

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Komik SD/MI

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Briggs media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.²

Media dalam perspektif pembelajaran pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada pesan penerima.³

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses

¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2008), h.5

² Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008), h.1002.

³ Cheppy sunzhupy, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada,2007), hal. 1.

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompotensinya.⁴ Sedangkan pengertian media menurut beberapa ahli :

- 1) Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang tepat di pakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.
- 2) Atwi Suparman mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.
- 3) Gagne dan Brings secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.⁵

Dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar itu memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar di

⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena: Cv Solusi Distribusi, 2016), hal. 3.

⁵ Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 65.

tandai dengan adanya beberapa unsur antara lain: tujuan, bahan, unsur, dan alat serta evaluasi.

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Menurut Fitriani Rosadi, penggunaan media pembelajaran komik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.⁶

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Sehingga, tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Mengingat banyaknya macam-macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilih media dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.

b. Manfaat Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa

⁶ Fitriani Rosadi, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik", *Senapadma: Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah* Vol.1 No.1 (2021), h.88.

manfaat media yang lebih misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:⁷

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari pendapat beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan pada guru kepada siswa.
- 2) Media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru dalam mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan stimulus kepada siswa sehingga respon siswa terhadap pelajaran menjadi baik.⁸

c. Fungsi Media

Menurut Sanaky dalam buku Nunuk Suryani, media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya.
- 2) Membuat tiruan dan objek sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret.
- 4) Menyamakan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.

⁷ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani *Manfaat Media Dalam Pembelajaran* Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018,

⁸ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.245.

- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁹

Sedangkan menurut Asyhar fungsi media pembelajaran terdiri dari fungsi sematik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.¹⁰

1) Fungsi Sematik

Sematik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah dan simbol sering kali ditemukan di berbagai materi pembelajaran, khususnya kimia, fisika dan matematika. Media pembelajaran memiliki fungsi sematik, artinya media pembelajaran mengongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

2) Fungsi Manipulative

Media memiliki fungsi manipulative, artinya media berfungsi memanipulasi benda dari peristiwa sesuai konsisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.

3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi menampilkan kembali objek kejadian yang sudah lama terjadi.

4) Fungsi Distributif

Fungsi distributive media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batasan-batasan ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawimanusia.

5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural yaitu, untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

⁹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2018), hal. 10.

¹⁰ Asyhar, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah dasar*, hal. 52.

6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi. Selain yang disebutkan diatas ada juga fungsi dari media pembelajaran yaitu :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya, peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran akan lebih aktif dengan hadirnya media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda- beda. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat agar dapat diterapkan sesuai kegunaanya. Dalam memilih media untuk kepentingan proses pembelajaran sebaiknya guru memperhatikan kriteriakriteria media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran , media pengajaran dipilih dengan dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran Bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami.
- 3) Kemudahan memperoleh media Media yang diperlukan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru ketika mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Sesuai dengan taraf berfikir siswa Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan berfikir siswa.¹¹

¹¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010), hal.4-5.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan, untuk itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media sesuai dengan tujuan intruksional yang sudah ditetapkan.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Agar proses pembelajaran terbantu secara efektif, media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya berguna untuk kapanpun dan dimanapun.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya. Media apapun itu, guru diharuskan mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.¹²

Dengan kriteria pemilihan media pembelajaran di atas, guru lebih mudah menggunakan media yang tepat guna membantu mempermudah tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media pembelajaran tidak perlu dipaksakan yang nantinya akan mempersulit guru, namun dengan hadirnya media pembelajaran seharusnya mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran bukanlah sebuah keharusan namun sebagai pelengkap apabila dirasa perlu untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

e. Media Komik

Secara bahasa, kata komik berasal dari bahasa Prancis yaitu *comique*, yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*. Dalam bahasa Inggris, komik sekali

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal.74-75.

muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*.¹³ Komik adalah media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi.¹⁴

Komik adalah gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. Singkatnya komik juga disebut cerita bergambar. Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dibuat dalam panel dan dipisahkan oleh gang, yang keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik dan kadang disertai narasi sebagai penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung ditepi panel. Media komik juga merupakan salah satu media visual yang cukup digemari oleh anak-anak. Pada masa tersebut mereka cenderung sedang senang membaca.

Menurut Yudi Munadi¹⁵, komik dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan dengan ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis berdasarkan hal tersebut, komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dikelas. Gambar-

¹³ Fatra, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Athra Samudra, 2010), hal.53.

¹⁴ Makmun, "Komik: Media Komunikasi Pembelajaran", *Balolipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa* Vol.1 No.1 (2021), h.21.

¹⁵ Yudi Yunadi, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, hal. 54.

gambar unik yang terdapat dalam komik juga dapat menarik perhatian siswa.¹⁶

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca dengan panduan kata-kata.¹⁷ Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Menurut Nana dan Rivai Sudjana, media komik adalah media yang dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan karena penampilan yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari sifat yang hiburan semata.¹⁸ Menurut Ahmad Rohani, media komik adalah suatu bentuk berita bergambar terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung kadang bersifat humor. Media komik mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dan personal serta bertujuan untuk komersial dan edukatif.¹⁹

Komik secara nyata merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Karena kolaborasi antara teks dan gambar yang

¹⁶ Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Athra Samudra, 2010), hal.54. <https://books.google.co.id/books?id=aUZGDwAAQBAJ&pg=PA59&dq=Media+komik&hl=id&newbks-redir=0&source=gb-mobile-search&sa=X&ved=2ehUKEwuiqfe2df5AhXXRWwGHXhC4cQ6wBAGIEAU#v=onepage&q=Media%20komik&f=false>

¹⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), h. 410.

¹⁸ Nana dan Rivai Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. (Bandung: SinarBaru Algensindo, 2011), h. 70

¹⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 78.

merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar dalam komik membuat ceritanya menjadi mudah diserap. Adapun teknya membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada semua golongan usia.

Dalam konteks bahasa dan gambar komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya. Komik juga mampu memberikan teks dan gambar secara bersamaan dan sebelumnya seni bercerita komik tersebut terletak pada permainan antara gambar sebagai gambar mandiri dan gambar sebagian urutan cerita. Dengan demikian perpaduan antara gambar dan cerita yang ada menghasilkan cerita yang menjadi pesan dari komik tersebut. Sedang dalam kaitannya dalam proses komunikasi maka dalam komik perpindahan pesan tersebut berjalan dari pikiran ketangan, dari tangan kekertas, dari kertas kemata, dan dari mata kepikiran pembaca. Hal ini berarti pesan yang disampaikan komikus mengalir tanpa terpengaruh apapun untuk sampai kepada pembaca.²⁰

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peran yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.²¹ komik pembelajaran pada umumnya digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kompleks bagi peserta didik.

Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Sehingga terciptanya media komik dalam pembelajaran dapat memberikan edukasi bagi peserta didik pada pembelajaran yang mengawal. Namun dengan komik pembelajaran peserta didik dapat

²⁰ Indiria Maharsi, *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal 6.

²¹ Ibid., hal 81.

mengetahui bentuknya secara nyata melalui visualisasi gambar disertai teks tulisan yang ringan berupa percakapan yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga anak tertarik untuk membaca. Perpaduan dari segi gambar, tulisan, dengan pembelajaran yang terkandung dalam komik pembelajaran membuat komik menjadi perhatian dan memacu semangat siswa untuk belajar dan dapat membantu siswa untuk menerjemahkan cerita kedalam gambar, bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat lebih lama.

Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Sehingga, selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. 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 visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa komik mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari. Melalui bimbingan guru, media komik berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf berfikir siswa, yang akhirnya dapat pula meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.²²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka media komik dalam konteks penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media komik adalah media cerita bergambar, serangkaian urutan gambar yang

²² Indaryati, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V", Jurnal Prima Edukasia, Vol. 3. No. 1. 2015, hal. 87.

mengungkapkan suatu karakter cerita dengan menggunakan bentuk dan warna yang menarik, bertujuan menyampaikan pesan dari berbagai ilmu pengetahuan agar mampu menarik minat dari pembacanya.

f. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Dalam dunia Pendidikan, media dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar proses pembelajaran mengajar dapat terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran adalah seperangkat alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perangkat media yang digunakan oleh guru harus berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan yang ingin dicapai dari media pembelajaran adalah terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa sehingga dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa.²³

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media pembelajaran bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media yang digunakan juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, dimana siswa mengenal dan memahami media tersebut, artinya siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah melalui media yang tepat. Selain itu, di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media, guru harus melibatkan siswa ketika menyimpulkan materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menanyakan kepada siswa manfaat dan kesulitan yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik memanfaatkan ruang dalam media

²³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Mysikat* Vol.3 No.1 (2018), h.172.

gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadang kala bersifat humor. Komik merupakan salah satu media foto atau gambar yang cocok dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media komik Bahasa Indonesia bisa menarik minat belajar siswa sehingga ketuntasan belajar bisa tercapai.

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan bahkan kebebasan berfikir. Komik untuk informasi Pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk penyampaian pesan-pesan Pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas dan alur ceritanya juga harus menarik bagi pembaca. Komik dapat dipakai untuk menolong siswa dalam pembelajaran pada hamper semua topik misalnya, a) mengenal konsep, b) membantu siswa dalam memahami cerita, c) mendorong minat baca. Pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk menarik minat baca siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan.²⁴

Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dengan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah. Oleh karena itu, komik dapat dipilih sebagai untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

²⁴ Eny Enawaty, Hilma Sari, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit", Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, Vol. 1, No. 1, 2010. Hal. 27.

Adapun peran komik dalam pendidikan yaitu antara lain:²⁵

- 1) Komik justru menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal ataupun rumus-rumus yang abstrak.
- 3) Bila mendapat bimbingan yang baik, komik justru mengembangkan minat baca dari satu bidang ilmu pengetahuan kebidang yang lain.
- 4) Pada sebageian komik, bila diteliti seluruh alur ceritanya, pada intinya menuju satu hal, yakni kebenaran, kebaikan, dan kejujuran pada akhirnya menang.
- 5) Komik justru menambah daya imajinasi anak sehingga sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan, yakni membangkitkan potensi imajinasi pada anak didik agar kelak menjadi manusia yang kreatif.
- 6) Komik merupakan alat yang ampuh yang disekolah dasar sebagai mengintroduksi satu topic atau subyek sebelum pelajaran/diskusi dimulai.

g. Langkah-Langkah Menggunakan Media Komik

Langkah-langkah penggunaan komik dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media komik
- 2) Persiapan guru, pada fase ini guru mempersiapkan media komik yang akan digunakan guna mencapai tujuan, dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- 3) Persiapan kelas, pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus memotivasi peserta didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati, pelajaran dengan penggunaan media pengajaran.

²⁵ Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Athra Samudra, 2010), hal. 60.
<https://books.google.co.id/books?id=aUZGDwAAQBAJ&pg=PA59&dq=Media+komik&hl=id&newbks-redir=0&source=gb-mobile-search&sa=X&ved=2ehUKEwuiqfe2df5AhXXRWwGHXhC4cQ6wBAGIEAU#v=onepage&q=Media%20komik&f=false>

- 4) Langkah-langkah dan pemanfaatan media, pada fase ini penyajian bahan dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut disini, media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya mengerjakan bahan pelajaran, media komik dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan efisien pencapaian tujuan serta mencapai hasil belajar yang maksimal.
- 5) Langkah-langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran komik. Pemanfaatan media pembelajaran komik disini bisa siswa sendiri yang memperaktikkannya ataupun guru.
- 6) langsung yang memanfaatkannya, Langkah evaluasi pengajaran, pada langkah ini kegiatan belajar evaluasi, sampai sejauh mana pengaruh media pembelajaran komik sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar mengajar.²⁶

h. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Sebagai media visual, komik juga mempunyai kelebihan maupun kelemahan dalam pembelajaran.

Kelebihan media komik yaitu:

- 1) Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan
- 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca
- 3) Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hamper identic dengan mereka yang jarang membacanya.
- 4) Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain
- 5) Buku komik menyediakan teknis bagus untuk memperluas propaganda yang menantang prasangka

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2013), h. 5

- 6) Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan
- 7) Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.²⁷

Kekurangan media komik yaitu:

- 1) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna
- 2) Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks.
- 3) Guru harus memotivasi potensial dari buku-buku komik tetapi jangan sampai disitu saja. Apabila minat baca telah dibangkitkan komik harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar, model (foto), percobaan serta sebagai kegiatan yang kreatif.
- 4) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku tidak bergambar.
- 5) Banyak aksi-aksi yang meninjolkan kekerasan atau tingkah laku yang kurang baik.²⁸

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, efektif maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.²⁹

²⁷ Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar...*, hal. 58.

²⁸ Usep Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), hal. 27.

²⁹ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Kencana, 2017), hal. 129.

Hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan. Untuk mendapatkan hasil dibutuhkan perjuangan, pengorbanan, keuletan, kesungguhan, kemauan yang kuat. Arikunto mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Sedangkan, Gagne mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.³⁰

Sedangkan pengertian Hasil belajar menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Rusman, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, aktif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi kesenangan, minat-bakat. Penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.³¹
- 2) Menurut Oemar, hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.³²
- 3) Menurut Purwanto menjelaskan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu hasil kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi.³³

³⁰ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras, 2013), h.33.

³¹ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.80.

³² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h.52.

³³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.64.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir nilai dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan dari suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.

Selain itu hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.³⁴

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan sikap maupun tingkah laku diri siswa itu sendiri, setelah ia menerima pelajaran yang diberikan oleh guru atau pendidik. Nilai akhir yang didapat siswa setelah mengikuti ujian MID, ujian tengah semester ataupun ujian akhir semester, ujian praktik, ujian sekolah, dan ujian nasional. Setelah mengikuti berbagai ujian ini siswa mendapatkan hasil dalam bentuk raport ataupun nilai kelulusan, dari hasil itulah guru bisa melihat ada siswa yang nilainya baik, cukup, dan kurang.

³⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat* (online), Vol. 03, No. 01, (2018), https://scholar.google.co.id/scholar?q=pengertian+hasil+belajar&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=%23p%3DLodVfbjmhUsJ, diakses 11 januari 2022.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar, perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya sendiri. Jadi orang yang berubah tingkah laku karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
- 2) Perubahan yang bersifat *continuu* (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya

ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik.

- 5) Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak akan terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
- 6) Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.³⁵

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Muhibbin Syah juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan actual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, h.154.

inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.³⁶

Berdasarkan keterangan tersebut adapun yang menjadi indikator hasil belajar dalam penelitian adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung berupa penilaian dalam bentuk raport siswa. Adapun penilaian raport siswa terdiri dari pengetahuan dan keterampilan siswa.

d. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar meliputi, pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif).³⁷ Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif (Pemahaman Konsep)

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- a) Pengetahuan
- b) Pemahaman
- c) Aplikasi
- d) Analisis
- e) Sintesis
- f) Evaluasi

³⁶ Aunurrahman, "*Belajar dan Pembelajaran*", (Bandung: Alfabeta, 2014), hal.37.

³⁷ **Ahmad Susanto**, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media, 2017), h.45.

2) Aspek Afektif (Sikap Siswa)

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan tehnik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut:

- a) *Receiving/ attending* (penerimaan)
- b) *Responding* (jawaban)
- c) *Valuing* (penilaian)
- d) *Organizing* (organisasi)
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

3) Aspek Psikomotor (Keterampilan Proses)

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.³⁸

Sedangkan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain :

- 1) Faktor internal yaitu kondisi/ keadaan jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor Eksternal yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

- 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor internal seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, sikap kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Seorang anak yang memiliki intelegensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang bagus, dan fasilitasnya baik belum

³⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hal.3

tentu dapat belajar yang baik. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh, dan pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi di luar kemampuannya.

3) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

a) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum belajar mengajar tidak dapat berlangsung, karena materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu. Dan perencanaan tersebut termasuk dalam kurikulum, yang mana seorang guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya. Sehingga dapat diukur dan diketahui dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang dilaksanakan.

b) Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jumlah ruang kelas pun harus menyesuaikan peserta didik. Karena jika anak didik lebih banyak dari pada jumlah kelas, akan terjadi banyak masalah, yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar anak. Selain itu, fasilitas yang digunakan guru dalam pengajaranpun harus diperhatikan misalnya LCD. Karena ini akan memudahkan dalam pembelajaran.

c) Guru

Agar tujuan pengajaran dapat tercapai, guru harus mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, peserta didik dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk memilih metode pembelajaran serta media yang cocok dengan materi dan bahan ajar.³⁹

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

f. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.⁴⁰ Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 180-185.

⁴⁰ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Lebih mengembangkan keterampilannya
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Ikhwatul Mujahadah, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 3 SDN Muhammadiyah Mawali”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai untuk media pembelajaran matematika, meningkatkan hasil belajar matematika, dan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 3 SDN Muhammadiyah Malawili pada pembelajaran matematika tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan: media pembelajaran komik matematika tahap pengembangan pada tahap ini penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh rata rata skor 77,67 yang termasuk kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media komik matematika layak digunakan. Tahap uji keefektifan kepada 16 peserta didik kelas 3 memperoleh hasil belajar 87,5% juga rata-rata skor nilai 80 dan minat belajar matematika memperoleh interprstasi rata0-rata sebanyak 33,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik matematrika dapat digunakan untuk

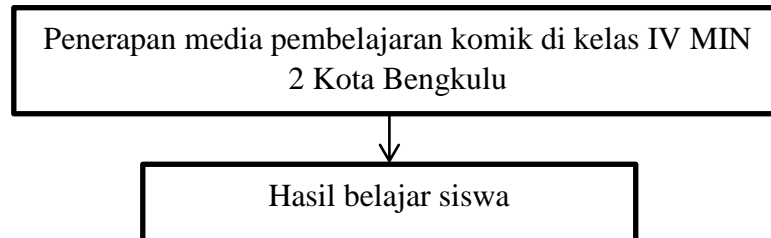
meningkatkan minat belajar matematika. Maka kesimpulannya adalah media pembelajaran komik matematika dapat meningkatkan hasil dan minat belajar matematika, peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah Malawili.

2. Penelitian Santi Apriana dan Andi Pratowo yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Peserta Didik Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media e-comic digunakan sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran. Penyajian media e-comic berbantuan software PDF Profesional yang membahas tentang materi kelas IV pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dikemas dengan kalimat sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik. Tampilan e-comic yang bergambar dan memiliki alur cerita di dalamnya mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk membacanya hingga akhir sehingga media e-comic ini memiliki dampak positif bagi peserta didik. penggunaan media e-comic menjadi upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran daring selama masa pandemic covid-19.
3. Penelitian Taufik Alam Huda, dkk yang berjudul “Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materu Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran IPA kelas IV keefektifan produk e-comik sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV. Hasil analisis angket lewat Google Drive tanggapan siswa banyak yang mengalami kesulitan belajar pembelajaran IPA sebanyak 61,7% dengan nilai rata-rata maksimal yang didapat 60. Kartun spongebob dengan persentase 41% (14 siswa). Siswa lebih menyukai kartun atau animasi karena tokoh tersebut memiliki kesan lucu sehingga minat akan meningkat untuk membaca. Sebanyak 15 anak lebih sering membawa hp dirumah maupun di sekolah dan yang sering mereka mainkan yaitu permainan dan menonton youtube. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran e-komik dalam pembelajaran IPA materi gaya efektif digunakan sebagai media praktis dan efisien.

4.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh M penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu