

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1) Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Secara Harfiah kata media berarti “Perantara” atau “Pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menyatakan media merupakan semua bentuk yang dapat digunakan ke dalam proses penyaluran informasi.¹ Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, maupun semua kejadian yang membuat suatu kondisi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Kesimpulannya guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khususnya, media dapat diartikan kedalam proses pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronik yang dapat memproses, menangkap, seta penyusunan ulang terkait informasi visual dan verbal.² Bovee dalam Hujair AH Sanaky menyatakan Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk penyampaian pesan.³ Media merupakan pengantar pesan dari pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan, yang artinya media adalah sebagai penyalur informasi ataupun pesan.⁴

Menurut Heinich, dkk dalam Rodhatul Jennah Media Pembelajaran adalah semua media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan sebagi pembelajaran atau mengandung pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Rodhatul Jennah secara implisit bahwa media pembelajaran mencakup alat yang berupa fisik dapat digunakan dalam penyampaian isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video

¹Asnawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Padang: CiptatPers, 2002), 11.

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajawaliPers, 2010), hlm. 3.

³Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 3.

⁴Rusman, *Belajaran dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 159.

recorder, film, slide (gambar bingkai), televisi, komputer, grafik, foto, gambar.⁵ Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran, dalam penyaluran penjelasan atau pendukung saat proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b) **Manfaat Media Pembelajaran**

Mengantarkan suatu informasi pada penerima merupakan sebuah peran dari media. Selain itu untuk tercapainya tujuan pembelajaran, pada proses pembelajaran pada saat guru menggunakan media alat bantu.

Adapun media adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah, peningkatan efisiensi, relevansi terhadap materi pelajaran, serta membantu konsentrasi siswa saat pembelajaran.⁶

Sudjana & Rivai memaparkan manfaat media Pembelajaran sebagai alat bantu untuk pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran yaitu:⁷

- 1) Pengajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memunculkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat difahami serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajar dengan baik,
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi beraktivitas lain misalnya: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:⁸

⁵ RodhatulJannah, *Media Pembelajaran*, (Palangka Raya: Antasari Press, 2009), hlm. 2.

⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KaukabaDipantara, 2013), hlm. 5.

⁷ Nana Sudjanadan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 2.

⁸ Nana Sudjanadan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar, 2010), hlm. 3.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut :
 - a. Memberikan pedoman, arahan dalam mencapai tujuan pembelajaran,
 - b. Menjelaskan struktur serta urutan pengajaran secara baik,
 - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik,
 - d. Memudahkan kendali pengajar terkait materi pelajaran,
 - e. Membantu kecermatan, ketelitian saat penyajian materi pembelajaran,
 - f. Memunculkan rasa percaya diri pengajar,
 - g. Meningkatkan kualiitas pengajar,
 - h. Memberikan variasi belajar,
 - i. Menyajikan inti informasi, pokok-pokok sistematis, didapatkannya kemudahan dalam penyampaian, dan
 - j. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
 - b. Meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
 - c. Memudahkan pembelajar saat belajar,
 - d. Merangsang pembelajar untuk berfikir kritis dan analisis,
 - e. Kondisi yang menyenangkan saat pembelajaran bagi pembelajar,
 - f. Pembelajar mudah memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Karena dapat dimanfaatkan sebagai perantara di dalam penyampaian pesan, selain itu media juga banyak manfaatnya, antara lain:

 - a) Penyeragaman penyampaian materi
Setiap peserta didik menangkap materi pembelajaran dan media yang sama, secara otomatis peserta didik tidak akan mengalami kesenjangan informasi terkait materi yang disampaikan.
 - b) Proses kegiatan pembelajaran menjadi menarik
Media berbagi potensi yang ada di dalamnya dapat menyuguhkan pesan melalui suara, gambar dan warna, dengan cara alami maupun manipulasi.

Terutama dimodifikasi dengan nuansa baru, tentu media akan lebih jelas, lengkap menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c) Proses kegiatan pembelajaran menjadi interaktif

Interaktif disini sebab adanya komunikasi dari dua sisi yaitu komunikasi antara peserta didik dan guru didalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

- d) Efisiensi waktu Pembelajaran

Dengan penggunaan batuan media, guru tidak menjelaskan berulang kali materi pembelajaran karena guru tidak perlu mengulang sebab hanya sekali sajian dengan media yang sudah disiapkan sejak awal.

- e) Peningkatan kualitas belajar anak

Pemanfaatan media tidak hanya mempermudah kerja guru dalam mengajar tetapi juga membantu anak dalam pemahaman materi pelajaran secara mendalam dan keseluruhan. Dengan itu anak lebih memahami pelajaran dengan baik.

- f) Kegiatan pembelajaran tidak terikat ruang dan waktu

Peran media tidak menjadikan guru sebagai subjek tunggal yang meski bergantung keberadaannya karena bisa dirancang agar peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan leluasa tanpa mengenal kapan dan dimana.

- g) Meningkatkan sikap positif peserta didik pada kegiatan pembelajaran

Melalui media kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga para anak didik menjadi giat dan mandiri dalam mencari tahu sumber ilmu pengetahuan. Proses semacam itulah yang diharapkan dengan ditanamkan sikap inisiatif mencari sumber pengetahuan yang diperlukan.

- h) Mengarahkan para pengajar lebih positif dan produktif

Penggunaan media serta pemanfaatan yang baik dan benar, pengajar mempunyai waktu lebih banyak dalam memperhatikan aspek edukatif misalnya membantu peserta didik saat kesulitan,

membentuk perilaku peserta didik dan motivasi dalam belajar.⁹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting bagi peserta didik dan menambah kemenarikan belajar serta mempermudah pemahaman materi pada kegiatan belajar mengajar.

c) Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa digolongkan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaian.

1. Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu:
 - a) Media Auditif, yaitu media yang bisa didengar atau media yang punya unsur suara. Misalnya piringan hitam, *cassete recorder*, radio.
 - b) Media Audiovisual, yaitu suatu jenis media yang punya unsur suara dan gambar yang bisa dilihat. Adapun media audiovisual terbagi menjadi dua jenis yaitu audiovisual gerak contohnya film bersuara, video *cassete* dan audio visual diam contohnya film bingkai suara, film rangkaian suara serta cetak suara.
 - c) Media Visual, yaitu media yang bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya film strip, film bingkai, gambar, lukisan dan cetakan.¹⁰
2. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi tiga yaitu:¹¹
 - a) Media yang punya daya input luas dan serentak. Seperti televisi dan radio.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas dari segi ruang dan tempat. Seperti film, sound slide, film bingkai, yang tempatnya harus tertutup dan gelap.
 - c) Media bagi pengajaran individual. Seperti modul berprogram dan pengajaran dengan komputer.

⁹ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 197-198.

¹⁰ Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 267-272

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 125.

3. Berdasarkan bahan pembuatnya, media dibagi dua yaitu:
 - a) Media sederhana, media yang bahan dasarnya mudah diperoleh, harga murah, dan mudah dalam penggunaannya.
 - b) Media kompleks, yakni media yang bahan dasarnya sulit diperoleh, harga terlalu mahal, sulit dalam proses pembuatannya, serta penggunaan yang cukup sulit dan harus memperhatikan keterampilan yang memadai.¹²

d) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah salah satu alasan di gunakannya media dalam kegiatan tersebut. Dari jenis-jenis media sudah pasti punya karakteristik yang berbeda-beda, karena berbagai macam media yang tersedia. Akibatnya, dalam pengambilan keputusan harus sangat hati-hati dan tepat. Apalagi jika media akan dipergunakan pada kegiatan pembelajaran yang harus mempertimbangkannya dengan akurat dan perkiraan hasil yang ingin di capai.

Banyak elemen yang harus diperhatikan pada pemilihan media, menurut Usman dan Anawir media yang dimaksud ialah yang mana didalamnya meliputi hasil belajar yang diinginkan, keefektivan media, keadaan siswa, adanya perangkat keras dan lunak, serta kualitas dari teknologi, serta harga teknologi yang dipergunakan dalam mencapai tujuan.¹³

Adapun beberapa pertimbangan yang dapat diperhatikan, seperti:

1. Aspek penting adalah memastikan media yang dipilih harus kompatibel dan didukung dengan tujuan pembelajaran yang ingin di tetapkan oleh pengajar. Pertimbangan pada saat pemilihan media yang sangat krusial yaitu tentang masalah tujuan pembelajaran. Kespesifikan dalam hal perilaku dan gambaran secara utuh dalam bentuk perilaku (behavior).
2. Pertimbangan material punya peran sangat vital saat pemilihan media. Hasil belajar siswa dipengaruhi dari kesesuaian yang berkaitan dengan topik dengan media yang dipergunakan.

¹²Syaiful Bahri Djamarahdan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RinekaCipta, 2010), 126.

¹³Usman, M. Basyrudin & Asnawir, *Media Pembelajaran*, 16.

3. Pentingnya pengajar mempertimbangkan audiens (murid) dan materi pelajaran yang sedang dipelajari sambil membuat pilihan media yang cocok dengan kriteria peserta didik dari usia hingga tahap perkembangan anak,. Latar belakang pendidikan, usia, IQ, budaya, ruang lingkup (lingkungan) sangat berperan saat kegiatan pengambilan keputusan terkait media pendidikan.
4. Pengajar harus mempertimbangkan adanya media disekolah, serta potensi untuk mengembangkan media mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan dikelas. Kemungkinan adanya kesulitan bagi guru saat membuat atau mengembangkan media yang diinginkan mereka sendiri jika sekolahan belum punya media atau peralatan yang diperlukan.
5. Dengan kata lain, media yang dipilih bisa memadai menyampaikan pada peserta didik dengan tujuan diatas, yaitu tujuan belajar harus dicapai semaksimal mungkin.
6. Adanya keseimbangan yang seimbang dan berlawanan antara biaya media dan hasil yang diharapkan jika pengeluaran biaya media ingin dibenarkan. Adapun hasilnya tidak sebanding dengan pengeluaran kemungkinan lebih menguntungkan penggunaan media dasar dari pada media lanjutan (teknologi tinggi).¹⁴

2) Media Komik

a. Pengertian Komik Pembelajaran

Komik memiliki banyak arti yang disesuaikan pada tempat masing-masing komik itu beredar kata komik secara umum berarti "cerita bergambar". Scout MC Cloud yang dikutip oleh waluyanto berpendapat bahwa komik berarti gambaran dan lambang yang berdekatan/berdampingan dengan urutan yang sudah ditentukan agar dapat menyampaikan informasi serta mencapai tanggapan estetis dari pembaca.¹⁵ Komik merupakan bentuk bentuk kartun di mana peran perwatakan juga sama dan membentuk sebuah cerita dengan urutan gambar-gambar yang berhubungan erat yang bertujuan menghibur para pembacanya.¹⁶

¹⁴ Usman, M. Basyrudin&Asnawir, *Media Pembelajaran*, 17-18.

¹⁵Heru Dwi Waluyanto, "*Komiksebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*", Nirmana. Vol.7, 2005, 51.

¹⁶ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar baru algesindo, 2010), halaman. 69.

Komik merupakan media yang menarik dan dilengkapi dengan bacaan juga gambar yang menjelaskan isi ceritanya. Makna cerita bisa dipahami dari gambar yang ada di dalam cerita. Keselarasan diantara gambar dan cerita membuat siswa lebih mudah dan cepat mentransfer pemahaman.¹⁷ Komik merupakan suatu media visual yang mempunyai daya tarik tersendiri dalam penyampaian informasi yang mudah dipahami. Hal tersebut bisa terjadi karena komik berisikan perpaduan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita. Gambar menjadi sebuah informasi yang lebih mudah dipahami. Dengan ditambahnya tampilan teks yang ditulis menjadi sebuah keterangan bagi pembaca untuk memahami alur yang sedang diikuti dan diingat.¹⁸

Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang bisa menjadi alat alternatif bagi guru dan dapat membantu siswa belajar dengan cara sedikit berbeda pada kegiatan belajar di ruang kelas atau di luar kelas. Untuk media komik juga bisa digunakan dalam pembelajaran 2 arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan media belajar yang digunakan oleh peserta didik sendiri.¹⁹

Dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pembelajaran yang berisi gambaran-gambaran lambang, balon kata, yang tersusun menjadi padu di dalam cerita yang dapat dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran titik penyampaian informasi yang disampaikan melalui komik cenderung tersimpan dengan baik dalam memori peserta didik dalam jangka waktu panjang dan tidak mudah dilupakan pembacanya serta sewaktu-waktu bisa diceritakan kembali dengan mudah.

