

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menimbulkan pembelajaran yang dilakukan guru mengalami perubahan. Perkembangan teknologi pada saat ini, menuntut guru untuk mengembangkan penggunaan media atau sumber belajar yang bervariasi. Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab, media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

AECT (dalam Tafonao, 2018, hlm. 105) mengatakan bahwa “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Pribadi (2017, hlm. 14) menjelaskan bahwa media berasal dari kata *medium* yang artinya perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim atau sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan menurut Criticos (dalam Daryanto, 2016, hlm. 4) menjelaskan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Jadi, media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Penggunaan media dalam menyampaikan informasi diharapkan dapat mewujudkan tujuan yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan. Selain itu, pesan yang diberikan kepada penerima akan mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan makna ganda.

Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat akan membantu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Yuliawati, 2017, hlm. 130) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan” yang dikatakan Rossi disini yaitu, seluruh alat-alat apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka akan menjadi media pembelajaran misalnya semacam radio

dan televisi. Definisi media pembelajaran yang telah diuraikan selaras dengan yang dikemukakan oleh Heinich (dalam Pribadi, 2017, hlm. 15) yang mengatakan bahwa media pembelajaran atau *instructional media* yaitu "... sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar". Sedangkan menurut Ibrahim (dalam Kustiawan, 2016, hlm. 6) menyatakan bahwa "media pembelajaran dalam segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu".

Menurut pendapat penulis, dari beberapa teori yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan salah satu alat untuk menyampaikan suatu informasi dari guru kepada peserta didik berupa materi ajar. Media digunakan agar di dalam pembelajaran terdapat interaksi dan komunikasi yang efektif antara guru dengan peserta didik. Selain itu, penggunaan media dalam belajar dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa pada saat dilakukannya kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan, akan lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dianggap penting dalam kegiatan belajar karena media sebagai jembatan dalam penyampaian informasi antara pengirim (guru) kepada penerima informasi (siswa). Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Sebab, media belajar yang digunakan sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berbagai macam media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran inilah, kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif, efisien dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat menyimpulkan serta memahami makna dari pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran digunakan guru guna untuk merangsang kemauan peserta didik dalam belajar. Apabila pembelajaran yang dilakukan guru hanya mengandalkan media yang ada, membuat peserta didik kurang antusias dalam melakukan pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dikatakan sangat efektif digunakan. Bahkan bukan hanya jenjang sekolah dasar saja yang menggunakan media belajar. Jenjang sekolah menengah pertama dan menengah atas pun menggunakan media sebagai cara penyampaian materi atau informasi. Hanya saja yang membedakan yaitu terletak pada materi yang diajarkan serta kesesuaian penggunaan media belajar. Sebab, penggunaan media di sekolah dasar harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar pastinya memiliki fungsi. Fungsi tersebut diharapkan dapat membantu untuk mempermudah guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Liyana & Kurniawan (2019, hlm. 227) mengatakan bahwa “fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru untuk mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar”. Sedangkan menurut Levie dan Lentz (dalam Aghni, 2018, hlm. 100) mengatakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran yang khusus untuk media visual diantaranya:

### **a. Fungsi Atensi**

Dalam fungsi atensi yang menjadi inti yaitu media visual, dimana penggunaan media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

### **b. Fungsi Afektif**

Melalui penggunaan media visual, dapat terlihat bahwa tingkat perhatian dan kenikmatan siswa dalam belajar lebih meningkat. Peningkatan tersebut dapat terlihat ketika siswa belajar dengan menggunakan teks yang bergambar. Sebab, gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi serta sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif

Penggunaan media visual atau gambar berfungsi untuk menempuh pencapaian tujuan. Selain itu, media gambar mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang telah terkandung di dalamnya. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

d. Fungsi Kompensatoris

Melalui adanya media pembelajaran ini berfungsi untuk mempermudah siswa yang lemah dan lambat dalam menangkap isi pelajaran secara verbal. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dilakukan adalah menyajikan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Sanaky (dalam Mustaqim, 2016, hlm. 178) mengatakan bahwa fungsi media yaitu sebagai perangsang pembelajaran, sebab mampu:

- a. Menghadirkan objek dan langkah sebenarnya.
- b. Membuat duplikasi dari objek sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak menjadi konsep konkret.
- d. Memberi kesamaan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat penulis, dari beberapa uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai salah satu alat yang diciptakan untuk merangsang peserta didik dalam belajar. Fungsi media sangat diperlukan untuk membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai perangsang bagi peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal.

Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dalam memahami materi, mengharuskan guru untuk lebih kreatif memilih media belajar. Melalui fungsi media pembelajaran inilah, guru dapat lebih mudah dalam memberikan materi ajar. Selain untuk memudahkan guru, fungsi media juga memberikan efek yang positif bagi peserta didik. Sebab dengan adanya fungsi media, peserta didik dapat menambah pembendaharaan kata sehingga makna yang dimaksudkan melalui

media dapat dipahami dengan baik. Selain itu karena terdapat peserta didik yang lambat dalam memahami materi secara verbal, dengan adanya media visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami makna isi pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan pun dapat membuat peserta didik lebih aktif untuk bertanya.

Fungsi lain dari media pembelajaran yaitu, dapat mempermudah guru dalam menentukan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru sebagai fasilitator tentunya harus bisa memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu melalui penggunaan media yang bervariasi. Oleh karena itu, adanya fungsi-fungsi media ini dapat memberikan sedikit gambaran mengenai penggunaan media visual maupun media secara umum.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Segala sesuatu yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki manfaat. Salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran pun memiliki manfaat. Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menurut Kemp dan Dayton (dalam S. Karo-karo & Rohani, 2018, hlm. 94) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang positif dan produktif.

Sedangkan menurut Suryani & Agung (dalam Kuswanto & Radiansah 2018, hlm. 16) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya tetapi tidak tahu maksudnya).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Manfaat media menurut Sudjana dan Riva'i (2015, hlm. 2) mengatakan bahwa *pertama*, dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran yang akan dilakukan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar. *Kedua*, bahan pengajaran yang digunakan sudah dirancang dengan tujuan supaya makna dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. *Ketiga*, manfaat media pembelajaran bisa menjadi metode mengajar yang berbeda dengan yang lain. Sebab, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak mengandalkan komunikasi verbal atau ceramah dari guru. Sehingga, memungkinkan siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan. *Keempat*, kegiatan belajar yang dilakukan tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi siswa dituntut untuk aktif melakukan segala sesuatu secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar memiliki banyak sekali manfaat. Manfaat tersebut terbagi menjadi dua yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi peserta didik. Adapun beberapa manfaat bagi guru yaitu, dengan adanya media pembelajaran membuat guru menjadi lebih tertarik untuk menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran menjadi metode yang berbeda dengan yang lain. Sebab, penggunaan media ini sudah dirancang supaya isi pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media belajar dapat dimanfaatkan oleh guru dimana saja dan kapan saja. Media belajar tidak hanya dapat digunakan di dalam ruangan, tetapi juga di luar ruangan serta dapat disesuaikan dengan situasi yang ada. Kevariasian media tersebut telah membuat media menjadi lebih fleksibel dalam penggunaannya. Dalam hal penyampaian materi pun media belajar dikatakan lebih efektif. Materi yang disampaikan pun dapat mudah dipahami oleh peserta didik karena kejelasan materi yang telah dimuat dalam media belajar. Selain itu, bagi guru penggunaan media ini mengefisienkan waktu dan tenaga yang digunakan. Oleh karena guru tidak selalu memberikan pemahaman yang mendalam melalui ceramah.

Adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu, peserta didik tidak lagi mendengarkan uraian secara terus menerus atau ceramah dari guru.

Tetapi, peserta didik dituntut untuk aktif dalam melakukan aktivitas secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator. Metode mengajar yang berbeda dapat memberikan kesan antusias peserta didik dalam belajar. Selain itu, melalui penggunaan media dapat menimbulkan sikap positif peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga, pesan yang terdapat pada materi ajar akan sampai dengan baik kepada peserta didik.

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

Dalam setiap proses pembelajaran sejatinya memerlukan metode dan media pembelajaran yang dikatakan baik, untuk mendukung terjadinya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Apalagi pada saat ini, kemajuan teknologi dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap semua aspek kehidupan termasuk dalam aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa apabila guru memilah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Heinich (dalam Pribadi, 2017, hlm. 17) mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia dan (6) media berbasis *web* atau *internet*.

Sedangkan jenis media pembelajaran menurut Sadiman (dalam Devi dan Maisaroh, 2017) mengatakan bahwa media digolongkan menjadi beberapa jenis diantaranya:

- a. Media grafis, dimana media ini termasuk media visual yang penyampaian pesannya dituangkan dalam simbol-simbol visual yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Terdapat beberapa media grafis yang sering digunakan yaitu sketsa, diagram, bagan, kartun, peta, poster, papan flanel, globe, gambar/foto, dan komik.
- b. Media audio, dalam media ini penyampaian pesan yang dilakukan melalui indera pendengaran. Biasanya media audio ini dituangkan ke dalam lambang auditif, baik non verbal maupun verbal. Berikut beberapa media audio diantaranya radio, alat perekam pita *magnetic*, dan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam, media ini memiliki persamaan dengan media grafis karena penyajiannya melalui rancangan visual. Dalam media ini biasanya

banyak sekali memakai bahan-bahan grafis yang diproyeksikan. Pada media proyeksi ini, pesan yang disampaikan harus diproyeksikan dengan menggunakan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima pesan. Terkadang, media ini disajikan dengan rekaman video atau hanya berupa visual. Beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya: film rangkai, proyektor tak tembus pandang, film, gelang, video, televisi, simulasi, film bingkai, mikrofis dan media transparansi.

Selanjutnya jenis media menurut Mustika (2015, hlm. 67) menyatakan bahwa jenis media yaitu sebagai berikut:

- a. Media grafis, media ini termasuk media visual diam yang fungsinya untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim kepada penerima atau dari guru kepada peserta didik. Contoh media ini diantaranya grafik, poster, media cetak, komik, kartun, bagan, diagram dan gambar.
- b. Media display atau media pameran merupakan media yang cara penyampaian materinya secara visual. Dibat sem menarik mungkin agar materi pelajaran yang disampaikan mudah dimengerti. Contoh media ini diantaranya papan flanel, flip chart, papan tulis, dan papan bulletin.
- c. Media audio merupakan media yang bersifat auditif dimana indra pendengaran menjadi hal utama yang digunakan oleh peserta didik. Media ini menggunakan suara yang telah direkam dalam format tertentu. Biasanya yang tergolong ke dalam media audio yaitu kaset audio, disk audio, dan radio.
- d. Media komputer merupakan jenis media terkini yang digunakan oleh guru yang dapat memberikan respon positif siswa dalam belajar. Dalam media komputer terdapat salah satu tempat untuk menyimpan dan memanipulasi informasi agar sesuai dengan kebutuhan. Salah satu contoh media komputer yang dijadikan guru untuk memberikan materi ajar yaitu media presentasi dan video pembelajaran.

Menurut pendapat penulis, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat penting untuk diketahui. Sebab, melalui jenis media pembelajaran inilah guru dapat memilih media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Jenis-jenis media ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam

penggunaan media. Selain itu, melalui adanya jenis media dapat membantu guru agar pembelajaran lebih bervariasi. Oleh karena dalam pembelajaran, guru hanya mengandalkan media yang itu-itu saja. Dengan adanya uraian mengenai jenis media ini, pembelajaran yang dilakukan guru dapat lebih kreatif dan berbeda dari yang lain.

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa, jenis-jenis media dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, audio, dan audio visual. *Pertama*, media visual dimana media ini hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan seperti foto, gambar, buku, komik, serta buku flip (*flipbook*). *Kedua*, media audio yaitu media yang hanya dapat didengar oleh indera pendengaran atau media yang tidak menampilkan gambar, hanya mengkomunikasikan melalui bahasa verbal contohnya radio dan tape recorder. *Ketiga*, media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar contohnya televisi, video, dan film yang bersuara.

Adanya pengaruh perkembangan teknologi pun membuat guru harus lebih teliti dalam menentukan media belajar. Salah satu cara agar pembelajaran yang diberikan dapat sesuai dengan tuntutan teknologi yaitu dengan memanfaatkan media komputer. Dalam media ini terdapat beberapa icon yang berfungsi untuk menyimpan, mengedit maupun memanipulasi informasi yang telah dibuat. Dalam media komputer terdapat beberapa jenis penyampaian materi diantaranya melalui media presentasi (*power point*), multimedia interaktif, dan video belajar. *Pertama*, media *power point* dalam penyajian materi dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sebelumnya guru memilih tema atau *background* yang dapat menarik perhatian peserta didik. Kemudian, guru meringkas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik tanpa mengurangi makna dari materi tersebut. *Kedua*, multimedia interaktif memiliki kesamaan dengan media presentasi. Sebab, multimedia interaktif dalam penyampaian materinya menggabungkan teks, audio, animasi, grafik dan video sekaligus. *Ketiga*, penyampaian materi melalui video belajar. Biasanya penggunaan video digunakan ketika materi yang akan disampaikan sulit untuk dijelaskan atau abstrak. Maka guru memilih video belajar sebagai salah satu cara untuk memberikan pemahaman materi kepada peserta didik agar mudah dipahami.

## 5. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran yang digunakan, tentunya memiliki ciri masing-masing. Ciri media diperlukan bagi guru atau pengguna lainnya agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa atau dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Menrisal dan Utami (2019, hlm. 2) mengemukakan bahwa “secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indera. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Rusman, 2017, hlm. 220) mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri dari media pembelajaran yang menjadi petunjuk bagi guru dalam penggunaannya yaitu:

### a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif ini merupakan ciri yang didalamnya menggambarkan kemampuan media dalam merekam, melestarikan, merekonstruksi dan merekomendasikan suatu peristiwa. Ciri fiksatif ini sangat penting bagi guru karena suatu kejadian atau objek yang direkam menggunakan format media yang ada dapat digunakan serta dapat ditransfer pada format lainnya. Suatu peristiwa yang telah terjadi dapat diabadikan dan disusun agar membentuk suatu materi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu transformasi suatu kejadian atau objek yang sulit diamati secara langsung. Suatu peristiwa yang memakan waktu lama untuk menjelaskan materi ajar, maka dapat disajikan dalam waktu sekejap dengan cara pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya materi mengenai perkembangan dan pertumbuhan tumbuhan yang memerlukan waktu yang cukup lama. Melalui media ini perkembangan tersebut dapat diamati dalam waktu 10- 15 menit saja. Media dengan menggunakan ciri ini memerlukan perhatian yang lebih karena jika terjadi kesalahan dalam pemotongan bagian akan berdampak pada kesalahan penafsiran. Sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan akibat kesalahan dalam penggunaan media ini.

### c. Ciri Distributif

Ciri distributif ini memungkinkan suatu objek atau kejadian di suatu tempat dapat disebarkan dengan cara yang mudah. Objek atau kejadian di daerah tertentu yang sulit atau bahkan tidak mungkin untuk dikunjungi dapat dihadirkan di ruang

kelas secara langsung. Melalui penggunaan video yang diunduh dari internet dan dimasukkan kedalam flashdisk atau CD agar media tersebut mudah untuk didistribusikan pada siswa di dalam kelas. Sehingga siswa memiliki pengalaman yang sama mengenai kejadian yang telah ditayangkan.

Ciri media menurut Ahmad Rohani (dalam Ukhtinasari, 2017, hlm. 13) mengatakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media berhubungan dengan alat peraga, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- b. Media dapat digunakan dalam proses komunikasi instruksional. Media merupakan suatu alat yang efektif.
- c. Media memiliki muatan normatif bagi pendidikan.
- d. Media berkaitan dengan metode mengajar.

Menurut pendapat penulis, berdasarkan ciri yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan memiliki ciri yang berbeda-beda. Tetapi, secara umum media merupakan segala sesuatu yang dapat diamati oleh indera penglihatan, dapat didengar oleh telinga, dan dapat diraba atau dirasakan. Sehingga melalui penggunaan media dapat memberikan pengaruh positif terhadap sikap peserta didik.

Sedangkan secara khusus media dibedakan menjadi beberapa bagian, diantaranya terdapat ciri media perekam kejadian atau objek yang pada mulanya menggunakan format seadanya. Sekarang media tersebut bisa ditransfer pada format lain serta dapat disusun sehingga membentuk materi ajar. Ada pula kejadian atau objek yang jika diamati secara langsung memerlukan waktu yang lama, tetapi melalui media ini hal tersebut dapat disajikan dalam waktu sekejap. Ada pula ciri media yang apabila guru tidak mampu menjelaskan secara konkret, guru bisa menggunakan format video dari internet. Video tersebut dapat menjelaskan secara rinci mengenai materi yang disampaikan. Biasanya ciri media ini digunakan untuk materi proses terjadinya gunung meletus, longsor, banjir dan lain sebagainya.

Ciri media juga memiliki kaitan dengan metode mengajar yang dilakukan oleh guru. Biasanya ketika kegiatan belajar berlangsung, guru hanya menggunakan sumber dan media belajar berupa buku atau sesuatu yang ada di lingkungan sekolah. Tetapi melalui adanya ciri-ciri inilah, guru dapat dengan mudah menggunakan media yang bervariasi. Penggunaan media tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ingin disampaikan pada peserta didik. Sebab, apabila

penggunaan media yang tidak tepat akan menimbulkan kesulitan pada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, ciri media menjadi manfaat bagi guru karena dalam penggunaan media pembelajaran guru harus mengetahui ciri dari media yang dipilih atau dibuat. Melalui pengetahuan tersebut guru bisa menyesuaikan media yang dibuat agar sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut akan berpengaruh pada keberhasilan guru dalam mengajar di dalam kelas.

## **B. Media Komik**

### **1. Pengertian Media Komik**

Media komik dalam pembelajaran dikatakan sangat menarik perhatian para pembaca, karena isi dari media komik disajikan dengan memadukan gambar serta tulisan sebagai penyampai pesan sehingga mudah dipahami oleh para pembaca. Menurut Scott Mccloud (dalam Anwar & Anistyasari, 2019, hlm. 10) mengatakan bahwa komik merupakan sekumpulan gambar yang berisi cerita dibuat dengan maksud untuk menyampaikan informasi serta mendapat respon positif bagi para pembaca. Unsur gambar yang ada di dalam komik merupakan unsur yang sangat penting. Sebab, unsur tersebut bisa dikatakan sebagai nyawa dalam cerita yang dibuat dalam komik itu sendiri.

Sedangkan pengertian media komik menurut Hasian & Utami (2018, hlm. 273) mengatakan bahwa “komik merupakan salah satu karya dua dimensi yang terdiri dari susunan gambar yang dominan dan tulisan sebagai pelengkap. Komik sebagai salah satu media komunikasi. Komik memiliki pesona dalam penggabungan gambar-gambar diam dengan kata-kata serta suara yang tertulis”. Menurut Waluyanto (dalam Ambaryani & Airlanda, 2017, hlm. 20) mengatakan bahwa “komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik)”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hidayah & Ulva (2017, hlm. 37) menjelaskan bahwa komik merupakan gambar kartun yang mengungkapkan suatu karakter dalam cerita yang diperankan sesuai dengan urutan, yang dihubungkan melalui gambar serta dirancang sedemikian rupa agar dapat menghibur para

pembaca. Sejalan dengan definisi yang telah dipaparkan menurut Sudjana dan Riva'i (2015, hlm. 69) "komik merupakan bentuk kartun di mana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya".

Menurut penulis, dari berbagai pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, karena dalam media komik terdapat perpaduan teks dan gambar yang menceritakan suatu kejadian tertentu. Sehingga pesan yang disampaikan dalam komik tersebut dapat sampai kepada orang yang membacanya. Media komik disajikan dalam bentuk gambar yang lucu serta mengandung cerita yang sederhana dan mudah dipahami oleh para pembaca.

Media komik termasuk ke dalam seni rupa dua dimensi yang dimana dalam penyajiannya lebih dominan pada gambar yang dipercantik dengan teks materi. Media komik memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh media lainnya. Keunikan dari media ini yaitu terletak pada cerita yang disajikan. Cerita dalam komik dimuat sedemikian rupa sehingga tidak meninggalkan makna dari materi yang ingin disampaikan.

Media komik dalam penggunaannya dibedakan menjadi dua yaitu, komik komersial yang disajikan berdasarkan golongan usia. Misalnya untuk orang dewasa komik tersebut cenderung lebih kepada romansa, humor yang sedikit kasar, serta penggunaan bahasa yang cenderung bersifat informal. Hal tersebut, menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Selain itu, ada juga komik pendidikan yang dikemas sesuai dengan karakteristik siswa dan dalam ceritanya dimuat materi pembelajaran. Dengan tujuan agar anak-anak lebih antusias dalam belajar serta dapat menimbulkan kebiasaan membaca.

Pemahaman materi peserta didik dengan menggunakan sumber belajar berupa buku yang hanya berisi teks dianggap kurang efektif. Maka penggunaan media komik menjadi salah satu upaya untuk memancing respon positif dari peserta didik. Tidak hanya itu, ternyata penggunaan komik sebagai media belajar dianggap dapat menarik perhatian peserta didik serta menambah minat baca peserta didik. Oleh sebab itu, banyak guru-guru yang memanfaatkan komik sebagai media belajar. Selain karena terdapat gambar-gambar yang menarik tetapi juga isi bahasan

dalam komik menjadi salah satu daya tarik bagi para pembaca. Apalagi bagi anak-anak sekolah dasar, komik merupakan cara jitu yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk aktif.

## 2. Jenis-jenis Media Komik

Komik memiliki jenis yang berbeda-beda, ada komik yang dikelompokkan berdasarkan pengguna, bentuk dan jenis. Berikut beberapa jenis komik menurut Ignas (dalam Nurkhalisyah & Marlini, 2018, hlm. 10) mengatakan bahwa komik memiliki jenis yang berbeda-beda, beberapa jenis komik tersebut sebagai berikut:

- a. Kartun adalah jenis komik yang isinya hanya satu tampilan, biasanya mengandung kritikan, sindiran, humor serta tulisannya dapat menampilkan sesuatu yang jelas.
- b. Komik strip adalah komik potongan yang berisi penggalan dari gambar yang digabungkan dan menjadi alur cerita.
- c. Komik tahunan yaitu komik yang terbit setiap 1 tahun sekali dalam bentuk cerita yang putus.
- d. Komik online, melalui adanya situs web setiap pengguna internet dapat membaca komik.
- e. Buku komik adalah gambar ilustrasi cerita yang dikemas dalam buku.
- f. Komik ringan adalah komik hasil karya sendiri yang dijilid menjadi sebuah buku.

Sedangkan menurut Bonnef (dalam Soedarso, 2015, hlm. 500) yang memaparkan bahwa komik dikategorikan ke dalam tiga bagian yaitu komik yang bersambung (komik strip), buku komik (*comic books*), dan novel grafis.

- a. Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis komik yang disajikan dalam rangkaian gambar secara singkat. Cerita yang dibuat memberikan rasa ingin tahu pembaca mengenai kelanjutan dari cerita. Biasanya komik strip menyajikan cerita sindiran atau isu-isu yang menjadi polemik di masyarakat dengan pendekatan humor. Meskipun komik strip yang disajikan terdapat humor, pesan yang disampaikan oleh penulis memiliki makna yang serius. Komik yang mengandung humor dan isu-isu ini disebut sebagai komik intelektual. Komik strip ini biasanya banyak dijumpai dalam majalah, koran, dan internet.
- b. Buku komik merupakan jenis komik yang disajikan menjadi sebuah buku berbeda dengan komik strip. Buku yang disajikan dalam bentuk komik merupakan cerita fiksi yang tidak mendasar pada kehidupan nyata. Elemen

penyampaian pesan dalam komik terdapat pada gambar maupun ilustrasi cerita. Oleh sebab itu, pemilihan cerita yang disajikan dalam komik menjadi hal utama yang perlu dipertimbangkan.

- c. Novel grafis merupakan komik yang menampilkan cerita dengan tema serius. Komik jenis ini disajikan khusus untuk pembaca yang sudah dewasa. Sebab, cerita yang disajikan dirangkai layaknya sebuah novel biasa. Perbedaannya hanya dalam penyampaian pesan, novel grafis dibuat bukan hanya tulisan yang disajikan tetapi dibubuhi dengan ilustrasi gambar sebagai penjelas.

Menurut Bonnef (dalam Alfiyani, 2015, hlm. 24) mengatakan bahwa “dalam bukunya yang berjudul komik bahasa Indonesia menyebutkan beberapa jenis komik, antara lain komik wayang, komik silat, komik remaja, komik humor, dongeng dan legenda anak, fiksi ilmiah dan cerita fantastik”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa komik memiliki jenis yang berbeda-beda. Jenis-jenis komik tersebut ada yang bisa dibaca untuk semua usia adapula yang hanya bisa dibaca oleh orang dewasa. Banyak sekali jenis komik yaitu diantaranya komik yang berisi cerita humor, cerita horor atau mistis dan cerita romansa yang biasanya diminati oleh orang dewasa. Adapula komik dongeng dan legenda anak, wayang, dan yang berhubungan dengan anak-anak biasanya diminati oleh anak-anak juga.

Selain itu, komik dapat dijumpai pada surat kabar dan majalah dengan bentuk komik strip. Ada pula komik yang di bukukan dengan berbagai variasi cerita. Tetapi, komik yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu komik intelektual. Komik intelektual ini biasanya dibuat dengan sedikit humor di dalamnya. Meskipun terdapat unsur humor tidak menjadikan isi yang ingin disampaikan penulis menjadi tidak bermakna. Komik ini biasanya terdapat bahan atau materi pelajaran yang dijadikan isi dari komik tersebut.

Salah satu jenis komik yaitu buku komik memiliki berbagai macam variasi cerita dari mulai cerita anak, cerita remaja, hingga cerita horor. Komik yang digunakan sebagai media belajar biasanya menggunakan komik strip. Apabila menggunakan buku komik dikhawatirkan peserta didik sulit untuk memahami isi pesan yang disampaikan. Sebab, buku komik memiliki halaman yang banyak dan tebal. Apabila digunakan pun bukan hanya untuk satu kali pertemuan saja. Tetapi,

dapat digunakan untuk beberapa pertemuan. Semua jenis komik dapat digunakan untuk para peserta didik, hanya saja guru harus mengetahui serta menyelaraskan jenis komik dengan kebutuhan peserta didik. Jangan memberikan jenis komik yang tidak sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan.

Agar komik dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, guru dapat mengembangkan bakat dan kreativitasnya dengan membuat cerita komik. Cerita yang dibuat dalam komik bisa seputar pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satu contoh yaitu mengenai organ peredaran darah manusia. Guru dapat mengkreasikan cerita dan gambar sesuai dengan keinginan. Materi yang disampaikan dalam cerita pun jangan terlalu padat. Sebab, kemampuan peserta didik memahami isi bacaan masih terbatas.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik**

Media pembelajaran yang digunakan untuk belajar mengajar setidaknya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Ambaryani & Airlanda (2017, hlm. 21) mengemukakan kelebihan media komik sebagai berikut:

- a. Dapat memotivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung;
- b. Media yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran di dalam kelas;
- c. Media komik ini memiliki kemampuan untuk menciptakan minat siswa;

Selain itu pendapat lain yang dikemukakan oleh Nugraheni (2017, hlm. 112) mengemukakan kelebihan media komik diantaranya:

- a. Media ini mampu mendukung dalam mengembangkan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya fokus menghafal materi;
- b. Dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa serta membantu menemukan informasi yang terdapat dalam komik.
- c. Meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar;
- d. Menyguhkan cerita yang di dalamnya terdapat penyampaian pesan dari materi yang diajarkan

Menurut pendapat Rahmawati (2015, hlm. 58) mengatakan bahwa kelebihan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Bentuk ukuran huruf atau tulisan serta gambar yang seimbang membuat komik menjadi nyaman untuk dipelajari.

- b. Isi materi yang terdapat dalam komik disesuaikan dengan tingkatan peserta didik.
- c. Kepraktisan dan kesederhanan media komik menjadikannya media yang mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat dibaca kapan saja.
- d. Mempermudah peserta didik dalam mengingat kosa kata baru.
- e. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik menjadi *student center*, sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif.

Sedangkan kelemahan dari media komik sebagai media pembelajaran menurut Rahmawati (2015, hlm. 58) yaitu sebagai berikut:

- a. Kebanyakan guru masih belum bisa menguasai strategi belajar dengan menggunakan media komik.
- b. Tidak semua peserta didik menyukai komik.
- c. Media komik baik diterapkan apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya kekurangan media komik sebagai media pembelajaran menurut penulis yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya sebagian siswa yang bisa melakukan kegiatan belajar secara visual;
- b. Memerlukan waktu pembuatan yang lama, karena perlu dilakukan perencanaan terlebih dahulu.
- c. Mudah mengalami kerusakan karena komik terbuat dari bahan kertas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik memiliki kesamaan dengan media-media lain yaitu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan pada media, dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menggunakan media belajar. Adapun hal ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang digunakan untuk kegiatan belajar pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Media ini juga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Siswa dapat berperan aktif di dalam kelas, sehingga guru hanya menjadi fasilitator pada saat kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat membantu minat baca siswa sehingga perbendaharaan kata yang dimiliki siswa dapat meningkat. Apabila minat baca

siswa meningkat artinya pembelajaran yang dilakukan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Seharusnya peran guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab mengenai permasalahan belajar peserta didik, mampu memberikan efek positif melalui penggunaan media komik. Walaupun guru belum mahir menggunakan strategi belajar dengan media komik tidak menjadikan guru enggan untuk menggunakan media tersebut. Justru, hal tersebut menjadi salah satu penggerak agar guru dapat lebih bersemangat lagi menggunakan media yang bervariasi di dalam kelas.

Kelebihan media komik bukan hanya mengenai ketertarikan pada saat belajar. Tetapi, dalam hal isi materi yang disampaikan dengan menggunakan gambar dan tulisan yang seimbang membuat komik menjadi lebih mudah untuk dipelajari. Selain itu, isi materi yang terdapat dalam komik disesuaikan dengan tingkatan peserta didik. Media komik inipun sangat praktis dan mudah untuk dibawa dan bisa dibaca dimanapun dan kapanpun. Sedangkan kelemahan menggunakan media komik yaitu tidak semua peserta didik dapat belajar dengan menggunakan media visual. Selain itu, proses dalam pembuatannya pun dibutuhkan waktu yang sangat lama. Apalagi jika guru mendesain sendiri komik yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tentu saja memerlukan biaya yang cukup mahal serta menguras tenaga guru karena membuat komik memerlukan kreativitas dan kemampuan dalam menggunakan komputer.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Dalam dunia pendidikan hasil belajar dikatakan sangat penting karena merupakan suatu indikator pencapaian dalam target yang telah direncanakan. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi kepada siswa akibat dari adanya proses pembelajaran di kelas. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam jenjang pendidikan pasti mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar yang didapatkan merupakan hal yang diperlukan untuk mengukur sejauh mana siswa berkembang atau mengalami perubahan. Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa

dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sedangkan menurut Sudijono (dalam Sutrisno & Siswanto, 2016, hlm. 114) menjelaskan bahwa

“hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya yaitu aspek nilai dan sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik”.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Christina & Kristin, 2016, hlm. 222) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Selain itu, menurut Hamalik (dalam Zukira dkk 2015, hlm. 2) mengatakan bahwa “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Hasibuan, 2015, hlm. 6) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi guru. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar dari sisi siswa”.

Menurut penulis, dari beberapa pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik tersebut menerima pembelajaran dari guru di kelas. Terdapat tiga aspek utama dalam hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pertama, aspek kognitif yaitu salah satu unsur untuk membuktikan pencapaian siswa dalam belajar melalui kemampuannya dalam memahami setiap materi ajar. Biasanya untuk membuktikan pemahaman peserta didik, guru memberikan sebuah tes baik tes tertulis maupun tes lisan. Kedua, aspek afektif yaitu salah satu aspek pencapaian siswa dalam belajar melalui sikap ketika sedang melakukan kegiatan belajar. Biasanya penilaian ini dilakukan guru ketika di awal pelajaran, ketika melakukan diskusi kelompok, dan akhir pelajaran. Ketiga, aspek psikomotorik yaitu salah satu aspek yang dapat dinilai melalui keterampilan peserta didik. Keterampilan yang dimiliki peserta didik

menjadi nilai tambahan apabila nilai pengetahuan siswa masih dibawah rata-rata. Biasanya keterampilan siswa dinilai pada saat melakukan kegiatan praktek menari, menyanyi, maupun membuat suatu karya. Hasil-hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dikatakan berubah apabila telah mencapai ketiga aspek tersebut.

Hasil belajar siswa dapat mengalami perubahan ketika siswa tersebut mendapatkan pembelajaran dari guru. Guru dalam hal ini, memiliki peranan yang sangat penting karena hasil belajar yang diperoleh tergantung bagaimana guru dalam mengajar. Oleh karena itu, supaya hasil belajar siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, guru harus mampu membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Salah satu caranya yaitu dengan memilih metode dan media belajar yang dapat mengaktifkan siswa untuk belajar sehingga mempengaruhi perubahan hasil belajar dari aspek kognitif afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar merupakan hasil dari terjadinya komunikasi antara guru dengan peserta didik ketika tindakan belajar mengajar berlangsung. Ketika mencapai puncak dari pembelajaran, biasanya terjadi proses evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Evaluasi hasil belajar ini biasanya dilakukan melalui tes lisan maupun tes tertulis. Tes tersebut merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan. Sedangkan untuk mengetahui hasil dari kemampuan maupun sikap dapat digunakan instrumen yang khusus dibuat. Sehingga guru dapat mengevaluasi ketiga aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik secara maksimal.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari hasil belajar yang diperoleh selama belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan peserta didik dalam belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Sugihartono (dalam Pingge & Wangid, 2016, hlm. 150) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar (faktor internal) dan dari luar diri pelajar (faktor eksternal). Berikut ini terdapat uraian mengenai faktor-faktor tersebut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang asalnya dari diri pelajar yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar yang dimilikinya. Faktor-faktor internal tersebut diantaranya; kemampuan intelektual yang dimiliki pelajar, serta afeksi pada diri pelajar seperti rasa percaya diri, kematangan belajar, usia, jenis kelamin, motivasi belajar, daya ingat dan kemampuan indera yang meliputi menganalisis, merasakan, mendengarkan dan melihat.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang asalnya dari luar diri pelajar diantaranya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat. *Pertama*, lingkungan keluarga merupakan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar karena keluarga merupakan pendidik utama bagi anaknya di rumah. Dalam lingkungan keluarga seorang pelajar dapat membentuk karakter pribadi melalui pengajaran kedua orang tuanya. Orang tua sebagai model harus memberikan contoh yang baik kepada anaknya, karena baik buruknya pengajaran orang tua kepada anaknya akan berpengaruh pada keberhasilan anak mencapai hasil yang maksimal.

*Kedua*, lingkungan sekolah merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa karena sekolah merupakan tempat dimana siswa menerima pembelajaran serta penanaman karakter yang baik dari guru. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik di sekolah harus mampu memberikan pengajaran yang baik. Guru harus menjadi teladan bagi siswa karena guru merupakan model yang digugu dan ditiru oleh siswa. Oleh sebab itu, setiap tindakan yang dilakukan guru dapat menjadi cerminan bagi siswa. Guru dalam hal ini, harus bisa memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian dari mulai menggunakan media dan metode belajar yang menyenangkan.

*Ketiga*, lingkungan masyarakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa karena masyarakat adalah tempat individu untuk bergaul dengan teman sebayanya. Selain itu, kehidupan masyarakat sekitar siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Positif dan negatifnya suatu lingkungan masyarakat menjadi pengaruh yang besar bagi pencapaian siswa dalam belajar.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (dalam Christina & Kristin, 2015, hlm. 223) mengemukakan bahwa “faktor yang

mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari dalam diri siswa adalah perubahan kemampuan yang dimiliki. Sedangkan faktor dari luar diri siswa yaitu lingkungan berupa kualitas pembelajaran”.

Menurut penulis, dari beberapa pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dimana faktor ini muncul dalam diri siswa itu sendiri seperti kelelahan, kemampuan mengingat, kemampuan dalam mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru di kelas, kemampuan memahami isi materi ajar, keterampilan membuat proyek, menari, menyanyi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan diri peserta didik itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal yang muncul diluar dari diri siswa yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Lingkungan sosial terdiri dari tiga komponen yaitu lingkungan masyarakat, keluarga dan lingkungan sekolah.

Faktor yang sangat mempengaruhi siswa dalam belajar yaitu faktor lingkungan sekolah dimana siswa menerima pembelajaran. Faktor lingkungan sekolah ini berkaitan dengan kondisi dalam proses pembelajaran yang meliputi: guru, pembelajaran yang berkualitas serta sarana dan prasana sekolah yang memadai. Dari ketiga hal tersebut guru menjadi faktor utama karena guru merupakan pendidik yang dapat digugu dan ditiru oleh siswanya. Oleh karena itu, hasil belajar siswa bergantung pada bagaimana guru mengajar di dalam kelas. Jadi, guru harus memiliki kreativitas supaya pembelajaran di dalam kelas menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa.

Tetapi, faktor pendorong utama agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal yaitu lingkungan keluarga. Dimana keluarga merupakan madrasah utama bagi anaknya. Segala tindakan yang diajarkan di dalam lingkungan keluarga akan diserap dan menjadi cerminan bagi peserta didik. Oleh sebab itu, seharusnya anggota keluarga mencerminkan pribadi yang baik ketika sedang di depan anaknya. Apabila lingkungan keluarga memberikan pengajaran serta perlakuan yang positif maka anak yang melihat pun akan ikut berperilaku positif, begitu pula sebaliknya.

Selain itu, faktor pendorong peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang baik yaitu lingkungan masyarakat. Dimana dalam lingkungan masyarakat peserta didik dapat belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, remaja, orang

dewasa dan orang tua. Dalam hal ini, peserta didik harus bisa membedakan cara bersikap yang baik. Sebab, tidak semua orang dapat diperlakukan sama layaknya dengan teman sebaya. Peserta didik dalam lingkungan masyarakat belajar mengenai sopan santun ketika menyapa berdasarkan usia. Selain itu, memilih bergaul menjadi salah satu cara agar hasil belajar siswa dapat meningkat, misalnya berteman dengan orang yang rajin dalam mengerjakan tugas sekolah. Ketiga faktor tersebut menjadi hal penting yang harus diketahui. Sebab, ketiga faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa disekolah.

### **3. Indikator Hasil Belajar**

Pada dasarnya penilaian hasil belajar diukur melalui penguasaan siswa dalam belajar. Penilaian hasil belajar di dapatkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Hasil tersebut dilihat dari berbagai aspek diantaranya yaitu aspek pengetahuan, keterampilan ataupun sikap yang dimiliki peserta didik. Selain itu terdapat berbagai macam hasil belajar siswa yang dikemukakan oleh Susanto (2016, hlm. 6) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dikategorikan menjadi tiga macam meliputi pemahaman (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), serta sikap (aspek afektif). Macam-macam hasil belajar tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **a. Pemahaman (Aspek Kognitif)**

Pemahaman setiap orang berbeda-beda sesuai dengan rajin tidaknya orang tersebut mencari informasi. Pemahaman didapatkan melalui proses belajar mengajar baik pembelajaran dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah. Salah satu cara agar seseorang memiliki pemahaman yaitu dengan rajin mencari informasi melalui buku pelajaran. Menurut Bloom (dalam Susanto, 2016, hlm. 6) mengatakan bahwa “pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari”. Besarnya kecilnya kemampuan siswa dalam menyerap, memahami serta menerima pelajaran yang diberikan oleh guru disebut pemahaman. Pemahaman juga merupakan seberapa jauh siswa dapat mengerti apa yang ia baca, lihat dan dia alami dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan indikator hasil belajar yang diukur dalam aspek kognitif menurut Syah (dalam Lasmanah, 2016, hlm. 19) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengamatan; dengan indikator dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan.

- 2) Ingatan; dengan indikator dapat menyebutkan dan menunjukkan kembali.
- 3) Pemahaman; dengan indikator dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri.
- 4) Aplikasi/penerapan; dengan indikator dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat.
- 5) Analisis; dengan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan.
- 6) Sintesis; dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman didapatkan melalui pengalaman dalam kehidupan seseorang yang secara langsung dapat dilihat dan dirasakan. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mencari suatu informasi yang ingin ia ketahui melalui membaca buku, mencari melalui internet, majalah, mendengarkan melalui radio, atau melalui media massa lainnya. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu informasi yang ingin ia ketahui lalu ia bisa menjelaskan dan menerangkan kembali kepada orang lain itu berarti orang tersebut telah memahami apa yang ia dengarkan dan ia baca.

Indikator hasil belajar terdapat enam bagian yaitu, mengamati, mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan menciptakan. Apabila dalam tabel yang dibuat Anderson disebut dengan C1 sampai dengan C6. C1 merupakan kognitif yang masih rendah biasanya digunakan untuk pertanyaan dasar. Sedangkan C6 merupakan salah satu kegiatan dalam menciptakan sesuatu sesuai dengan materi yang diajarkan, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi.

#### b. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari keterampilan belajar yang dimiliki peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam memahami suatu materi. Keterampilan siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Menurut Usman & Setiawati (dalam Susanto, 2016, hlm. 9) mengemukakan bahwa “keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa”. Sedangkan pendapat lain yang dikemukakan oleh Menurut Endrayanto & Harimurti (2014, hlm. 52) menjelaskan bahwa “aspek

keterampilan (psikomotor) merupakan aspek pembelajaran yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot, fungsi psikis mulai dari pergerakan refleks yang sederhana sampai yang kompleks”.

Indikator hasil belajar yang diukur pada aspek psikomotor yaitu keterampilan dengan kecakapan yang dikemukakan oleh Lasmanah (2016, hlm. 20) yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterampilan; segala gerakan, tindakan dan kecakapan yang dilakukan, diukur dengan indikator kecakapan dalam mengkoordinasi gerak anggota tubuh.
- 2) Kecakapan; segala ekspresi verbal maupun non verbal diukur dengan indikator kefasihan dalam pengucapan, membuat ekspresi atau mimik, dan gerakan yang dilakukan.

Dari kedua penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan suatu hal yang melibatkan fisik serta psikis peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Indikator hasil belajar psikomotor yaitu diukur pada saat seseorang melakukan gerakan, tindakan, kecakapan dan keterampilan. Keterampilan siswa dapat muncul ketika siswa tersebut mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan dengan kemampuan yang dimilikinya. Misalnya seorang siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi dalam menggambar, sebagai seorang guru harus bisa membangun kreativitas atau kemampuan siswa. Salah satu caranya yaitu dengan mengadakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan yang membutuhkan kreativitas siswa seperti membuat poster.

#### c. Sikap (Aspek Afektif)

Di sekolah pembentukan karakter yang baik sangat diperlukan karena melalui pembentukan karakter inilah siswa dapat menempuh standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan. Karakter sendiri memiliki ciri yang melekat dan dapat diidentifikasi melalui perilaku individu secara pribadi yang bersifat unik. Individu dikatakan berkarakter apabila individu tersebut memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai dan moral yang ada. Penanaman karakter di sekolah telah diterapkan melalui aspek sikap diantaranya sikap percaya diri, jujur, tanggung jawab, peduli, toleransi, sopan santun dan lain sebagainya. Menurut Rosa (2015, hlm. 25) mengungkapkan bahwa “ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta

mengorganisasi”. Selain itu, pendapat yang dikemukakan oleh Endrayanto & Harimurti (2014, hlm. 48) mengemukakan bahwa “aspek sikap atau afektif mencakup perasaan, minat, penghayatan, kepatuhan nilai moral dan emosi”.

Sedangkan indikator hasil belajar pada aspek afektif menurut Lasmanah (2016, hlm. 20) yaitu sebagai berikut:

- 1) Penerimaan, dengan indikator bagaimana cara agar dapat menerima dan menolak permintaan.
- 2) Sambutan, dengan indikator kesediaan dalam berpartisipasi melakukan sesuatu dalam sebuah organisasi atau perwakilan kelas.
- 3) Apresiasi, dapat diketahui melalui bagaimana cara seseorang mengagumi, menganggap penting, dan bermanfaat bagi orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan segala tingkah laku sehari-hari yang dilakukan oleh individu. Sikap menjadi salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena sikap inilah yang dapat membentuk karakter individu. Individu dapat dikatakan mengalami perubahan, apabila dalam proses pembelajaran diterapkan penanaman sikap yang sesuai dengan nilai dan norma. Sebagai contoh, di dalam kelas guru menyampaikan materi ajar yang telah dipadukan dengan penanaman karakter siswa misalnya sikap percaya diri. Agar siswa dapat percaya diri, guru memberikan kegiatan yang mengharuskan siswa untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Dengan adanya penanaman karakter ini siswa akan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik lagi.

#### **D. Kajian Beberapa Peneliti Sebelumnya**

Agar tetap terjaga keilmiahannya suatu penelitian, peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan topik permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut yaitu mengenai konsep pembelajaran yang menggunakan media komik sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian tersebut, sebagai berikut:

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan Ira Wulandari Suparman, dkk. (2020) dengan judul “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar” dalam Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol

7. Persamaannya terdapat pada kajian yang dibahas yaitu media komik terhadap hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada metode penelitian yaitu metode *Quasi experimental*. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis atau uji t disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen atau yang menggunakan media komik dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik. Berdasarkan hasil analisis uji n gain dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis data angket menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penyajian materi bentuk komik. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa menyukai bacaan pelajaran dengan bentuk komik daripada buku pegangan biasa. Dengan begitu kesimpulannya yaitu media komik pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Suparman, dkk. 2020, hlm. 57-64).

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anggitya Puspaningrum dan Nurul Woro Setiawati (2019) dengan judul “Media Komik Berbasis Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPA SD Untuk Memperkuat Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa” dalam Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Vol 1. Berdasarkan hasil kajian yang telah dianalisis bahwa penggunaan media komik berbasis literasi sains ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. disebabkan karena isi dari komik yang digunakan merupakan materi pembelajaran di sekolah. Selain itu, dengan adanya gambar dan jenis huruf yang disajikan dalam komik membuat anak tertarik untuk membacanya (Pupaningrum & Setiawati, 2019, hlm. 382-390).

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bayu Satriyo Nugroho (2018) dengan judul “Studi Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Komik dengan Media *Flipbook Maker* Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD” dalam *e-journal Prodi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang*. Vol 3. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan media komik terhadap hasil belajar. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dari metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui proses penghitungan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, melalui penggunaan media komik dalam

pembelajaran lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan media *flipbook maker*. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dan dibuktikan dengan adanya perubahan dalam pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Ketiga, pengaruh penggunaan media komik terhadap pembelajaran diperkuat melalui sebuah kutipan menurut Sudjana dan Riva'i yang mengatakan bahwa peran pokok media komik yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan minat siswa untuk belajar (Nugroho, 2018, hlm 42-47).

Penelitian keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arnelia Dwi Yasa dan Denna Delawanti Chrisyarani (2018) dengan judul “Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” dalam Seminar Nasional multidisiplin. Vol 1. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan dari kajian materi yang dibahas yaitu media komik terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil bahwa nilai sig  $0,000 < 0,05$  yang diartikan  $H_0$  ditolak. Sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V (Yasa & Chrisyarani, 2018, hlm. 92-95).

Penelitian kelima yaitu penelitian yang dilakukan oleh Retno Puspitorini, dkk (2014) dengan judul “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif” dalam jurnal Cakwala Pendidikan. Vol XXXIII. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada ranah kajian yaitu penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian, tersebut, dapat diambil simpulan bahwa setelah dilakukan uji beda terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik. Dimana setelah menggunakan media komik hasil belajar dalam ranah afektif dan karakter dikatakan lebih baik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan (Pupitorini, 2014, hlm. 413-420).