

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Siswa SD

Selain sebagai penyampai bahan ajar, seorang guru dituntut supaya mampu untuk menggunakan berbagai pendekatan, model dan metodologi yang sesuai dengan keadaan siswanya. Maka oleh sebab itu sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, ada baiknya apabila seorang guru memahami terlebih dahulu mengetahui karakteristik dan perkembangan psikologi anak didiknya. Dengan memahami karakteristik dan perkembangan psikologi anak didiknya maka diharapkan seorang guru akan dapat memperlakukan anak didik sesuai dengan karakteristik dan perkembangan psikologi anak didiknya dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun menurut Sudjana (2007, hlm.14) mengemukakan beberapa karakteristik anak sekolah Dasar yang perlu diketahui oleh seorang guru selaku pendidik untuk lebih mengetahui keadaan peserta didiknya khususnya

- a. Anak usia sekolah dasar senang bermain.
- b. Anak usia sekolah dasar senang bergerak.
- c. Anak usia sekolah dasar senang bekerja dalam kelompok.
- d. Anak usia sekolah dasar senang merasakan atau melakukan ataupun memperagakan sesuatu secara langsung.

Dilihat dari pendapat diatas mengenai karakteristik siswa usia sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sebaiknya tidak melupakan atau menghiraukannya, karena hal tersebut dapat berdampak pada hasil atau kualitas pendidikan.

Dengan memperhatikan karakteristik anak didiknya maka dunia anak didiknya tidak merasa terambil sehingga mereka termotivasi untuk melakukan kegiatan belajarnya. Selain harus memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar seorang guru juga perlu untuk mengetahui perkembangan psikologis anak didiknya. Piaget dalam (Mulyani dan Nana, 2007, hlm. 15) mengemukakan proses anak sampai mampu berfikir seperti orang dewasa melalui empat tahap perkembangan yakni :

- a. Tahap sensori motorik, berlangsung dari usia 0 - 2 tahun.
- b. Tahap praoperasional, berlangsung dari usia 2 - 7 tahun.
- c. Tahap operasional kongkrit, berlangsung dari usia 7 - 11 tahun.
- d. Tahap operasional formal, berlangsung dari usia 11 - 15 tahun.

Dari pendapat diatas, dapat diketahui bahwa bila dihubungkan dengan usia siswa sekolah dasar yang berkisar antara 7-12 tahun, meskipun ada siswa sekolah dasar yang sudah mencapai 13-14, namun pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit. Maka oleh sebab itu pembelajaran sebaiknya harus menggunakan benda-benda yang nyata sehingga tidak akan terjadi pada diri anak yang dinamakan verbalisme. Perkembangan intelektual siswa menurut Piaget dalam (Darmojo 2007, hlm. 21) memiliki ciri khusus, yaitu:

- a. Membutuhkan benda kongkrit.
- b. Dapat mengalikan, membagikan, mengurutkan, mengamati, menganalisa, dan mensintesis.
- c. Pada tahap ini siswa dapat berkorespondensi.
- d. Memahami konsep yang abstrak.

Melihat subjek yang diteliti adalah siswa kelas VI sekolah dasar yang masih berada dalam tahapan operasional kongkrit, maka peristiwa berfikir dan belajar anak sebagian besar melalui pengalaman langsung yang berawal dari proses interaksi siswa dengan objek bukan dengan lambang, gagasan, ataupun abstraksi. Dengan kata lain bahwa anak usia sekolah dasar belum mampu untuk melakukan proses berfikir abstrak, seperti mempelajari konsep-konsep yang terdapat pada pelajaran Tematik khususnya Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman budaya bangsaku.

2. Karakteristik Pembelajaran Menurut Kurikulum 2013

a. Hakikat Pembelajaran Menurut Kurikulum 2013

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstuktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri.

Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil bentukan orang lain. Proses pembentukan pengetahuan tersebut berlangsung secara terus menerus sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik menjadi semakin lengkap.

Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual mejadikan proses

pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Selain itu, penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya, karena sesuai dengan tahapan perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

b. Pembelajaran Tematik Memiliki Ciri Khas

Pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki ciri khas, antara lain sebagai berikut :

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa;
- 3) Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- 4) Memberi penekanan pada keterampilan berfikir siswa ;
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya ; dan
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

c. Tujuan dan Pembelajaran Tematik

Tujuan dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

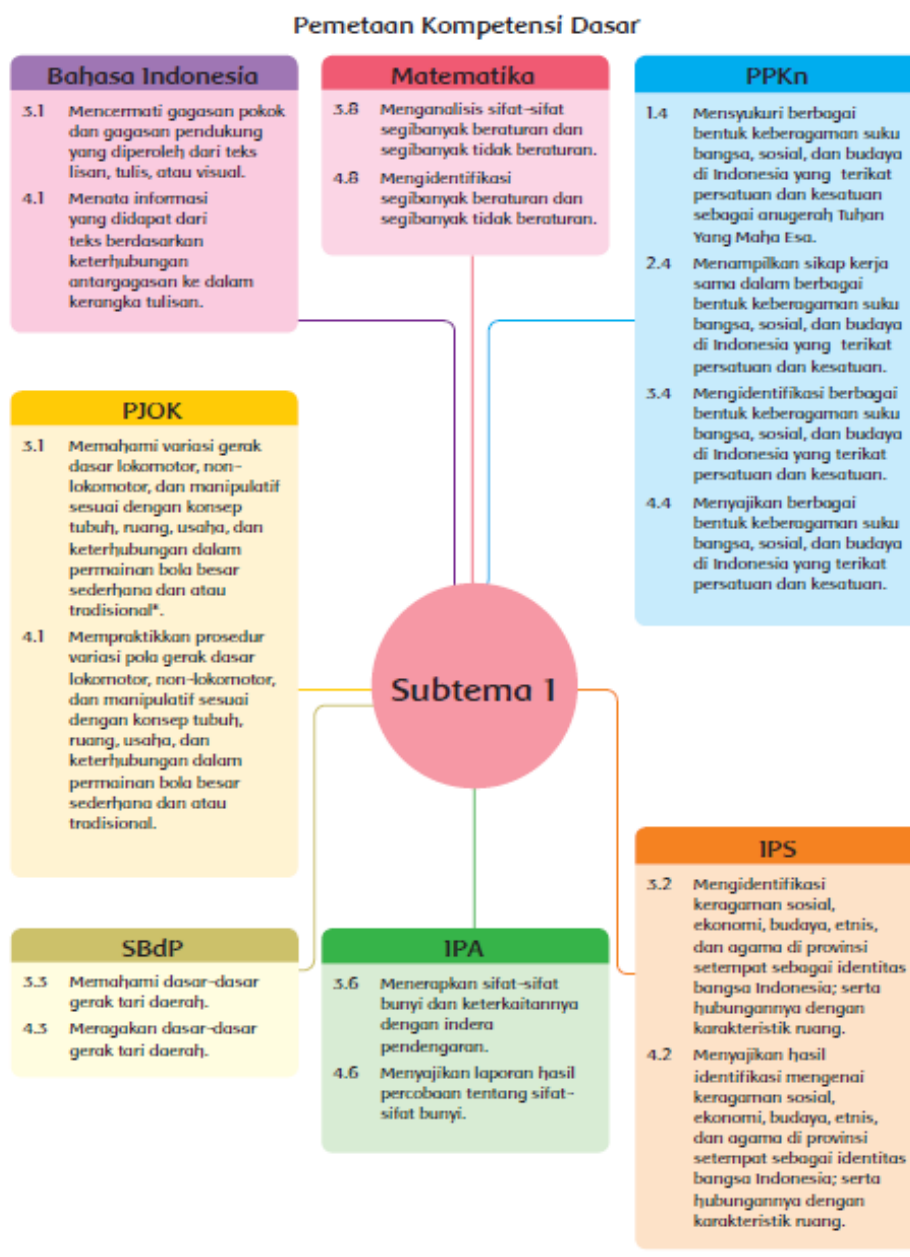
- 1) Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih materi.
- 2) Memudahkan siswa untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna.
- 3) Memudahkan siswa untuk memahami materi atau konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua kompetensi dasar dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah : bahasa indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, PJOK, dan SBdP

Kompetensi dasar yang termasuk kedalam Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dapat dilihat pada halaman berikutnya.

1) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.



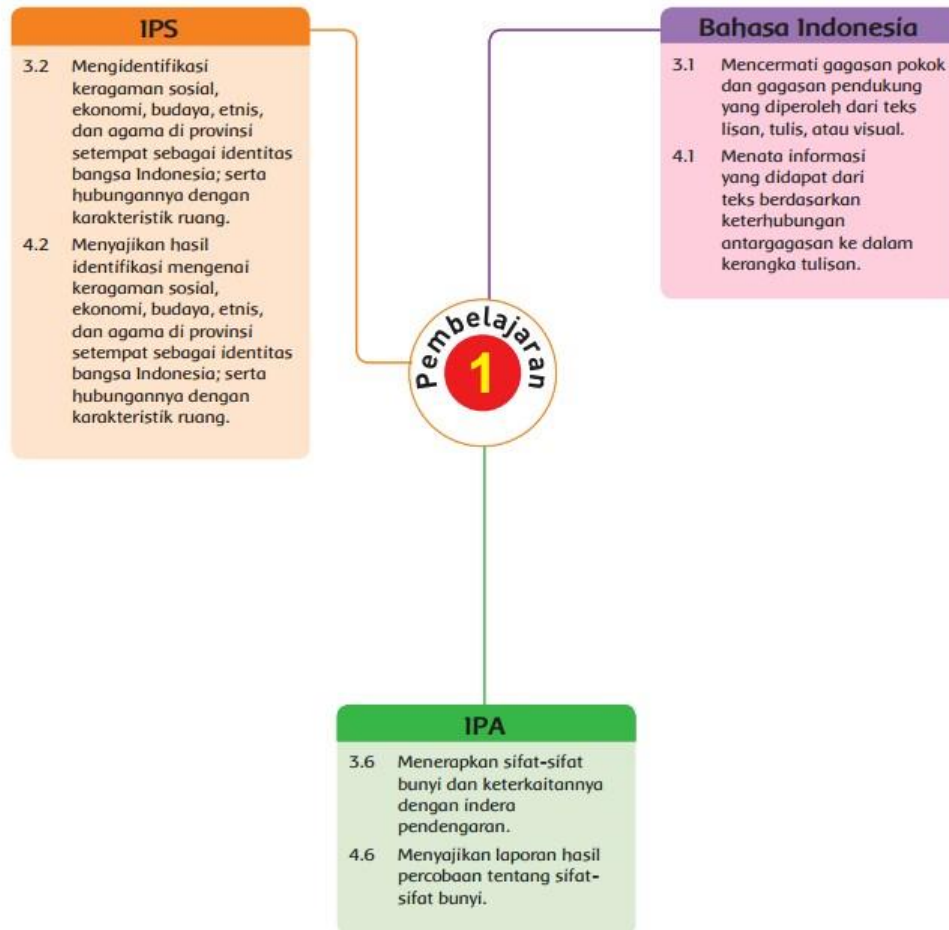
Gambar 2.1

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema 1 Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1 Kebergaman Budaya Bangsaku**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

2) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 1

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



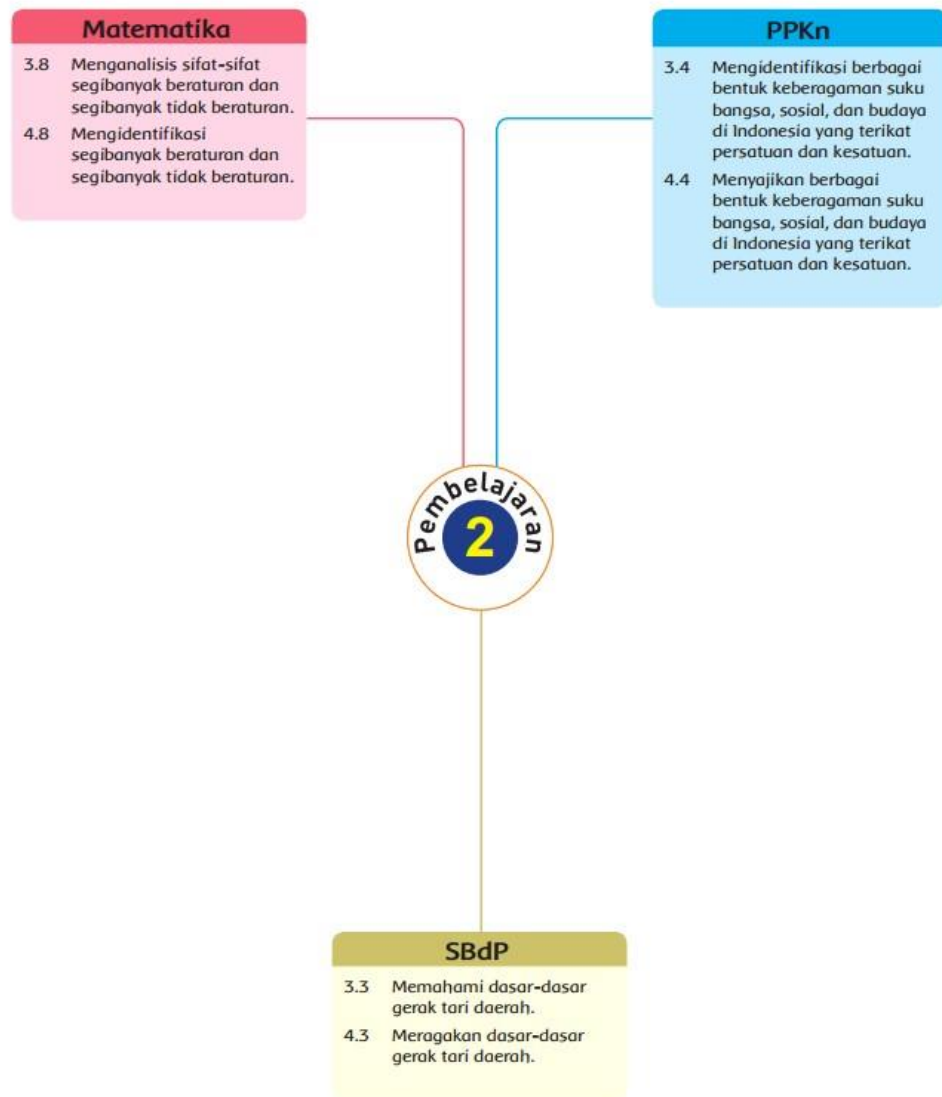
Gambar 2.2

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Kebergaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 1**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

3) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 2

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



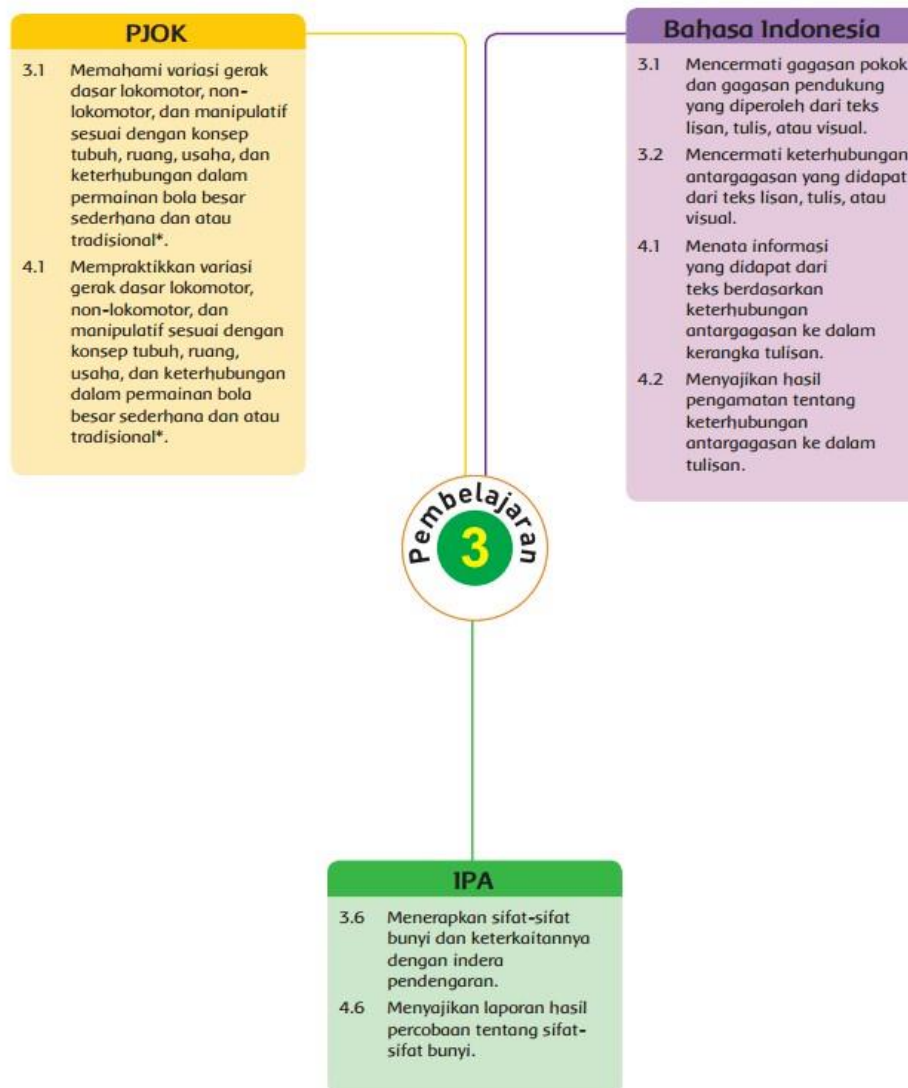
Gambar 2.3

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 2**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

4) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 3

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



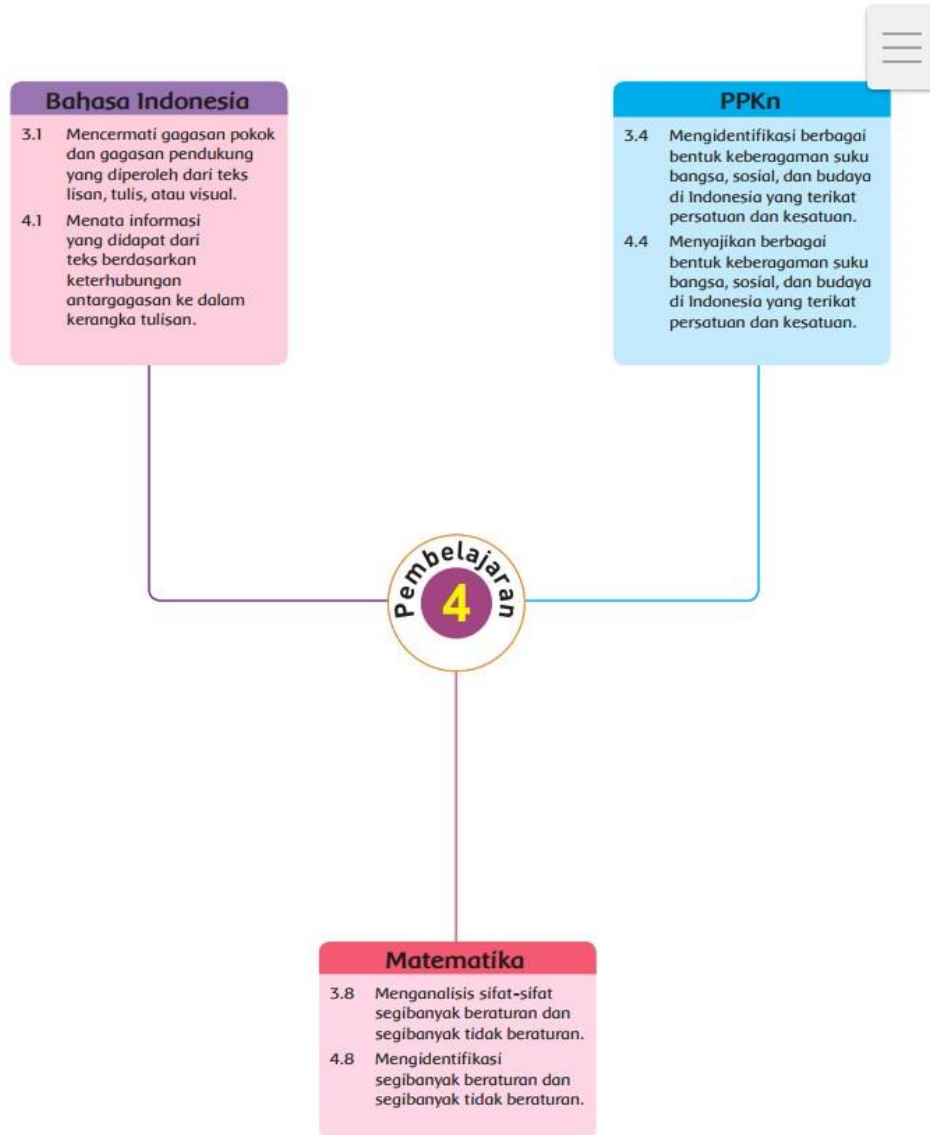
Gambar 2.4

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Kebergaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 3**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

5) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 4

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



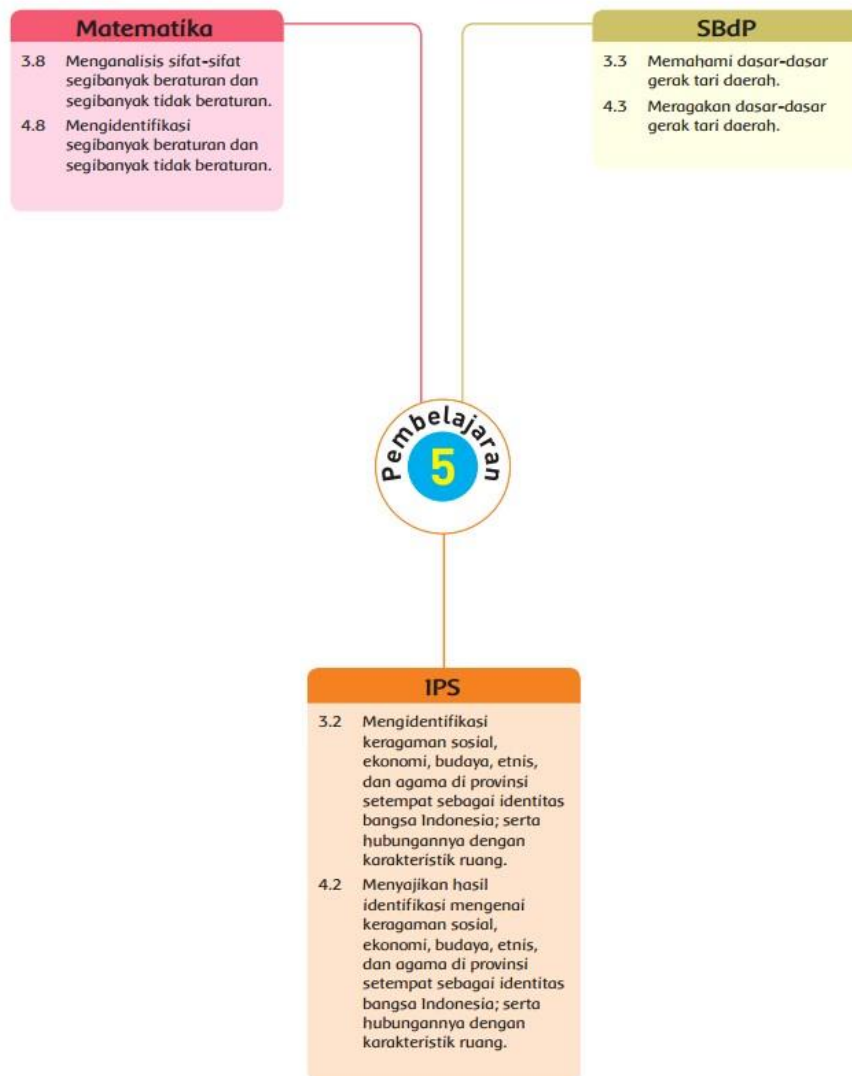
Gambar 2.5

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnnya Kebersamaan
Subtema Kebergaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 4**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

6) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran
Tema 5

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran

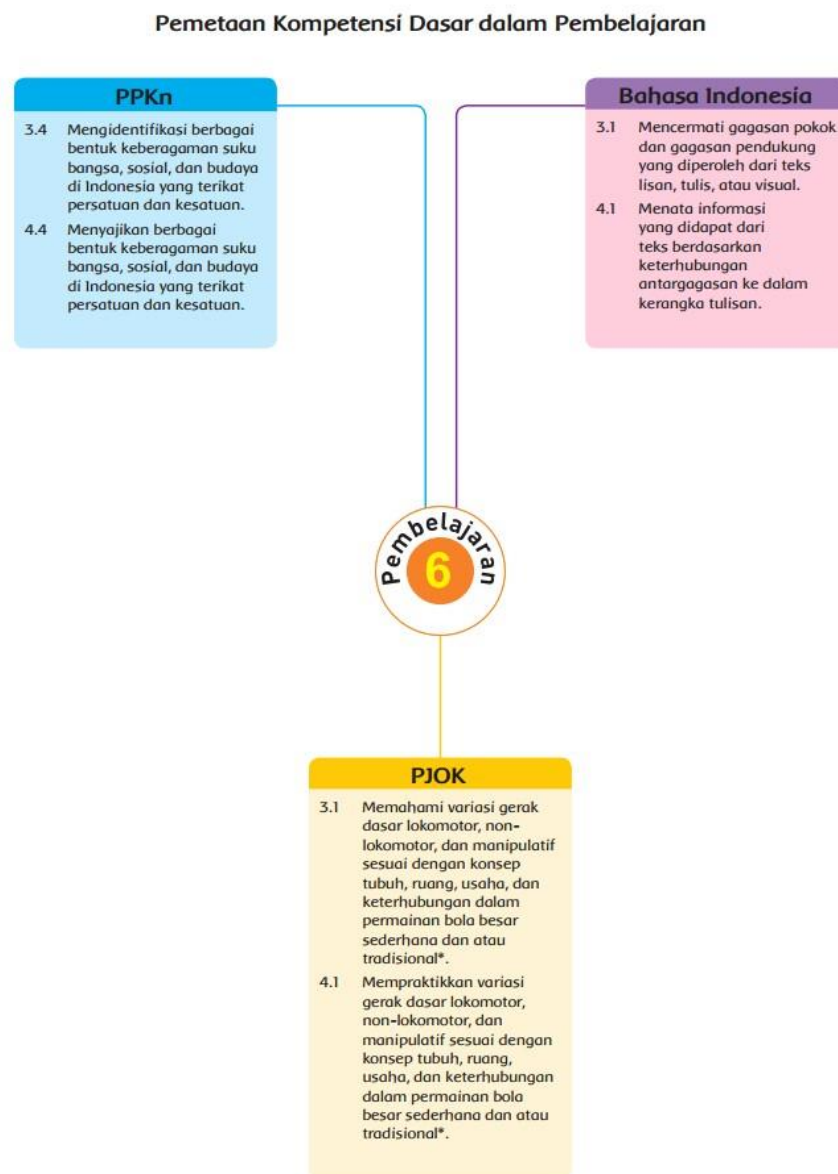


Gambar 2.6

**Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 5**

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

7) Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 6



Gambar 2.7

Pemetaan Kompetensi Dasar Tema Indahnya Kebersamaan
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku
Pada Pembelajaran 6

Sumber : Buku Guru Tematik Kurikulum 2013

3. Media

a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersediannya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting sekali dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dapat membantu mempermudah pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga peranan guru sangat berpengaruh baik dalam menggunakan, memanfaatkan, dan memilih media.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan atau keterampilan

belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

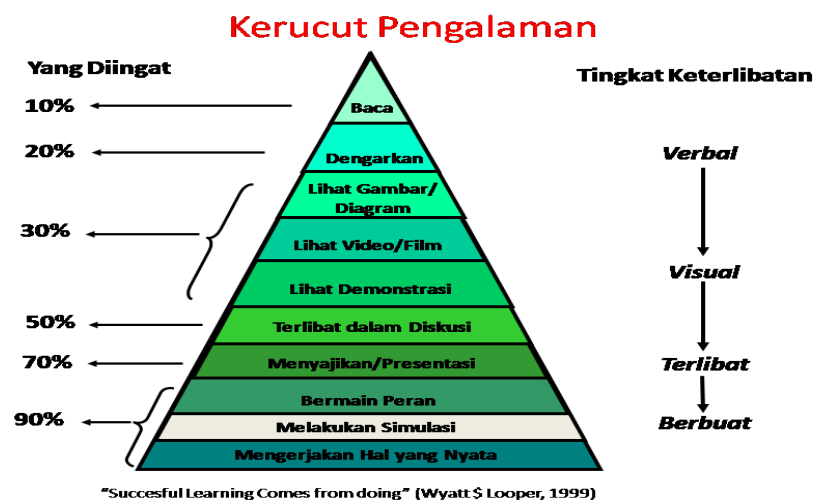
Adapun pengertian media menurut para ahli, Gagne dalam (Rusman 2012, hlm 30) berpendapat bahwa “ Kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian”.

Selain itu menurut Ali dalam (Rusman 2012, hlm 30). berpendapat bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Media pembelajaran juga dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

b. Fungsi Media

Untuk mengetahui fungsi dari media, ada baiknya kita melihat diagram *cone of learning* dari Edgar Dale (muhamad ihsan, 2006, hlm : 104) yang secara jelas memberi penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan:



Gambar 2.8

Diagram Cone Of Learning (Edgar Dale)

Sumber : Muhamad Ihsan (2006)

Dari gambar di atas dapat kita lihat rentang tingkat pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone Of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual.

Dale dalam Kerucut Pengalaman mengatakan "Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar".

Dasar dari Kerucut Pengalaman ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibaratnya seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat kongkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kerucut Pengalaman Edgar Dale merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual, dimana hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang. Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar harus dari pengalaman langsung tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan pengalaman kongkrit.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat enam jenis dasar media pembelajaran menurut Heinich dan Molenda dalam (Arief, 2009, hlm.27), yaitu lihat pada halaman berikutnya :

1) Teks

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu

persembahan. Yang termasuk jenis audio yaitu suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

3) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan grafik, poster, komik dan lainnya.

4) Media Proyeksi Gerak

Termasuk didalamnya film gerak, film gelang, program TV, Video kaset (CD,VCD, atau DVD).

5) Benda-benda Tiruan atau Miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6) Manusia

Termasuk didalamnya guru, siswa, pakar atau ahli di bidang materi tertentu.

Menurut Arief (2009, hlm.28) menyebutkan beberapa jenis media yang lajim digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1) Media Visual

Seperti halnya media yang lain, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika divisualkan. Beberapa media yang termasuk kedalam media visual diantaranya :

a) Gambar atau Foto

Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja oleh

siapa saja. Manfaat atau kelebihan gambar atau foto sebagai media pembelajaran adalah :

- (1) Memberikan tampilan yang sifatnya kongkrit.
- (2) Gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- (3) Gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- (5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

b) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta atau siswa juga dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas pesan.

c) Diagram

Diagram berfungsi sebagai penyederhana sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan grafis dan simbol, diagram menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada. Ciri-ciri dari sebuah diagram yang baik adalah :

- (1) Benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasan yang perlu.
- (2) Cukup besar dan ditempatkan strategis penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

d) Bagan atau *Chart*

Terdapat dua jenis bagan yaitu bagan yang menyajikan pesannya secara bertahap dan bagan yang menyajikan pesannya sekaligus. Bagan yang menyajikan pesannya secara bertahap misalnya adalah *flipchart* atau *hidden chart*, sementara bagan yang menyajikan pesannya secara langsung misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan alur (*flow Chart*), atau bagan garis waktu (*time line chart*). Bagan yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan biasanya kita menjumpai jenis media visual lain seperti gambar, diagram, atau lambang-lambang verbal. Ciri-ciri bagan sebagai media yang baik adalah :

- 1) Dapat dimengerti oleh pembaca.
- 2) Sederhana lugas tidak rumit atau tidak berbelit-belit.
- 3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap mengikuti perkembangan jaman juga tidak kehilangan daya tarik.

e) Grafik

Disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif, grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau simbol-simbol verbal yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Dengan menggunakan grafik kita dapat melakukan analisis dengan cepat, interpretasi dan perbandingan data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah. Terdapat

beberapa macam grafik diantaranya adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

f) Kartun

Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan diingat serta dimengerti dengan cepat.

g) Komik

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. Apabila kartun sangat bergantung pada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

h) Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng dan sebagainya. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Ciri-ciri poster yang baik adalah :

- 1) Sederhana.
- 2) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai tujuan pokok.
- 3) Berwarna.
- 4) Slogan yang ringkas dan jitu.
- 5) Ulasannya jelas.
- 6) Motif dan desain bervariasi.

i) Peta dan Globe

Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data yang berhubungan dengan lokasi suatu daerah baik berupa keadaan alam, hasil bumi, hasil tambang atau lain sebagainya. Secara khusus peta dan globe dapat memberikan informasi tentang :

- 1) Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, lautan dan bentuk daratan serta perairan lainnya.
- 2) Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain.
- 3) Data-data budaya dan kemasyarakatan.
- 4) Data-data ekonomi, hasil pertanian, industri, dan perdagangan.

j) Papan Planel

Papan berlapis kain planel ini dapat berisi gambar atau huruf yang dapat ditempel dan dilepas sesuai kebutuhan, gambar atau huruf tadi dapat melekat pada kain planel karena dibagian bawahnya dilapisi kertas amplas. Papan planel merupakan media visual yang efektif dan mudah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

k) Papan Bluetin

Papan ini tidak dilapisi oleh kain planel, tetapi langsung ditemplei gambar atau tulisan. Papan ini berfungsi untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Media visual lainnya seperti gambar, poster, sketsa atau diagram dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan bluetin.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif. Beberapa jenis media audio visual adalah sebagai berikut :

a) Radio

Media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa dalam pembelajaran.

b) Alat Perekam Magnetik

Alat perekam magnetik atau *tape recorder* adalah salah satu media yang memiliki peran yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Melalui media ini kita dapat merekam audio, mengulangnya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.

3) Media Proyeksi Diam

Beberapa media yang termasuk ke dalam media proyeksi diam diantaranya sebagai berikut :

a) Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2 x 2 inch. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide. Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pembelajaran adalah :

- (1) Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak.
- (2) Perhatian siswa dapat dipusatkan pada satu persoalan, sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- (3) Fungsi berfikir siswa dirangsang dan dikembangkan secara bebas
- (4) Penyimpanannya mudah dan praktis.

- (5) Film bingkai dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera.
- (6) Program dapat dibuat dalam waktu singkat tergantung kebutuhan dan perencanaan.

b) Film Rangkai

Film rangkai hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar tertentu. Jumlah gambarpada 1 rol film rangkai adalah sekitar 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130 cm tergantung pada isi film itu. Film rangkai dapat mempersatukan berbagai media pembelajaran yang berbeda dalam satu rangkai sehinggacocok untuk mengajarkan keterampilan, penyampaianya mudah serta dapat digunakan untuk bahan belajar kelompok atau individu.

c) *Over Head Transparency* (OHT)

Over Head Transparency (OHT) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8,5 x 11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan *Over Head Projector* (OHP) . beberapa keuntungan penggunaan OHT sebagai media pembelajaran diantaranya adalah :

- (1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas bila dibandingkan jika digambarkan dipapan tulis.
- (2) Ruangan tidak perlu digelapkan.
- (3) Sambil mengajar, guru dapat berhadapan dengan siswa.
- (4) Mudah dioperasikan sehingga tidak memerlukan bantuan operator.
- (5) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang.

- (6) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas atau ruangan.

d) *Opaque Projector*

Projektor yang tak tembus pandang, karena yang diproyeksikan bukan bahan transparan tetapi bahan-bahan yang tidak tembus pandang (*opaque*). Kelebihan media ini sebagai media pembelajaran adalah bahwa bahan cetak pada buku, majalah, foto, grafis, bagan atau diagram dapat diproyeksikan secara langsung tanpa dipindahkan ke permukaan transparansi terlebih dahulu. Kelebihan projektor tak tembus pandang adalah :

- (1) Dapat digunakan untuk hampir semua bidang studi yang ada dikurikulum.
- (2) Dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan sehingga bahan yang semula hanya untuk individu menjadi untuk seluruh kelas.

e) *Mikrofis*

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang. Keuntungan dari media ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mudah diduplikasi dengan biaya relatif murah.
- (2) Dapat diproyeksikan ke layar lebar.
- (3) Karena dalam bentuk lembaran, ringkas, hemat tempat dan praktis untuk dikirim.
- (4) Memudahkan identifikasi informasi kepustakaan karena letaknya berada di bagian atas lembaran.

4) *Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual*

Beberapa jenis media yang masuk dalam kelompok ini adalah :

a) Film Gerak

Film gerak merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta gerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai kebutuhan. Selain itu, beberapa keunggulan film gerak sebagai media pembelajaran adalah :

- (1) Keterampilan membaca atau menguasai penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film.
- (2) Sangat tepat untuk menerangkan suatu proses.
- (3) Dapat menyajikan teori ataupun praktek dari yang bersifat umum ke yang bersifat khusus ataupun sebaliknya.
- (4) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di depan kelas.
- (5) Film dapat lebih realistis, hal-hal yang abstrak dapat terlihat menjadi lebih jelas.
- (6) Film juga dapat merangsang motivasi kegiatan siswa.

b) Film Gelang

Film gelang atau film loop adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika dimatikan. Kelebihan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran adalah :

- (1) Ruangan tidak perlu digelapkan.
- (2) Dapat berputar terus berulang-ulang.
- (3) Yang kabur menjadi jelas.
- (4) Mudah diintegrasikan ke dalam pelajaran dan dipakai bersama dengan media lain.
- (5) Siswa juga dapat menggunakannya sendiri karena sederhana.