¹⁷Jufri Ahmad dan Wahyusukartiningsih, "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas 5 Sekolah Dasar, JPGSD, Vol. 1, No. 2, 2013, 2.

¹⁸Heru Dwiwaluyanto, "Komik Sebagai Media Visual Pembelajaran". 54.

¹⁹Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib* 5, no. 1 (2015): 1.

b. Karakteristik Media Komik Pembelajaran

Karakteristik pada komik menurut Danaswari, yaitu:²⁰

- a. Pada pembuatan komik diperlukannya penggambaran karakter;
- b. Raut muka pada karakter
- c. Adanya balon kata;
- d. Adanya garis gerak;
- e. Latar atau waktu, tempat;
- f. Panel.

Dari pendapat di atas, bisa disimpulkan bahwa karakteristik media komik adalah harus adanya karakter, ekspresi wajah, balon kata, garis gerak, latar serta panel sehingga terbentuklah media komik yang unik dan mampu membuat peningkatan atau pemahaman materi saat pembelajaran bagi siswa.

3) Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan upaya untuk menerapkan beberapa teori yang ada di prinsip ilmu sosial dan menelaah dari pengalaman, peristiwa serta masalah-masalah sosial yang secara nyata ada di masyarakat. Maka dari itu pembahasan mengenai pembelajaran IPS dimulai dari definisi pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran IPS.

a. Definisi pembelajaran IPS

Secara umum pembelajaran IPS membelajarkan siswa dalam memahami bahwa masyarakat merupakan sebuah kesatuan yang permasalahan juga penyelesaiannya diperlukan pendekatan interdisipliner yaitu pendekatan komprehensif dari sisi ilmu hukum, ilmu politik, ilmu ekonomi, ilmu geografi sejarah, antropologi dan sosiologi titik adapun bentuk dari pembelajaran berupa beberapa konsep dan fakta menurut IPS yang dapat dipahami dan diselesaikan yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial, misalnya dalam geografi (perusakan alam), yang akhirnya menimbulkan kerusakan lingkungan dan kerusakan dari segi ekonomi, sosial masyarakat, politik, serta hukum yang saling berkaitan.

Pembelajaran bisa didefinisikan sebuah sistem membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang sudah

²⁰Nunik Nurlatipah, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang disertai Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia* 5, no. 2 (2015): 5.

didesain, dilaksanakan, serta dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajar secara efektif dan efisien.²¹ Sedangkan menurut *The National Council for the Social Studies* (NCSS) dalam sapriya IPS adalah studi terpadu dari ilmu-ilmu sosial juga humaniora dalam promosi kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, ilmu sosial menyediakan studi yang terkordinir dan sistematis berdasarkan disiplin ilmu yaitu arkeologi antropologi, geografi, sejarah, hukum, agama dan sosiologi serta yang berhubungan dengan humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan dari studi sosial adalah untuk membantu kaum muda dalam pengembangan kemampuan dan membuat keputusan demi kebaikan masyarakat sebagai warga negara dari masyarakat demokratis yang beragam.²²

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran secara mengintegrasikan dari konsep berbagai ilmu sosial dan humaniora. Hal ini ditunjukkan untuk peserta didik punya pemahaman konsep secara holistik dan optimal.²³

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Secara umum tujuan pembelajaran dapat dijelaskan bahwa pelajaran IPS adalah agar memberikan pandangan sebagai penekanan terhadap sasaran akhir yang ingin dicapai bagi siswa sesuai mengikuti proses dan dapat menyelesaikan pendidikan pada jenjang SD. Tujuan pembelajaran IPS adalah pengembangan potensi siswa agar peka pada masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki mental yang baik dan melatih keterampilan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat.²⁴

Menurut Chapin dan Messick dalam Nurul Hidayah bahwa tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dikelompokkan dalam enam komponen, yaitu:

²¹ Tim penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: pusatbahasa 2008), 24.

²²Satria, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosiada Karya, 2017), 10.

²³Syahrudin, Mutiani, *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi* (Banjarmasin: PSPi Fakultas Keguruan dan Ilmu PDD Universitas Lambung Mangkurat, 2020), 15.

²⁴ Ida Bagus Made Aswata, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: Rajawali Press, 2017), 42.

- a. Memberikan pengetahuan berkaitan dengan pengalaman manusia di lingkungan masyarakat;
- b. Pengembangan keterampilan untuk mencari maupun mengelola informasi;
- c. Mengembangkan sikap demokrasi di dalam masyarakat;
- d. Penyediaan kesempatan bagi siswa dalam keikutsertaan di kehidupan sosial;
- e. Sebagai pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan;
- f. Ditujukan pada peserta didik dalam memahami hal yang bersifat konkret dan realistis pada kehidupan bermasyarakat.²⁵

Berdasarkan paparan di atas ranah tujuan pembelajaran, mata pelajaran IPS sama dengan mata pelajaran lainnya, yaitu mempunyai tiga kelompok Rahmat tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif dan konotatif berisi tentang pengetahuan dan pemahaman. Ranah afektif adalah pengembangan moral, sikap dan nilai. Ranah konotatif adalah kegiatan pembuktian dan pelaksanaan pada lingkungan masyarakat.²⁶

c. Tinjauan Materi IPS Interaksi Sosial

Pengertian tentang interaksi sosial sangat bermanfaat bagi Pembelajaran mengenai bentuk permasalahan didalam masyarakat. Misalnya saja negara Indonesia dapat dibahas tentang bentuk-bentuk interaksi sosial yang bisa belajar secara langsung contohnya dari berbagai suku, budaya, dan golongan mayoritas serta minoritas yang berhubungan dengan agama dan sebagainya.

Menurut Nasdian, bahwa interaksi sosial merupakan intensitas sosial yang mengatur bagaimana perilaku dan cara berinteraksi masyarakat satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial merupakan basis dalam menciptakan hubungan sosial atau struktur sosial. Interaksi sosial juga bisa disebut sebagai proses sosial dimana mengorientasikan dirinya pada orang

²⁵ Nurul Hidayah, Rifki Humairoh Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran", *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 4*, no. 1 (2017):40.

²⁶ Ahmad Yani, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Depag, 2009), 23.

lain dan bertindak sesuai respon yang dikatakan mampu yang dilakukan.²⁷

Menurut Bonner dalam Gunawan, Interaksi Sosial merupakan sebuah bentuk hubungan dua orang atau lebih, sehingga tingkah laku individu bisa mempengaruhi individu yang lain.²⁸ Sedangkan menurut Kimball Young dan Raymond W. Mack dalam Soekanto, interaksi sosial adalah kunci dari semua bentuk kehidupan sosial, oleh karenanya tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bermasyarakat.²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial yang artinya terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing individu terlibat dalam perannya masing-masing secara aktif. Didalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara berbagai pihak yang terlibat dan saling mempengaruhi.

Adapun bentuk-bentuk interaksi sosial beda dengan bentuk kelompok. Karena itu interaksi sosial juga dibagi ke beberapa bagian. Menurut Soekanto, dari pemaparannya bahwa interaksi sosial digolongkan ke dalam bentuk kerjasama, persaingan, akomodasi, konflik.³⁰

Gillin & Gillin dalam Moh. Fahri menyatakan kembali bahwa interaksi terbagi dalam 2 bentuk, yaitu:³¹

- a. Interaksi sosial asosiatif, meliputi: bentuk kerjasama, akomodasi, serta akulturasi.
- b. Interaksi sosial disosiatif, meliputi: bentuk persaingan, konflik, kontravensi.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, maka bentuk dari interaksi sosial mempunyai perbedaan yang bersifat dasar dan nyatanya tidak ada. Adapun bentuk interaksi meliputi: interaksi sosial mempersatukan (asosiatif)

²⁷ Fredian Tonny Nasdian, *Sosiologi Umum*, (Jakarta: Buku Obor, 2015), 39.

²⁸ Gunawan, Ary H, *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi Tentang Berbagai Problem Pendidikan*, (Jakarta: PT. RinekaCipta, 2000), h. 70.

²⁹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2016), 67.

³⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2016), 65.

³¹ Lalu Moh. Fahri & Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran", *Palapa* 7, no. 1 (2019), 156.

dan interaksi sosial bertentangan (disosiatif). Bentuk interaksi yang terjadi pada individu yaitu: kerjasama, persaingan, pertentangan, persesuaian, akomodasi serta asimilasi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan yang mana sebagai tolak pijakan untuk perbandingan maupun kajian. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti.

1. Penelitian Zuli dan Evita. "Pengembangan Edu Komik sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan komik yaitu edu-komik yang berkaitan dengan materi pokok interaksi makhluk hidup dan lingkungan. Pada hasil validasi ahli media memperoleh interpretasi "sangat baik". Validasi ahli interpretasi "sangat baik". Berdasarkan penelitian pada subjek 12 siswa diperoleh interpretasi "sangat baik". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media edu-komik yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh responden dan disarankan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi pokok interaksi makhluk hidup dan lingkungan.³²
2. Penelitian Ary Nur Wahyuningsih. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R". Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik bergambar materi sistem syaraf manusia dalam pembelajaran dengan strategi PQ4R yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari gain score termasuk kriteria sedang, meningkatkan keaktifan, minat, dan respon positif dari peserta didik serta guru. Penelitian yang menghasilkan perangkat pembelajaran sumber dari komik bergambar sistem saraf manusia

³²ZuliLailatulFajriah,
"Pengembangan Edu Komik sebagai Bahan
Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama", Jurnal Biodik, Vol 2, No.1, (2016).

Evita Anggereini,
Ajar

dengan strategi PQ4R di SMA Negeri Bojong valid efektif dan praktis.³³

3. Penelitian Asyrul Fikri dan Yanuar Al Fiqri. "Pengembangan Komik Sejarah Lokal Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah". Tujuan penelitian ini fokus desain media pembelajaran terhadap aplikasi komik berbasis android guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi sejarah. Hasil dari validasi ahli, media, ahli, materi, serta ahli aplikasi android maka diperoleh presentase 84,60% dengan kategori valid atau baik. Maka aplikasi komik sejarah lokal berbasis android layak untuk dipergunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada materi perlawanan rakyat Indonesia melawan penjajah Belanda.³⁴
4. Penelitian Putra dan Yulita. "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Perdagangan Internasional Kelas VIII SMP". Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode penelitian *mixed methods design*. Subyek pada penelitian ini adalah siswa SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada materi perdagangan internasional di kelas VII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS dengan bahasan pokok perdagangan internasional di kelas VIII SMP.³⁵

Kesimpulan dari berbagai penelitian terdahulu diatas adalah pengembangan media pembelajaran komik, pengembangan media komik pada tiap-tiap pelajaran di jenjang SMP dan SMA, adanya pengembangan media komik berbasis aplikasi komik di android. Sedangkan peneliti saat ini mengembangkan media komik berbentuk buku komik yang berkaitan dengan materi interaksi sosial di kelas VII SMP/MTs.

³³Ary Nur Wahyuningsih. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R". *Jurnal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2012).

³⁴Asyrul Fikri dan Yanuar Al Fiqri."Pengembangan Komik Sejarah Lokal Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah", *Jurnal Candra Sangkala* 7, no. 1 (2021).

³⁵ Putra B.L Banilodan Yulita Pujiharti. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Perdagangan Internasional Kelas VIII SMP". *Jurnal Economics & Education* 3, no. 2 (2021).

C. Kerangka Berfikir

Setelah penyelidikan mereka, banyak siswa tertarik dengan gambar karakter seperti anime ataupun kartun-kartun yang saat ini sedang digemari. Kebanyakan dari siswa saat di ajar lebih memilih menggambar sesuka mereka di buku dan tidak mendengarkan penjelasan dari pendidik. pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang salah satu tujuannya agar para siswa paham terkait materi. Dengan demikian upaya untuk menarik ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yaitu dengan komik Pembelajaran yang berisikan gambar, tulisan, karakter dengan tujuan penyampaian informasi terkait materi yang di masukkan ke dalam cerita agar dapat diterima dengan baik oleh pembacaanya.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka dibuatlah produk materi pembelajaran komik. Pengaplikasian media komik sebagai media pembelajaran di dalam kelas berpotensi membantu guru dalam penyampaian informasi yang berhubungan dengan materi saat kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan informasi yang diberikan pada bagian ini, peserta didik kelas VII SMP/MTs dapat membangun kerangka berfikir tentang media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil siswa. Upaya pendidikan siswa dibantu dengan media ini, yaitu media yang dibuat dengan menggunakan teknologi. Proyek studi para peneliti di juluki "media pembelajaran komik" sebab mereka menemukan bahwa penggunaan media komik sebagai media pembelajaran sangat berguna di kelas.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir