara output dengan tujuan yang diterapkan. Efektivitas diukur dengan

menggunakan standar sesuai dengan acuan Litbang Depdagri dalam Budiani (2009) seperti pada tabel dibawah:

Tabel 2.1 Standar Efektivitas

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
< 40	Sangat Tidak Efektif
40 – 59,99	Tidak Efektif
60 – 79,99	Cukup Efektif
> 80	Sangat Efektif

Sumber: Litbang Depdagri, 1991 dalam Budiani 2009

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian tentang efektivitas yakni adanya kesesuaian antara output dengan tujuan yang diterapkan.

#### b. Ciri-ciri Pembelajaran Efektif

Menurut Harry Firman (2010:9) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Sinambela (2006) dalam Anis Susanti (2014), pelaksanaan pembelajaran dikatakan efektif jika tiga kriteria dari empat kriteria berikut terpenuhi, yaitu:

### 1) Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Efektif

Sebagai pendidik profesional harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang profesional, sebagaimana dijelaskan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2008) bahwa dalam melaksanakan tugas guru dituntut untuk memiliki kematangan atau kedewasaan pribadi, serta kesehatan jasmani dan rohani. Guru sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, memiliki peranan penting dalam menentukan arah dan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain: (a) kemampuan menguasai bahan ajar, (b) kemampuan dalam mengelola kelas (c) kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar, (d) kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil. Apabila syarat-syarat profesionalisme guru terpenuhi maka akan mengubah peran guru yang tadinya pasif menjadi kreatif sehingga dalam sebuah pembelajaran nantinya akan lebih efektif.

## 2) **Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran**

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran akan mendorong siswa untuk melakukan aktivitas. Hamalik (2009:171-172) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak belajar sambil bekerja, dengan demikian siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mampu mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Whipple dalam Hamalik (2009:173-175) membagi aktivitas siswa menjadi tujuh kelompok, yaitu bekerja dengan alat-alat visual, ekskursi dan trip, mempelajari masalah, mengapresiasi literatur, ilustrasi dan konstruksi, bekerja menyajikan informasi, dan cek serta tes.

Masing-masing dimensi aktivitas belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut: (1) berfikir kompleks, (2) memproses informasi, (3) berkomunikasi efektif, (4) bekerja sama atau berkolaborasi, (5) berdaya nalar yang efektif.

### 3) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Perubahan perilaku yang harus tercapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar disusun dalam tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut merupakan gambaran dari perubahan perilaku yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran (Rifa'i *et al.* 2010:85).

Berdasarkan kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) dalam Susilo (2013) terdapat kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal yaitu:

- a) Siswa dikatakan tuntas secara individu jika menyerap 75 %.
- b) Siswa dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 75 % siswa mengalami ketuntasan individu atau dengan kata lain siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila jumlah siswa yang tuntas  $\geq 75$  % dari jumlah seluruh siswa.

### 4) Respon Positif/Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran

Respon/tanggapan yang baik menandakan bahwa siswa tertarik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk belajar. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya minat, antusiasme dan

motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa akan baik. Respon/tanggapan siswa didapat dari angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang menyatakan ketertarikan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Respon/tanggapan siswa dikatakan positif apabila sebagian besar siswa memberikan respon positif pada semua aspek pertanyaan.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich, R, et.al. (2005). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film*



*strips, film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, Sudjana (2010:3-4).

#### **b. Manfaat Media Dalam Pembelajaran**

Daryanto (2010:5) secara umum dapat dikatakan bahwa media mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) Mempelajari pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

#### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk

keperluan pembelajaran. Anderson dalam (Tri Retno Herminingsih, 2010) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kelompok Media

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi Visual diam	<i>Over head transparansi</i> (OHT), Film bingkai (slide)
V	Proyeksi Audio Visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Objek fisik	Benda nyata, model, <i>specimen</i>
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer)

### 3. Materi Siklus Air

#### a. Pengertian Siklus Air

Siklus hidrologi atau disebut juga siklus air adalah proses yang didukung oleh energi matahari, yang menggerakkan air antara lautan, langit, dan tanah. Siklus air bersirkulasi dari tanah ke udara dalam suatu siklus yang berkelanjutan. Air adalah kekuatan

pendorong dari semua alam (Leonardo da Vinci). Air adalah salah satu zat yang paling penting di bumi, karena semua organisme hidup membutuhkan air untuk bertahan hidup. Selain itu, itu adalah fakta yang diketahui bahwa air mencakup sekitar 70% dari permukaan bumi. Siklus air, juga dikenal sebagai siklus hidrologi, dapat didefinisikan sebagai “suatu siklus terus menerus, tak berujung dan penguapan air secara alami, berikutnya kondensasi, dan pengendapan sebagai hujan dan salju.”

Air adalah dasar dari semua proses kehidupan. Lebih dari setengah dari tubuh manusia terdiri dari air, sementara sel-sel manusia lebih dari 70 persen air. Dengan demikian, sebagian besar hewan darat membutuhkan pasokan air segar untuk bertahan hidup. Namun, ketika memeriksa penyimpanan-penyimpanan air di bumi, 97,5 persen itu adalah air asin non-minuman. Air yang tersisa, 99 persen terkunci di bawah tanah sebagai air atau es. Jadi, kurang dari 1 persen dari air tawar yang mudah diakses dari danau dan sungai.

Banyak makhluk hidup, seperti tanaman, hewan dan jamur, tergantung pada jumlah kecil pasokan air permukaan yang segar, kekurangan air dapat memiliki efek besar pada dinamika ekosistem. Manusia tentu saja telah mengembangkan teknologi untuk meningkatkan ketersediaan air, seperti menggali sumur untuk mengambil air tanah, menyimpan air hujan, dan menggunakan

desalinasi untuk mendapatkan air minum dari laut. Meskipun pengejaran air minum ini telah berlangsung sepanjang sejarah manusia, pasokan air bersih masih menjadi masalah utama di zaman modern.

Siklus air sangat penting untuk dinamika ekosistem karena memiliki pengaruh besar pada iklim. Dengan demikian, pada lingkungan ekosistem misalnya, ketika air menguap, tidak memakan energi dari sekitarnya, pendinginan lingkungan. Ketika mengembun, ia melepaskan energi, pemanasan lingkungan. Tahap penguapan adalah siklus memurnikan air, yang kemudian mengisi ulang tanah dengan air tawar.

Aliran air cair dan es mengangkut mineral di seluruh dunia. Hal ini juga terlibat dalam pembentuk kembali fitur geologi bumi melalui proses termasuk erosi dan sedimentasi. Siklus air juga penting untuk pemeliharaan yang paling hidup dan ekosistem di planet ini. Sebagian besar air di bumi disimpan untuk waktu yang lama di lautan, tanah, dan es. Waktu tinggal adalah ukuran waktu rata-rata molekul air individual tetap dalam reservoir tertentu. Sejumlah besar air bumi terkunci di tempatnya pada waduk ini seperti es, di bawah tanah, dan di laut. Dengan demikian, tidak tersedia untuk siklus jangka pendek (hanya air permukaan yang bisa menguap).

Ada berbagai proses yang terjadi selama siklus air, yang meliputi:

- 1) Penguapan / sublimasi
- 2) Kondensasi / presipitasi
- 3) Aliran air bawah permukaan
- 4) Limpasan permukaan / pencairan salju
- 5) Debit sungai

#### **b. Tahapan Siklus Air**

Ada sejumlah langkah yang terlibat dalam siklus air. Air melewati semua tiga keadaan materi selama siklus ini. Kekuatan alam seperti matahari, udara, tanah, pohon, sungai, laut, dan pegunungan memainkan peranan penting dalam menyelesaikan siklus air.

##### 1) Tahap 1

Matahari terjadi menjadi kekuatan pendorong dari siklus air. Ini memanaskan air di laut, sungai, danau dan gletser, yang menguap dan naik ke atas di udara. Air juga menguap melalui tanaman dan tanah melalui proses yang disebut transpirasi. Air menguap ini dalam bentuk uap air, yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.

##### 2) Tahap 2

Uap air ini kemudian masuk bersentuhan dengan arus udara, yang membawanya lebih tinggi ke atmosfer. Setelah

mencapai suhu dingin, uap air mengembun membentuk awan, yang mengandung jutaan tetesan kecil air.

### 3) Tahap 3

Awan ini bergerak sepanjang dunia dan tumbuh semakin besar mengumpulkan uap air lebih banyak dalam perjalanan mereka. Ketika itu menjadi terlalu berat untuk awan untuk menahan uap air lagi, mereka meledak dan tetesan air jatuh kembali ke bumi dalam bentuk hujan. Jika suasana cukup dingin, curah hujan berubah menjadi hujan salju dan hujan es.

### 4) Tahap 4

Pada langkah terakhir, hujan atau salju yang mencair mengalir kembali ke badan air seperti sungai, danau, dan waduk. Air hujan juga diredam oleh tanah, melalui proses yang disebut infiltrasi. Beberapa air juga berjalan dari permukaan atau merembes di dalam tanah, yang kemudian dapat dilihat sebagai air tanah atau air tawar mata air. Akhirnya air mencapai lautan, yang merupakan badan air terbesar dan sumber terbesar dari uap air.

Siklus air didorong oleh energi matahari karena menghangatkan lautan dan air permukaan lainnya. Energi matahari menyebabkan penguapan (air menjadi uap air) air permukaan yang zat cair dan sublimasi yakni (es menjadi uap air) air beku, yang menyimpan dalam jumlah besar uap air ke atmosfer.

Seiring waktu, uap air mengembun menjadi awan ini sebagai tetesan cair atau bekuan, yang akhirnya diikuti oleh presipitasi (hujan atau salju), kembali lagi air ke permukaan bumi. Hujan akhirnya merembes ke dalam tanah, di mana ia dapat menguap lagi (jika dekat permukaan), mengalir di bawah permukaan, atau disimpan untuk waktu yang lama. Lebih mudah diamati adalah limpasan permukaan: aliran air segar baik dari hujan atau pencairan es. Limpasan kemudian dapat membuat jalan melalui sungai dan danau ke laut atau mengalir langsung ke lautan itu sendiri. Hujan dan limpasan permukaan adalah cara utama di mana mineral, termasuk karbon, nitrogen, fosfor, dan sulfur, yang bersiklus dari air darat.

#### **4. Media Komik**

##### **a. Pengertian Media Komik**

Shadely (1990:54) mengartikan media komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (speak ballons) adakalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang direncanakan untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara

efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan ketrampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

## **b. Jenis Komik**

### **1) Komik Karikatur**

Komik karikatur biasanya hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah yang menampilkan gambar kartun/karikatur dari sosok tokoh tertentu.

### **2) Komik Strip**

Komik Strip (*Comics strip*) adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik Strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.



Menurut Trimo (1997) dalam Handayani (2005) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu buku komik (*comic book*) dan komik strip (*comic strip*). Buku komik adalah komik yang berbentuk buku, mempunyai cerita yang lebih panjang dapat langsung selesai ataupun bersambung, sedangkan yang dimaksud komik strip adalah bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya di sambung ceritanya. Anonim (2008) menjelaskan komik strip bentuknya adalah selebar atau beberapa lembaran terpisah (tidak menjadi buku).

Membuat media komik strip menurut Mc Cloud (2008) mengikuti langkah-langkah berikut:

- a) Menentukan momen (peristiwa) yang akan dimasukkan dalam cerita.
- b) Memilih bingkai yaitu memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk momen yang telah dipilih.
- c) Menggambar karakter obyek dan lingkungan dengan jelas dalam bingkai tersebut.
- d) Menyusun kata yang menambah info penting dan menyatu dengan cerita disekelilingnya.
- e) Membuat alur yang menuntun pembaca mengikuti urutan dalam cerita.

### 3) **Buku Komik**

Rangkaian gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik (*Comic Book*) ini sering disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam buku komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.

#### c. **Kelebihan Komik sebagai Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2005) menyatakan bahwa kelebihan media komik adalah menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Anonim (2008) menjelaskan bahwa selain menarik perhatian komik juga mudah dicerna dibandingkan dengan media tulisan saja, mudah di bawa dan disebarluaskan, serta dapat digunakan untuk diskusi kelompok.

Metode mengajar seorang pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran sangatlah terbatas dan sangat monoton. Hanya sebatas ceramah, tanya jawab, diskusi dan simulasi sehingga pengalaman belajar yang didapatkan peserta didik sangat tidak variatif dan merasa belum memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Bukan hanya itu, komik pun dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut.

#### **d. Kekurangan Komik sebagai Media Pembelajaran**

Kelemahan media komik menurut Hurlock (2000) dalam Hadi (2006) adalah: (1) komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna; (2) karena gambar menerangkan ceritera, anak kurang mampu membaca tidak berusaha membaca teks; (3) terdapat sedikit atau bahkan tidak ada kemajuan pengalaman membaca dalam komik; (4) lukisan, ceritera, dan bahasa komik kebanyakan bermutu rendah; (5) komik menghambat anak melakukan bentuk bermain lainnya. Oleh karena itu penggunaan media komik dalam proses pembelajaran diperlukan bimbingan dari guru sehingga komik menjadi alat pengajaran yang

efektif. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

## **B. Kerangka Berpikir**

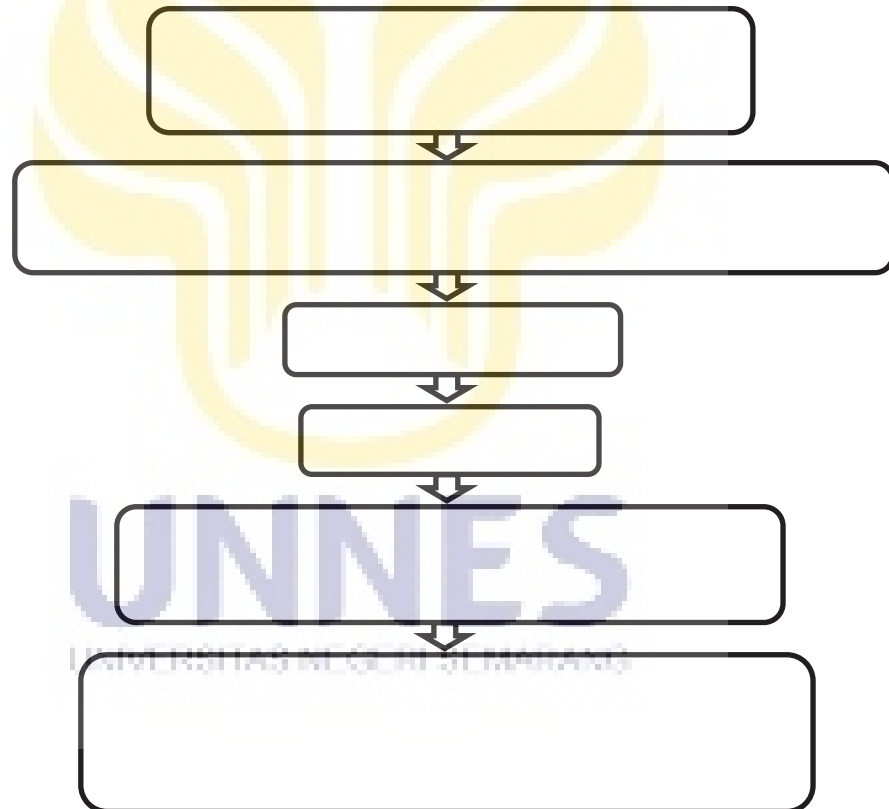
Seorang guru tidak cukup hanya mempunyai pengetahuan tentang bagaimana menjadikan siswa mengerti terhadap pelajaran yang disampaikan, akan tetapi juga harus mampu memiliki kemampuan atau pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran serta menggunakan media tersebut dengan baik agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dapat berjalan efektif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Model pembelajaran dapat menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Semakin tepat pemilihan model pembelajarannya diharapkan pembelajaran akan semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Begitu juga dengan mata pelajaran Geografi, dalam kegiatan belajar mengajar alangkah baiknya guru menggunakan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran geografi dengan penerapan melalui media komik, hal ini diharapkan nantinya agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan tidak terlepas dari peran seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang kurang aktif dalam kegiatan belajar siswa di kelas. Media pembelajaran komik dapat memancing siswa untuk lebih mandiri, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, dan

berpartisipasi aktif sehingga siswa dan hasil belajar di kelas akan meningkat serta siswa merasa termotivasi dan senang dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Ketepatan penggunaan media secara tidak langsung dapat menimbulkan rangsangan dari diri siswa untuk mengikuti pelajaran tersebut sehingga hal inilah yang nantinya akan mempengaruhi baik ataupun buruknya hasil belajar siswa. Berikut adalah gambaran dari kerangka berfikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir yang dikembangkan dalam penelitian.

### C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih harus dibuktikan, dites, dan diuji kebenarannya secara empirik (Arikunto, 2010:64).

Berdasarkan pada kerangka berfikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> : Pembelajaran Geografi pokok bahasan siklus air kelas X IPS MAN Purwodadi menggunakan media komik strip tidak efektif dalam mencapai indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal, tingkat aktivitas siswa, dan tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran.

H<sub>a</sub> : Pembelajaran Geografi pokok bahasan siklus air kelas X IPS MAN Purwodadi menggunakan media komik strip efektif untuk mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal, tingkat aktivitas siswa tinggi, dan tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penentuan tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan media komik strip meliputi tiga subvariabel yaitu sebagai berikut:
  - a. Hasil belajar yang diperoleh dari penelitian dalam ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 81,56%, jadi subvariabel pada hasil belajar ini sangat efektif.
  - b. Tingkat aktivitas belajar siswa pada penelitian ini telah diperoleh rata-rata secara klasikal 75,84 %, jadi subvariabel tingkat aktivitas ini cukup efektif.
  - c. Respon siswa terhadap pembelajaran telah diperoleh rata-rata yaitu 79,8% dan siswa memberi respon yang positif terhadap penggunaan media komik strip dalam pembelajaran. Jadi subvariabel ini cukup efektif.
2. Pembelajaran menggunakan media komik strip sangat memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan beberapa materi pada siswa dan siswa cepat memahami materi, hal ini dikarenakan informasi yang ada dalam media komik strip dapat memberikan gambaran langsung mengenai siklus air serta siswa lebih berpikir kritis untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi siklus air.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a) Penggunaan media pembelajaran komik untuk menjelaskan materi pada mata pelajaran tertentu dapat dipergunakan sebagai suatu alternatif penggunaan media bagi guru, sehingga dapat merubah paradigma bahwa komik bukan sekedar bacaan anak-anak yang sifatnya menghibur, namun dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- b) Media komik dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik dan unik khususnya untuk pembelajaran Geografi pada pokok bahasan siklus air untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
- c) Pihak sekolah hendaknya memberikan kebebasan yang bertanggung jawab kepada guru untuk berekspresi secara kreatif dan inovatif dalam menentukan media dan metode pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002a. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung : Bumi Aksara.
- 2002b. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arjuna. 2011. 'Komik Sebagai Media Pembelajaran'. *Artikel Pendidikan*.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Satu Nusa.
- Firman, Harry. (2010). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, Nugraheni. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Komik Tentang Tanah Longsor Terhadap Pengetahuan Kebencanaan pada Siswa SD Plipir Kabupaten Purworejo (*skripsi*). Semarang: FIS UNNES.
- Hadi S. Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik. Malang. *On line at*  
[puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah\\_peserta/57\\_Syaiiful%20Hadi.pdf](http://puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah_peserta/57_Syaiiful%20Hadi.pdf)  
 [accessed 29 April 2016].
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryoko, Spto. 2009. 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran'. *Jurnal Edukasi@Elektro*. Vol.5, No. 1 Hal. 1-10.
- Heinich, R, et. al. (2005), *Intructional Technology and Media for Learning*. Prentice Hall, New Jersey.
- Herminingsih, Tri Retno. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran VCD Dan Media Cetak Terhadap Prestasi Belajar Biologi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Siswa SMP (*Tesis*). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- McCloud, Scout. 1993. *Understanding Comics*. Amerika: Kitchen Sink.
- Mulyasa, E. 2010. *Efektivitas Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Nasution, S. 2006. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Poerwadarminto. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rosyada, Dede & Agus Hikmat Syaf 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-Van Hoeve.
- Sinambela, Pardomuan N. J. 2006. 'Keefektifan Pembelajaran dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika'. *Artikel Penelitian*. Surabaya: PPS Universitas Negeri Surabaya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010a. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Farid Agus. 2013. 'Peningkatan efektivitas pada Proses Pembelajaran'. *Artikel Pendidikan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardiyatmoko. 2013. *Geografi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Widada , H.R. 2010 . *Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Yogyakarta . Pustaka Widyatama.