- (6) Film dapat dihentikan kapan saja untuk diselangi oleh penjelasan atau diskusi.

c) Program TV

Televisi merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya. Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

d) Video

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Beberapa kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah :

- (1) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli.
- (2) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- (3) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang.
- (4) Dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang berbahaya ataupun objek yang sedang bergerak.
- (5) Ruang tidak perlu digelapkan pada saat penyajian.

5) Multimedia

Multimedia adalah penggunaan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu pada teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Namun kelemahan dari media ini adalah harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik.

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu

juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

6) Benda

Benda-benda yang ada di sekitar digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur. Benda-benda ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arief (2009, hlm.17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti :
 - a) Obyek yang terlalu besar, dapat digunakan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model.
 - b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide *slowmotion playback* video.
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto.
 - d) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain sebagainya.
 - e) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
 - a) Menimbulkan gairah belajar.

- b) Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

4. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

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.

Menurut Scout McCloud dalam (Walyunto, 2005 : 51) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. 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 mudah untuk diikuti dan diingat.

Menurut Tiedt dalam (Hadi, 2007, hlm.8) secara umum buku bergambar (komik) terdiri atas panduan kata-kata (bahasa) dan gambar. Bahasa dalam komik kebanyakan berisi kalimat langsung.

Fungsi bahasanya tidak hanya untuk menjelaskan, melengkapi atau memperdalam pengertian teksnya. Dibanding dengan kisah gambar, disini bahasa dan gambarnya langsung saling terpadukan. Isi ceritanya disajikan melalui penataan gambar-gambar tunggal dalam suatu urutan dan berhubungan dengan tema-tema yang universal sehingga anak-anak dapat memahaminya.

Selain itu menurut Sudjana (2015, hlm. 64) 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. Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Komik memusatkan perhatian disekitar rakyat. Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Adapun hasil penelitian Hadi (2005, hlm.50) dengan judul “pembelajaran penjumlahan-dan pengurangan pecahan menggunakan media komik pada siswa kelas III SD Muhamadiyah 08 Dau Malang” menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik dapat membuat siswa merasa senang, santai dan tidak merasa tegang dalam mengikuti pembelajaran.

Anak-anak usia sekolah menyukai komik karena beberapa hal diantaranya: (1) melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan solusinya, hal ini akan membantu memecahkan masalah, (2) komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu anak tentang masalah supranatural, (3) komik memberi

anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari, (4) komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya, (5) karena komik tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya, (6) karena banyak komik yang menggairahkan, misterius, dan lucu, komik mendorong anak membaca yang tidak diberikan buku lain, (7) bila berbentuk serial, komik memberi sesuatu yang diharapkan, (8) dalam komik, tokoh sering mengatakan hal-hal yang tidak berani mereka lakukan sendiri, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberi kegembiraan, (9) tokoh dalam komik sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh bagi anak untuk mengidentifikasinya, (10) gambar dalam komik berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Selain itu komik juga dapat menimbulkan imajinasai dan mempersiapkan stimulus berfikir kreatif. Komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan megembangkan proses berfikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemebelajaran dengan mengguankan media komik dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajarkan. Pengorganisasian komik yang baik akan membawa siswa melalui pengalaman belajar yang sesuai dan terorganisir dari suatu konsep ke konsep berikutnya.

Media komik dapat memeberikan kontribusi yang positif bagi anak melalui sifatnya yang membuat anak merasa senang. Ketertarikan anak akan gambar bercerita memberikan penekanan yang berarti tentang perlunya menggunakan komik bagi pembelajaran. Penggunaan komik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa, seni, dan membantu anak dalam menafsirkan dan mengingat kembali cerita yang ada didalamnya.

Dengan demikian, buku-buku komik selain sebagai media hiburan, juga dapat dipergunakan secara efektif dalam upaya membangkitkan minat baca, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta dapat dijadikan media efektif untuk tujuan pembelajaran. Untuk pembelajaran sekolah tentu komik yang dapat mendidik, dapat menimbulkan gairah belajar pada anak-anak, komik yang lucu, komik yang dikenal anak-anak yang sesuai dengan dunianya.

Namun dalam penggunaan media komik, untuk mengetahui sejauh mana konsep yang dikuasai siswa dalam suatu pembelajaran maka harus diikuti dengan latihan-latihan, percobaan-percobaan serta kegiatan yang kreatif lainnya. Selain itu juga harus dipadukan dengan metode pembelajaran supaya komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

b. Jenis-jenis Komik

Komik memiliki beberapa jenis yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Komik Kartun

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun atau tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

Contoh dari komik kartun ini kita bisa melihat di koran-koran atau majalah, di dalam komik koran maupun majalah biasanya menampilkan gambar kartun dari sosok seorang tokoh tertentu intinya berupa kritikan, sindiran, bahkan cerita lucu yang menghibur.

2. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih.

3. Komik Tahunan (*Comic Anual*)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan atau bahkan bisa juga 1 tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

4. Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti koran, majalah, tabloid dan lain-lain, di dunia maya khususnya internet bisa juga dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs web maka setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik. Dengan adanya media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak.

5. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering kita jumpai bahkan mungkin sering kita baca. Buku komik seringkali disebut sebagai cerita pendek, yang biasanya didalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan), dan lain-lain. Buku komik terbagi lagi menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik dan

bagus sehingga penampilan atau penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

b) Komik Majalah (*Comic Magezine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut misalkan 64 halaman tentunya bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

c) Komik Novel Grapis (*Graphic Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

6. Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan di jilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

7. Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comic*)

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat dimengerti dari pada menggunakan buku panduan tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengerti *step by step* yang tertera pada komik. Dengan adanya

gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa lebih menjadi menarik dan menyenangkan.

c. Manfaat Komik dalam Media Pembelajaran

1. Memperjelas materi pelajaran.
2. Menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi
3. Membangkitkan perhatian dan minat siswa untuk membaca, sehingga dapat memperluas penguasaan kosa kata siswa.
4. Siswa merasa senang karena komik dilengkapi gambar-gambar yang menarik.
5. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
6. Memotivasi siswa untuk belajar.
7. Dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Langkah-langkah Pembuatan Komik

1. Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter.
2. *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar.
3. *Inking* (Penintaan), yakni penintaan pada goresan pensil sketsa.
4. *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan dengan baik *black and white* (hitam putih) maupun *full color* (banyak warna).
5. *Lettering*, pembuatan teks pada komik.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

1. Kelebihan Media Komik

Komik memiliki beberapa kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu diantaranya sebagai berikut :

- a) Komik dapat memotivasi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.
- b) Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

- c) Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.
- d) Komik menambah perbendaharaan kata-kata bagi pembacanya.
- e) Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

2. Kekurangan Media Komik

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Kelemahan media komik antara lain :

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- b) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada siswa yang bergaya visual.
- c) Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual.

f. Komik dalam Pembelajaran

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut mengilhami untuk diadakannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada, siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks

apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Keterampilan Berkomunikasi

a. Pengertian Keterampilan Berkomunikasi

Menurut Muhibbin Syah (2003, hlm.121) keterampilan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot yang biasanya tampak dalam kegiatan jasmani seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya. Siswa dalam pergerakan motorik harus ada kesadaran dan koordinasi, sehingga akan mewujudkan keterampilan. Tindakan tersebut akan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, seperti siswa menyampaikan informasi positif kepada teman-teman yang lainnya.

Menurut Hutagalung (2007, hlm. 65) keterampilan berbicara siswa sangat erat kaitannya dengan keterampilan berkomunikasi. Kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu “Communis” yang berarti “Bersama”.

Pendapat lain oleh Sardiman (2011, hlm.7-8) mengartikan bahwa istilah komunikasi yang berasal dari perkataan “Comunnicare” berarti “berpartisipasi”, “memberitahukan”, “menjadi milik bersama”. Pembelajaran merupakan hal yang rumit karena dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya sekedar memberi dan menyerap informasi namun juga harus melibatkan berbagai komponen dan kegiatan demi tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik termasuk diantaranya keterampilan berkomunikasi.

Secara konseptual arti komunikasi itu sendiri sudah mengandung pengertian-pengertian menyebarkan berita, pengetahuan, pikiran-pikiran, dan nilai-nilai dengan maksud

mengunggah partisipasi, mempermudah untuk memberitahukan kepada teman, dan selanjutnya akan mencapai persetujuan mengenai sesuatu persetujuan mengenai suatu pokok ataupun masalah yang merupakan kepentingan bersama.

Menurut Hafied Cangara (2011, hlm. 99-124), didalam keterampilan berkomunikasi terdapat dua macam kode yaitu :

1) Kode Verbal

Kode verbal menggunakan bahasa, bahasa merupakan seperangkat kata yang telah disusun secara terstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mempunyai arti. Bahasa dalam menciptakan komunikasi yang efektif, mempunyai tiga fungsi yaitu untuk mengetahui sikap dan perilaku, untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai budaya, serta untuk menyusun ide yang sistematis.

2) Kode Nonverbal

Kode nonverbal ialah bahasa isyarat atau bahasa diam. Kode ini menurut Mark Knapp dalam Hafied Cangara (2011, hlm. 106) mempunyai beberapa fungsi, yaitu meyakinkan sesuatu yang diucapkan, menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata, menunjukkan jati diri, dan menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempurna.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian keterampilan berkomunikasi siswa merupakan partisipasi siswa untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru yang dimilikinya berupa verbal dan nonverbal dalam proses pembelajaran. Semua itu akan memudahkan siswa yang lainnya untuk memahami materi pelajaran serta menambah pengetahuan bagi siswa yang menyampaikan gagasan.

b. Teori Berkomunikasi

Menurut Abdul Aziz (2009, hlm.30) bahwa teori berkomunikasi berpengaruh pada teori belajar, hal ini dapat dibuktikan bahwa untuk mengajar yang baik memerlukan komunikasi yang baik pula. Teori berkomunikasi adalah pertimbangan penting dalam memilih strategi mengajar.

Guru harus menyampaikan pesan kepada berbagai siswa yang berbeda. Berbagai kombinasi media yang digunakan, seperti lisan, tertulis, drama, dan lain-lain. Pesan yang disampaikan rumit, karena bukan hanya fakta-fakta saja melainkan juga sikap, gagasan, dan masalah lainnya. Belum lagi jika dihubungkan dengan perkembangan media telekomunikasi yang semakin canggih dan cepat menyebabkan guru merasa tertinggal dari siswanya terhadap data dan informasi baru. (Abdul Aziz, 2009, hlm. 30).

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai teori komunikasi dapat disimpulkan bahwa komunikasi di dalam kelas mendukung seorang guru menggunakan media untuk mengajarkan materi kepada siswanya. Hal tersebut dikarenakan daya tangkap siswa berbeda-beda untuk menerima sesuatu yang baru, sehingga menggunakan media sebagai alat atau perantara yang bisa menyatukan persepsi siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Motif Komunikasi Siswa

Motif komunikasi siswa merupakan alasan-alasan yang mendorong siswa menyampaikan pesan kepada teman atau gurunya. Prinsip dari komunikasi, yaitu mengandung unsur kesengajaan, tetapi pada kenyataannya siswa terdiri dari alam sadar dan alam bawah sadar. Motif yang datang dari alam sadar memiliki sifat proaktif, relatif terencana, sedangkan motif yang datang dari alam bawah sadar sifatnya yaitu muncul seketika, reaktif, relatif tidak terencana (Dani Vardiansyah, 2008, hlm. 38-39).

Motif komunikasi siswa yang terencana berupa penyampaian pendapat, berdiskusi, bertanya, dan memahami masalah dalam

kehidupan masyarakat. Hal itu akan mendukung dalam pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Motif komunikasi jarang tiba-tiba muncul pada setiap siswa, sehingga perlu adanya dorongan untuk memunculkan motif pada siswa.

Dari deskripsi motif komunikasi siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa motif berkomunikasi siswa merupakan alasan-alasan yang mendorong siswa menyampaikan pesan kepada teman atau gurunya dengan kesadaran yang penuh. Adapun bentuk tindakannya, seperti penyampaian pendapat, berdiskusi, bertanya, dan memahami masalah dalam kehidupan.

d. Komunikasi yang Efektif

Komunikasi yang efektif mendukung untuk kelancaran pencapaian tujuan komunikasi, menurut Hutagalung (2007, hlm. 68-69) ada beberapa tata cara berkomunikasi yang efektif yaitu :

- 1) Melihat lawan bicara

Pembicara menatap bola mata ataupun kening lawan bicaranya, sehingga tidak terjadinya kesinggungan, tidak menghadapkan tatapan ke arah kanan atau kiri, dan menatap dengan pandangan yang tidak marah atau sinis.

- 2) Suaranya terdengar jelas

Percakapan harus memperhatikan keras atau tidak suara, tidak hanya terdengar samar-samar, sehingga akan menimbulkan ketidakjelasan inti dari percakapan.

- 3) Ekspresi wajah yang menyenangkan

Ekspresi wajah merupakan gambar dari hati seseorang, sehingga tidak menampilkan ekspresi yang tidak enak.

- 4) Tata bahasa yang baik

Penggunaan bahasa sesuai dengan lawan bicaranya, misalnya saat berbicara dengan anak balita, maka gunakan bahasa sederhana.

- 5) Pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas

Pemilihan tata bahasa yang baik dan kata-kata yang mudah dimengerti, sehingga tidak menimbulkan kebingungan lawan bicara.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kriteria orang yang berkomunikasi secara efektif, yaitu melihat lawan bicara, suaranya terdengar jelas, ekspresi wajah yang menyenangkan, tata bahasa yang baik, serta pembicaraan mudah dimengerti, singkat, dan jelas.

e. Manfaat Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi siswa yang tinggi mempunyai beberapa manfaat yaitu :

1) Mempermudah siswa untuk berdiskusi

Siswa dalam berdiskusi melakukan berbagai tindakan, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengar penjelasan, dan menyanggah.

2) Mempermudah untuk mencari informasi

Seorang individu yang mempunyai motif untuk mengetahui sesuatu yang baru, maka mereka akan segera mencari informasi tersebut.

3) Mempercepat mengevaluasi data

Keterampilan berkomunikasi mendukung siswa untuk dapat mengevaluasi data yang ada. Data tersebut, misalnya berbagai pendapat yang muncul dalam diskusi kemudian siswa menyimpulkannya.

4) Melancarkan membuat hasil kerja atau laporan

Keterampilan berkomunikasi akan mendukung hasil belajar siswa. Guru dapat menilai dari hasil laporan siswa saat diskusi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan manfaat keterampilan berkomunikasi, yaitu mempermudah siswa untuk berdiskusi, mempermudah untuk mencari informasi, mempercepat mengevaluasi data, dan memperlancar membuat hasil kerja.

f. Teknik Mendengar Secara Baik dalam Berkomunikasi

Pentingnya teknik mendengar secara baik dalam komunikasi, agar pelaku komunikasi dapat melakukan menciptakan komunikasi efektif. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan menurut Hutagalung (2007, hlm.71-72), yaitu : 1) mendengarkan pembicaraan dengan penuh konsentrasi, meyakinkan diri bahwa isi pembicaraan yang dilakukan perlu, dan menyimak segala sesuatu yang dikatakan oleh lawan bicara; 2) ikut aktif dalam pembicaraan, merespon apa yang dikatakan lawan pembicara; 3) bertanya, apabila isi yang dibicarakan tidak dimengerti, maka harus mengajukan pertanyaan; 4) *discriminating*, mendengarkan isi pembicaraan secara kritis tanpa memilih-milih informasi yang harus didengar; 5) *affective Listening*, mendengarkan pembicaraan dengan rasa suka.

Dari uraian di atas tentang teknik mendengar secara baik dalam berkomunikasi, yaitu mendengarkan pembicaraan dengan penuh konsentrasi, ikut aktif untuk merespon pembicaraan dengan lawan bicara, bertanya mengenai sesuatu yang belum jelas, serta mendengarkan pembicaraan dengan kritis dan rasa suka.

g. Indikator-indikator Keterampilan Berkomunikasi

Berdasarkan beberapa teori yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang pengertian keterampilan berkomunikasi siswa, teori berkomunikasi, motif komunikasi siswa, komunikasi yang efektif, manfaat keterampilan berkomunikasi siswa, teknik mendengarkan secara baik dalam berkomunikasi, dan cara meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dapat disimpulkan beberapa Indikator-indikator keterampilan berkomunikasi dilihat dari aktivitas siswa yang meliputi:

- 1) keterampilan berkomunikasi verbal, meliputi melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, tata bahasa yang baik, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dimengerti serta suara terdengar jelas.

- 2) keterampilan berkomunikasi nonverbal meliputi: melihat lawan bicara, ekspresi wajah yang ramah, dan gerakan tangan yang sesuai dengan kata-kata yang diucapkan.

6. Belajar dan Hasil Belajar

a. Belajar

1) Definisi Belajar

Belajar merupakan adanya interaksi antara stimulasi dan respon seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar juga bisa diartikan sebagai suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan ideal, kemampuan para pendidik terutama guru dalam membimbing siswa amat dituntut. Jika guru dalam keadaan siap dan memiliki kemampuan dalam menjalankan kewajibannya, maka akan menciptakan manusia yang berkualitas sudah pasti akan tercapai.

Menurut Para ahli belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat, menurut Djamarah (2011, hlm.14) mendefinisikan bahwa “belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu-individu secara sadar untuk mendapat sejumlah kesan dari apa yang dipelajari dan sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan sekitar”. Di lain pihak menurut Dimayati dan Mudjiono (2009, hlm.156) menjelaskan bahwa “belajar adalah proses melibatkan manusia secara orang perorangan sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Beberapa definisi tentang belajar yang telah dijelaskan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu yang secara sadar dan

sudah terencana agar terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan belajar.

2) Karakteristik Belajar

Masing-masing siswa sebagai individu dan subjek belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri tersendiri. Kondisi atau keadaan yang terdapat masing-masing siswa dapat mempengaruhi bagaimana proses belajar siswa tersebut. Dengan kondisi peserta yang mendukung maka pembelajaran tentu dapat dilakukan dengan lebih baik, sebaliknya pula dengan karakteristik yang lemah maka dapat menjadi hambatan proses belajar mengajar.

Belajar dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri-ciri, adapun ciri-ciri belajar menurut Damayati dan Mudjiono (2009, hlm.8) dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Unsur pelaku, siswa yang bertindak belajar atau pembelajar
- b) Unsur tujuan, memperoleh hasil dan pengalaman hidup
- c) Unsur proses, terjadi internal pada diri pembelajar
- d) Unsur tempat, belajar dapat dilakukan disembarang tempat
- e) Unsur lama waktu, sepanjang hayat
- f) Unsur syarat terjadi, dengan motivasi belajar yang kuat
- g) Unsur ukuran keberhasilan, dapat memecahkan masalah
- h) Unsur faedah, bagi pembelajar dapat mempertinggi martabat pribadi
- i) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajaran dan pengiring

Dilain pihak menurut Syaiful Bahri (2011, hlm. 15) menyebutkan beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar sebagai berikut :

- a) Perubahan terjadi secara sadar
Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya, misalnya, ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah dan kebiasaannya bertambah.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
sebagai hasil belajar, perubahan terjadi dalam diri individu secara langsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan

berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang baik dari sebelumnya
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e) Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar akan bersifat menetap.
- f) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
- g) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

3) Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan proses belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah melaksanakan belajar. Tujuan belajar pada intinya merupakan suatu hasil dari kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Oemar Hamalik (2008, hlm. 73). “tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar”. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran.

Dilain pihak Menurut Oemar Hamalik (2008, hlm.73) tujuan belajar yaitu Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.

b. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai hasil yang didapat oleh siswa atau seseorang dalam pendidikan maupun dalam bidang keilmuan

yang maksimal menurut kemampuan siswa pada waktu tertentu pada sesuatu yang sesudah dipelajari, dikerjakan, dimengerti dan diterapkan yang harus memiliki 3 aspek dalam hasil belajar yaitu aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia ingin menerima pengalaman belajar atau yang optimal yang dapat dicapai dari kegiatan belajar disekolah untuk pelajaran. Hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Poerwasarminta (1993, hlm. 768) adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan).

Suprijono (2011, hlm. 5) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketirampilan”. Hasil belajar berupa :

- a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b) Keterampilan intelektual yang kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jassmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Dapat bersifat meningkat ataupun menurun sesuai dengan hasil yang telah ditempuh seseorang ataupun menjadikan seseorang yang tidak tahu menjadi tahu sehingga dengan cara yang ditempuh dapat menghasilkan hasil.

2) Karakteristik Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik antara keduanya, baik secara

langsung ataupun tidak atau melalui media. Siswa jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa. Bloom dalam Sudjana (2012, hlm. 22) “mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotor”. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Sementara menurut Sudjana (2012, hlm. 56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai
- b) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif) yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
- e) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam penilaian hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan diri terutama dalam penilaian hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar yang paling berpengaruh adalah terjangan interaksi

baik antara guru, siswa, lingkungan belajar, dan faktor yang berpengaruh lainnya. Selain ini karakter hasil belajar dapat dilihat ketika siswa tidak mengeluh ketika mendapat prestasi rendah karena ia akan berjuang lebih gigih lagi untuk mendapatkan dan mempertahankan prestasinya. Adanya kemauan dan kemampuan siswa yang keras untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran dapat dikatakan hasil belajar apabila memiliki faktor yang mempengaruhi hasil, menurut Sudjana (2010, hlm. 39) sebagai berikut :

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar. Sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.

Menurut Slameto (2007, hlm. 54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a) Faktor intern meliputi : (a) faktor jamaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh, (b) faktor psikologi terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan, (c) faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- b) Faktor ekstern meliputi : (a) faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, (b) faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, (c) faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa

dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang ada dalam diri siswa atau luar yaitu lingkungan siswa. Faktor dari dalam individu misalnya bakat belajar, kemampuan individu serta kondisi fisik dan psikis. Sedangkan dari luar misalnya seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran serta kualitas pengajaran di dalam kela. Faktor dari luar individu tersebut berasal dari beberapa faktor diantaranya faktor keluarga, sekolah serta masyarakat.

4) Upaya Guru Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar

Pendidikan di sekolah dasar perlu adanya upaya-upaya yang untuk mengembangkan hasil belajar siswa. Berikut diantaranya upaya-upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya :

- a) Guru mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran;
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kosentrasi, agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik;
- c) Penggunaan metode atau strategi belajar yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
- d) Penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

5) Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa

Pada pelaksanaan pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa melalui media komik di SD Negeri 1 Malangbong Kecamatan malangbong Kabupaten

Garut akan dilakukan dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan secara garis besar mengenai Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.
- 3) Siswa ditugaskan untuk mempelajari Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui media komik.
- 4) Guru membagikan komik pembelajaran kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari dan dipahami.
- 5) Guru membimbing siswa dalam memahami isi cerita dalam komik.
- 6) Siswa ditugaskan untuk melakukan percobaan-percobaan yang ada dalam komik.

A. Kerangka Pemikiran

