

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori dalam penelitian merupakan uraian sistematis tentang teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan variabel yang diteliti.¹ Adapun teori-teori yang dideskripsikan berdasarkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam proses belajar mengajar digunakan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor untuk menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin “*Medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وساءيل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²

Menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Sanaky media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.³

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana atau alat perantara dalam proses belajar

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung. Alfabeta. 2015. Cet. 22) 58.

² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta. RajaGrafindo Persada. 2013. Cet. 16) 3

³ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta. Kaukaba Dipantara. 2013) 4.

mengajar digunakan kepada siswa untuk proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat penyalur pesan yang digunakan oleh pendidik untuk memahamkan materi kepada peserta didik. Salah satu media yang sering digunakan adalah media visual dengan cara peserta didik menangkap materi dengan penglihatan. Dalam Al Quran dijelaskan pada surat Al baqarah (2) ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ
فَقَالَ أُنَبِّئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan dia mengerjakan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkan kepadaku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar”.⁴

Dari ayat di atas, Allah mengajarkan kepada nabi adam as nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh nabi adam as diperintahkan oleh Allah SWT tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah.

“Menurut Dimiyati dalam Susanto pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang

⁴ Al-Qur’an Surat Al-Baqarah. Al-Qur’an Terjemah Bahasa Indonesia. (Semarang. Toha Putra Semarang). 1989.

menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna.”⁵

Menurut Latuheru dalam Khuluqo media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar bertujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.⁶

Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan.⁷

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang berisi suatu pesan dan berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari guru ke siswa. Sebagai salah satu komponen sumber belajar, media pembelajaran sebagai alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dll. yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi atau pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi,

⁵ Ahmad Susanto. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta. Prenadamedia Group. 2013. Cet. 3) 186.

⁶ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 144.

⁷ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta. Kencana Prenadamedia Grup. 2014. Cet. 2) 58.

memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi para siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran merupakan alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran.

Dalam Suprihatiningrum dijelaskan bahwa media mempunyai manfaat yaitu :

”(1) memperjelas proses pembelajaran; (2) meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa; (3) meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga; (4) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; (5) memungkinkan proses belajar siswa dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja; (6) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; (7) mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif; (8) mengkonkretkan materi yang abstrak; (9) meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.”⁸

Selain manfaat diatas, dalam Hujair AH Sanaky dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah:

“(1) pendidik lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas berguna, sehingga dapat lebih dipahami siswa; (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata lisan saja, sehingga siswa tidak bosan dan pendidik tidak mudah lelah;

⁸ Jamil Suprihatiningrum. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi* (Jogjakarta. Ar-Ruzz Media. 2016) 321.

(4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar jadi tidak hanya mendengarkan saja tetapi aktifitas lainnya seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dan lainnya.”⁹

Adapun menurut Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

“(1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata sehingga siswa tidak bosan serta guru tidak mudah menghabiskan tenaga; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lainnya.”¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membantu pendidik lebih kreatif dalam memperjelas pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih memahami, selain itu menjadikan siswa menjadi lebih termotivasi, tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran berlangsung serta siswa menjadi aktif.

⁹ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta. Kaukaba Dipantara. 2013) 5.

¹⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta. RajaGrafindo Persada. 2013. Cet. 16) 28.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Seberapa pentingnya peran media dalam pengajaran, namun tetap tidak bisa menggeser peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Dalam Sanaky, dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran untuk merangsang pembelajaran yaitu dengan cara:

“(1) menghadirkan objek sebenarnya dan obyek yang langka; (2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; (3) membuat konsep abstrak ke konsep kongkret; (4) memberikan kesamaan persepsi; (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (7) memberi susana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.”¹¹

Sedangkan dalam Wina Sanjaya dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

“(1) fungsi komunikatif, digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan; fungsi motivasi, penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar; (2) fungsi kebermaknaan, bukan hanya mendapatkan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan aspek kognitif yang tinggi bahkan aspek sikap dan keterampilan; (3) fungsi penyamaan persepsi., setiap siswa melalui pemanfaatan media diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa sehingga siswa mempunyai

¹¹ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta. Kaukaba Dipantara. 2013) 7.

pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan; (4) fungsi individualitas, berfungsi untuk dapat melayani setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.”¹²

Adapun dalam Khuluqo, dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran ada dua fungsi yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai sumber belajar.¹³

Dari beberapa pendapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pengembangan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada serta karakteristik media yang bersangkutan. Menurut Ely dalam Khuluqo dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media ada beberapa macam yaitu:

“(1) kesesuaian dengan tujuan; (2) kesesuaian dengan materi pembelajaran; (3) kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau peserta didik; (4) kesesuaian dengan teori; (5) kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik; (6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan,

¹² Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta. Kencana Prenadamedia Grup. 2014. Cet. 2)

¹³ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017). 145.

fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.”¹⁴

Sedangkan menurut Dick dan Carey dalam Usman dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media ada 4 yaitu:

“(1) ketersediaan sumber setempat, jika media tidak ada pada sumber tersebut maka harus membeli atau membuat sendiri; (2) Tersedianya dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli ataupun untuk memproduksi sendiri; (3) Faktor keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu lama; (4) Efektifitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang lama.”¹⁵

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media perlu adanya pertimbangan yang sesuai keperluan dalam pembelajaran yaitu dengan memperhatikan kriteria dalam pemilihan suatu media yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, teori, karakteristik, serta kondisi lingkungan selain itu juga adanya tenaga yang membuat media dengan memperhatikan ketahanan dan biaya pembuatannya.

e. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Dalam buku Hujair AH Sanaky bahwa media pembelajaran itu sangat luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja melainkan sampai pada tingkah laku

¹⁴ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 156-157.

¹⁵ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 126.

pendidik dan kondisi peserta didik. Maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau menggunakan simbol-simbol kata dan visual
- 2) Alat-alat audio-visual, alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu:
 - a) Media proyeksi, seperti: overhead projector, slide, film, dan LCD.
 - b) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan temple, kartun, papan flannel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll.
 - c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik atau masinal yaitu slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otonstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, computer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*) yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industry, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pendidik. Pendidik memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik, dan lainnya.¹⁶

¹⁶ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 44-45.

Sedangkan menurut Rudi Bretz dalam Basyiruddin Usman menjelaskan bahwa media mempunyai 8 klasifikasi yaitu: (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) media audio semi gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media visual semi gerak; (7) media audio; (8) media cetak.¹⁷

Adapun menurut Heinich, dkk dalam Benny bahwa klasifikasi media yang digunakan untuk pembelajaran dibedakan menjadi 6 yaitu: (1) media cetak/ teks; (2) media pameran/ *display*; (3) media audio; (4) media gambar bergerak/ *montion picture*; (5) multimedia; (6) media berbasis *web/ internet*.¹⁸

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pemilihan media itu ada berbagai macam yaitu media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, media audio merupakan media yang hanya dapat didengarkan, media audio-visual selain dapat didengar juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, media cetak, multimedia, media berbasis web/ internet, media berupa benda-benda peninggalan sejarah, dan media berupa perilaku atau perbuatan yang diperagakan oleh pendidik kepada peserta didik.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami.

¹⁷ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 28.

¹⁸ Benny A Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta. Kencana. 2017) 18.

Komik berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif.¹⁹

Komik dalam Haryono didefinisikan sebagai media menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, berupa cerita bergambar dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang.²⁰

Sedangkan menurut Susilana dijelaskan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²¹

Adapun menurut Sudjana dan Rivai komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²²

Dari beberapa pengertian komik di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah media penyampaian cerita yang dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, simbol-simbol, dan balon kata yang berdekatan dalam urutan

¹⁹ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 55.

²⁰ Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasikkan*. (Yogyakarta. Kepel Press. 2013) 125.

²¹ Miftahul Ni'mah. *Peningkatan Hasil Belajar Pkn melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Grafis Komik bagi Siswa Kelas V SD 1 Hadipolo*. Skripsi PGSD Universitas Muria Kudus.

²² Nursiwi Nugraheni. (2017). *Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Universitas Muria Kudus.

tertentu untuk menyampaikan suatu informasi agar mudah dipahami.

b. Unsur Komik

Secara sepintas komik hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita namun, kenyataannya berbeda. Adapun unsur-unsur pada komik menurut Masdiono antara lain:

“(1) halaman pembuka yang terdiri dari judul serial, judul cerita, *kredits* (pengarang, penggambar), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta); (2) halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter; (3) sampul komik, biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid; (4) splash page yaitu satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel; (5) double-spread page yaitu dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel.”²³

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa komik mempunyai unsur-unsur yang menyusun didalam komik tersebut, yaitu meliputi, halaman pembuka yang biasanya terdapat di awal yang berupa judul komik; halaman isi pada komik berisi efek suara isi komik; sampul penutup biasa terdapat penerbit yang menerbitkan komik; splash page disebut juga halaman pembuka, pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga illustrator; double-spread page biasanya untuk

²³ Nurul Hidayah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Jurnal PGMI UIN Raden Intan Lampung.

memberi kesan “wah” atau “dasyat” atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

c. Jenis-jenis Komik

Komik sebagai media massa hadir dengan berbagai jenis dan materi yang sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam buku Indria Maharsi dijelaskan bahwa komik berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi 5 yaitu:

- 1) Komik Strip (*Comic Strips*), komik ini terdiri dari beberapa panel saja dan dibuat oleh penulis tunggal.
- 2) Buku Komik (*Comic Book*), komik yang disajikan dalam bentuk buku yang merupakan tidak bagian dari media cetak lainnya.
- 3) Novel Grafis (*Graphic Novel*), memiliki tema-tema yang lebih panjang ceritanya hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.
- 4) Komik Kompilasi, merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan komikus yang berbeda-beda.
- 5) *Web Comic* (*Komik Online*), komik ini menggunakan media internet untuk publikasinya dan jangkauannya sangat luas.²⁴

Sedangkan menurut Ignas komik berdasarkan jenis ceritanya dibagi menjadi 4 yaitu:

- 1) Komik edukasi, komik ini memberikan peran yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni.

²⁴ Indria Maharsi. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Yogyakarta. Kata Buku. 2011) 15-20.

- 2) Komik promosi (komik iklan), komik ini mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak
- 3) Komik wayang, merupakan komik yang mengisahkan tentang cerita wayang
- 4) Komik silat, komik yang berisi tema silat yang didominasi adegan pertarungan atau laga.²⁵

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis komik ada dua yaitu berdasarkan bentuknya dan berdasarkan jenis ceritanya adapun berdasarkan bentuknya yaitu komik strip yang biasanya muncul disurat kabar maupun majalah, buku komik yang biasanya melibatkan beberapa orang yang bertugas menulis naskah dan sketsa serta warna, novel grafis dimana memiliki tema-tema yang panjang ceritanya hampir sama seperti novel, komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik yang berbeda-beda, dan yang terakhir komik online yaitu komik yang menggunakan media internet untuk publikasinya dengan jangkauan yang lebih luas tak terbatas, sedangkan berdasarkan jenis ceritanya komik dibagi menjadi 4 macam yaitu komik edukasi yang berperan dalam ranah intelektual dan artistik seni, komik promosi atau komik iklan, komik wayang, dan komik silat yang berisi adegan pertarungan atau laga.

d. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, tidak ada media pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan yang lain, semuanya tergantung dalam penggunaan media pembelajaran yang

²⁵ Mahya Zuhrowati. (tahun). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

disesuaikan pada tingkat perkembangan peserta didik, materi ajar, dan tujuan yang akan dicapai.

Adapun kelebihan dan kelemahan media komik menurut Haryono sebagai berikut:

“Kelebihan yaitu (1) kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik; (2) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik; (3) sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca; (5) menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya; (6) mempermudah anak didik menangkap rumusan yang abstrak; (7) dapat mengembangkan minat baca anak. Sedangkan kelemahannya yaitu: (1) guru menggunakan motivasi potensi buku-buku komik, selain bergambar juga dilengkapi oleh materi bacaan, film, percobaan, serta berbagai kegiatan yang kreatif. (2) komik menyebabkan penolakan buku yang tidak bergambar.”²⁶

Sedangkan dalam jurnal Asri Anita dijelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan media komik yaitu:

“Kelebihannya yaitu (1) komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan; (2) komik digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca; (4) komik dapat mengembangkan minat baca dan dapat melatih daya imajinasinya; sedangkan kelemahannya yaitu (1) komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna; (2) lukisan, cerita dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah; (3) dengan menggambarkan perilaku anti sosial,

²⁶ Nursiwi Nugraheni. (2017). *Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Universitas Muria Kudus.

komik mendorong tumbuhnya agresivitas dan kenakalan remaja pada anak.²⁷

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media komik memiliki banyak kelebihan namun juga memiliki kelemahan. Oleh karena itu dalam menggunakan media komik seharusnya dengan cara memilih komik yang tepat untuk dijadikan bahan bacaan, komik bisa dibuat dengan sekreatif mungkin, selain berisi gambar yang menarik serta mendidik, penggunaan bahasa yang santun dan cerita humor, komik juga bisa dibuat dengan berisi materi pelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa tanpa mereka sadari mereka sudah belajar materi pelajaran. Siswa juga dimbangi dengan bacaan tidak bergambar agar mereka juga terbiasa dengan buku-buku bacaan yang tidak bergambar untuk menambah wawasan siswa.

3. Prestasi Matematika

a. Pengertian Prestasi

Prestasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diartikan sebagai hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Adapun menurut istilah prestasi diartikan sebagai hasil dari usaha.²⁸

Sedangkan prestasi menurut Heri Gunawan dijelaskan bahwa prestasi merupakan hasil maksimal dari sesuatu, baik berupa belajar maupun bekerja.²⁹

²⁷ Asri Anita. (2014). *Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep dan Kelipatan*. Skripsi (Online) PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

²⁸ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta. Prenadamedia Group. 2013. Cet. 1) 208.

²⁹ Heri Gunawan. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Bandung. Alfabeta. 2012) 120.

Adapun prestasi menurut Anton Moelyono bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari yang dilakukan, dikerjakan.³⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah bentuk nyata usaha maksimal yang telah dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar yang dapat dilihat dari penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam nilai angka/ huruf.

b. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* yang berarti ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran.³¹

Menurut Ruseffendi dalam Heruman dijelaskan bahwa matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.³²

Sedangkan menurut Sudjono dalam jurnal Arif Muhyidin mengemukakan matematika adalah ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis juga selalu

³⁰ Wowo Sunaryo Kuswana. *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. (Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2014. Cet. 2.). 44.

³¹ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta. Prenadamedia Group. 2013. Cet. 1184)

³² Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2008. Cet. 2) 1.

berhubungan dengan penalaran yang logik serta berhubungan dengan bilangan.³³

Matematika secara umum ditegaskan sebagai penelitian pola dari struktur, perubahan dan ruang. Dalam pandangan formalis, matematika adalah pemeriksaan aksioma yang menegaskan struktur abstrak menggunakan logika simbolik dan notasi matematika. sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur oprasional dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.³⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu cabang ilmu yang tersusun secara sistematis dan mencakup penalaran atau logika, bilangan, aljabar, geometri, yang mana menggunakan metode deduktif dalam pembuktian kebenarannya serta dapat membantu manusia untuk mempelajari ilmu lain.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematika ialah kemampuan siswa untuk memahami, mendefinisikan, menerapkan dan menyimpulkan matematika serta mampu mengaitkannya dengan situasi atau dengan pengetahuan lainnya.

c. Hakikat Matematika

Matematika merupakan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan

³³ Arif Muhyidin, dkk. *Perbandingan Pemahaman Matematika Siswa antara Kelas yang Menggunakan Metode Student Facilitator and Explaining dengan Metode Peer Teaching Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

³⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Jakarta. Balai Pustaka. 2008). 585.

bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat di mana ia tinggal.

Matematika tidak dapat disamakan dengan berhitung atau aritmatika. Pengertian matematika tidak dapat ditentukan secara pasti karena cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan lainnya. Matematika menurut Johnson dan Rising dalam Tombokan Runtukahu dijelaskan sebagai berikut:

“(1) matematika adalah pengetahuan terstruktur dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya, (2) matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat, (3) matematika adalah seni dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan kehormatan.”³⁵

Sedangkan menurut Mastur Faizi berpendapat tentang pengertian Matematika sebagai berikut:

"Matematika merupakan salah satu dari macam-macam ilmu eksakta, yaitu salah satu bidang ilmu yang mempelajari segala

³⁵ Tombokan Runtukahu, dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar.*(Jogjakarta. Diva Press IKAPI. 2016. Cet. 3) 28.

hal yang bersifat konkret, yang dapat diketahui dan diselidiki berdasarkan percobaan serta dapat dibuktikan dengan pasti. Matematika merupakan cabang utama ilmu dari ilmu filsafat. Yang menjadi ibu dari segala ilmu. Ini berarti matematika menjadi salah satu hal yang pokok dalam menanamkan nilai-nilai dasar ilmu pengetahuan kepada para siswa.”³⁶

Menurut Hersh dijelaskan bahwa dalam mendefinisikan matematika perlu memerhatikan tiga hal berikut:

“(1) objek-objek matematika adalah penemuan dan ciptaan manusia; (2) matematika diciptakan dari kegiatan dengan objek-objek matematika, kebutuhan ilmu pengetahuan dan dari kebutuhan sehari-hari; (3) objek-objek matematika memiliki sifat-sifat yang mungkin sulit ditemukan, tetapi dengan sifat itu anak mendapatkan pengetahuan yang luas.”³⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu cabang utama ilmu pengetahuan yang bersifat konkret, yang mana merupakan ilmu yang mendasari dari kehidupan manusia yang memiliki kajian suatu objek abstrak.

d. Konsep-konsep Matematika

Pada kurikulum matematika SD/MI konsep matematika dibagi menjadi 3 kelompok, adapun

³⁶ Mastur Faizi. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. (Jogjakarta. Diva Press IKAPI. 2013.)32-33.

³⁷ Tombokan Runtukahu, dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*.(Jogjakarta. Diva Press IKAPI. 2016. Cet. 329.

pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika yaitu:

- 1) Penanaman konsep dasar yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut
- 2) Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan ketrampilan, bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan konsep matematika dan menerapkan konsep yang sudah dipelajari.³⁸

Sedangkan dalam Lydia Polonsky bahwa konsep-konsep matematika yaitu :

- 1) Pola yaitu memecahkan masalah, menganalisis aturan-aturan dan mengembangkan pola berdasarkan aturan tersebut.
- 2) Angka yaitu mengembangkan gagasan-gagasan tentang angka
- 3) Mengumpulkan dan memahami data yaitu memerlukan kecakapan untuk memisahkan-misahkan informasi dan membuat keputusan tentang informasi yang diterima
- 4) Geometri yaitu melalui mempelajari alam sekitar dan mengumpulkan informasi tentang benda-benda yang membentuk dunia mereka
- 5) Pengukuran yaitu melakukan pengukuran melalui kegiatan sehari-hari.³⁹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep-konsep matematika yaitu penanaman konsep dasar dimana siswa belum pernah mempelajari sebelumnya. Siswa

³⁸ Mastur Faizi. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. (Jogjakarta. Diva Press IKAPI. 2013.)2.

³⁹ Lydia Polonsky, dkk. *Matematika untuk si Kecil*. (Bandung. Pakar Raya. 2005) 2-4.

melakukan penemuan-penemuan melalui kegiatan sehari-hari seperti melihat angka di jam dinding, membedakan bentuk-bentuk benda disekitarnya, mengukur panjang benda dan mampu menghitung. Melalui penemuan tersebut sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari.

e. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secara umum tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah adalah agar siswa mampu dan trampil dalam menggunakan matematika. Menurut Ahmad Susanto yang berdasarkan Depdiknas kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur bangun datar dan bangun ruang, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikan.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.⁴⁰

⁴⁰ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta. Kharisma Putra Utama. 2015) 189.

Dari kompetensi yang harus dicapai oleh siswa sekolah dasar, maka tujuan dari pelajaran matematika adalah sebagai berikut:

”(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah; serta (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam sikap sehari-hari.”⁴¹

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika sangat penting diberikan dalam dunia pendidikan. Tidak hanya untuk mengerjakan soal matematika saja namun diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika tersebut perlu adanya pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif serta perlunya adanya media yang mampu membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Adapun tujuan tersebut mampu terealisasikan dalam pengaplikasiannya bukan hanya tujuan sesaat saja namun dijadikan sebagai acuan untuk pembelajaran matematika.

⁴¹ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta. Kharisma Putra Utama. 2015). 190.

f. Komponen Matematika

Pemahaman dalam bidang matematika berkaitan dengan berbagai konteks nyata yang ada dalam lingkungan. Fakta dan konsep matematika menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir matematis anak. Martini Jamaris menyatakan bahwa matematika juga memiliki komponen-komponen yang akan dipelajari yaitu:

- 1) Konsep angka yaitu konsep angka merupakan kemampuan dasar matematika. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, yang dimulai dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek, selanjutnya diikuti oleh kemampuan anak dalam mengorganisasi objek dan mengkomunikasikan lingkungannya melalui logika matematika.
- 2) Menghitung yaitu merupakan kemampuan awal dari pemahaman terhadap konsep bilangan. Pada usia dua tahun, anak sudah mulai menghitung dan mulai dapat mengingat urutan angka.
- 3) Korespondensi satu-satu yaitu merupakan susunan dari objek, bentuk, dan bilangan. Pemahaman terhadap pola membantu anak dalam memahami hubungan-hubungan yang ada di antara objek, bentuk, dan bilangan yang telah dikombinasikan ke dalam pola-pola tertentu misalnya dalam rangkaian manik-manik yang tersusun dengan warna merah, putih, putih, dan kuning, kuning, kuning terdapat pola dua merah, dua putih, dan tiga kuning, maka pola yang ada adalah 2, 2, dan 3. Pemahaman terhadap pola dapat berfungsi sebagai kemampuan dasar dalam bidang matematika, sains, dan aksara.
- 4) Geometri dan kepekaan *spatial* yaitu berkaitan dengan kemampuan memahami berbagai bentuk dan struktur yang ada di

dalam lingkungan. Anak dapat belajar memahami bentuk tiga dimensi melalui bentuk-bentuk balok. Dapat diajarkan sejak dini melalui permainan ketika sedang di rumah. Kemudian untuk mengembangkannya lebih lanjut dapat diikuti melatih anak menggambar objek tiga dimensi seperti meja serta diajak mewarnainya.

- 5) Pengukuran yaitu pengembangan kemampuan mengukur difokuskan pada kegiatan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dalam pengukuran. Pada tahap awal dalam mempelajari pengukuran, anak dapat diajak untuk membandingkan benda satu dengan benda yang lainnya, seperti membandingkan besarnya, panjangnya, atau tingginya. Baru selanjutnya anak dapat melakukan pengukuran dengan menggunakan alat-alat ukur seperti penggaris dan timbangan.
- 6) Pengumpulan, organisasi, dan penyajian data berkaitan dengan kegiatan memilih mengklarifikasi, membuat grafik, menghitung, mengukur, dan membandingkan.⁴²

g. Ruang Lingkup Materi matematika Kelas V di Sekolah Dasar

Dalam lampiran Permendikbud No. 21 tahun 2016 dinyatakan bahwa standar isi dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup dan tingkat kompetensi yang sesuai dengan kompetensi lulusan yang dirumuskan pada standar kompetensi lulusan, yakni sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Berikut ini adalah

⁴² Martini Jamaris. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. (Bogor. Ghalia Indonesia. 2014) 183-185.

ruang lingkup matematika di kelas V sesuai dengan Standar Isi Kompetensi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016.

- 1) Materi semester ganjil meliputi:
 - a) Operasi hitung bilangan bulat
 - b) Pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan
 - c) Menghitung luas bangun datar trapesium dan layang-layang
 - d) Menghitung volume kubus dan balok
- 2) Materi semester genap meliputi:
 - a) Pecahan
 - b) Sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang serta hubungan antar keduanya.⁴³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sebenarnya merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal dengan judul “Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu” tahun 2017 yang disusun oleh Desi Kurniati, dkk dari Universitas Bengkulu dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan dikategorikan efektif dengan pencapaian efektivitas pada penggunaan media komik. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa aktifitas siswa aktif dengan skor rata-rata aktifitas siswa sebesar 3,93, sedangkan respon siswa terhadap proses pembelajaran yaitu sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 4,05, dan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 61 Kota

⁴³ Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016. *Tentang Standar Isi Muatan Materi pada Tingkat Kompetensi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar, Bab III Tingkat Kompetensi dan Ruang Lingkup Muatan Materi Matematika Sekolah Dasar*. Dalam <http://bsnp-indonesia.org>. Diakses pada tanggal 26 september 2018.

Bengkulu efektif dengan ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 76,67% dan nilai rata-rata sebesar 79,31.⁴⁴

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini menggunakan media komik pada pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu materinya sifat-sifat bangun ruang di SD Negeri 61 Kota Bengkulu, penelitian yang akan datang bertujuan pada pemahaman matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

2. Jurnal dengan judul “Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar” tahun 2015 yang disusun oleh Dedi Kurniawan, dkk dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelas, peningkatan terjadi pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik dalam pembelajaran matematika tentang konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah yaitu nilai rata-rata normal pada hasil belajar sebesar 0,66. Sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol berada pada kategori rendah karena angka rata-rata normal hanya sebesar 0,27.⁴⁵

Persamaan yang ada antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan media komik dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman

⁴⁴ Desi Kurniati, dkk. *Efektifitas Media Komik pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang untuk Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu*. Jurnal Prodi Pendidikan Matematika JPMIPA FKIP Universitas Bengkulu.

⁴⁵ Dedi Kurniawan, dkk. (2015). *Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Indonesia.

matematika siswa, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan materi matematika tentang bilangan cacah di kelas dua, penelitian yang akan datang menggunakan materi matematika tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

3. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan” tahun 2014 yang disusun oleh Asri Anita dari Universitas Islam Negeri dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perhitungan persentase hasil *posttest* kedua kelas pada jenjang kognitif C1, C2, C3. Pada jenjang C1 diperoleh persentase untuk kelas eksperimen sebesar 92,92% dan untuk kelas kontrol 84,58%. Pada jenjang C2 untuk kelas eksperimen sebesar 77,08% dan kelas kontrol 63,61%, selanjutnya pada jenjang C3 untuk kelas eksperimen sebesar 62,92% untuk kelas kontrol 43,33%. Dibuktikan oleh pengujian hipotesis yang menyatakan t hitung $>$ t tabel ($5,17 > 2,00$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik dalam pembelajaran dan pada pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Muhara 02 Citeureup.⁴⁶ Persamaan yang ada antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada variabel bebasnya yakni media pembelajaran komik dan pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya penelitian

⁴⁶ Asri Anita. (2014). *Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep dan Kelipatan*. Skripsi (Online) PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu untuk mengetahui adanya pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika kelas 4 pada materi faktor dan kelipatan, sedangkan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media komik untuk meningkatkan pemahaman matematika kelas 5 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono dijelaskan bahwa “kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.⁴⁷

Media pembelajaran komik adalah media pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan komik yaitu media pembelajaran yang berupa ilustrasi gambar atau simbol-simbol dan balon kata yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Media ini dapat menjadikan peserta didik untuk lebih menyukai buku atau bacaan yang bergambar dan penuh dengan ilustrasi yang menarik. Melalui gambar dan ilustrasi dalam komik, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan membaca materi dalam komik tersebut. Melalui alur yang terdapat dalam komik, siswa dapat mengingat isi materi lebih baik dengan imajinasi yang dibangun oleh masing-masing siswa.

Komik penuh dengan gambar dan alur cerita yang menarik, kaya ilustrasi dan imajinasi yang disukai oleh siswa sehingga membuat siswa penasaran akan isi cerita tersebut dan ingin membacanya terus hingga cerita dalam komik selesai. Bahasa gambar dan teks dalam komik ternyata mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan tulisan saja. Di dalam komik

⁴⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung. Alfabeta. 2012) 60.

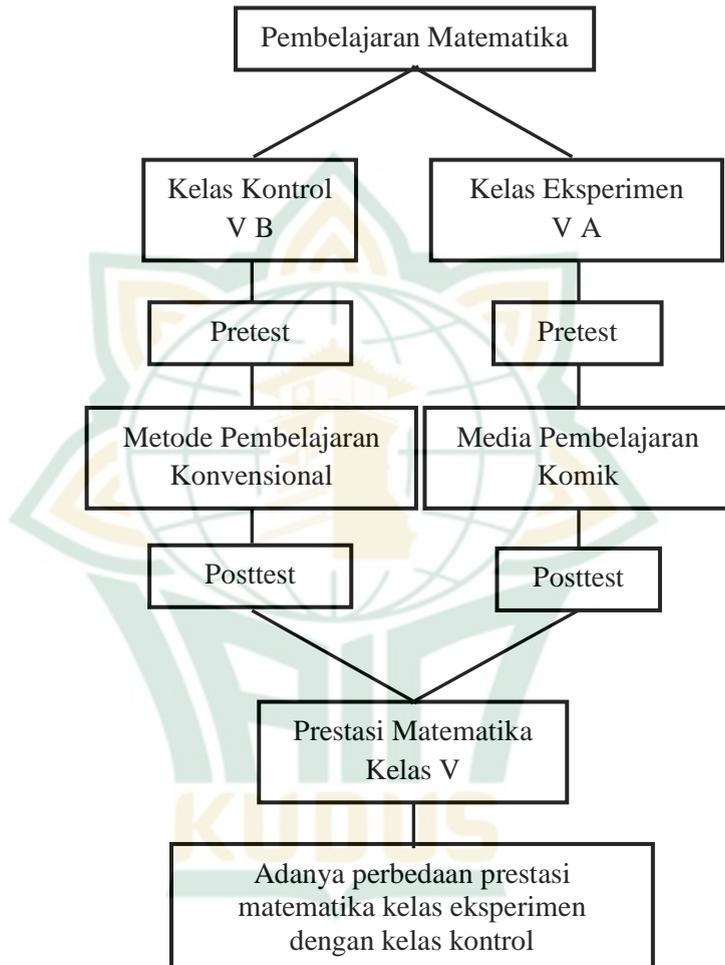
ada tiga unsur dalam komik yaitu penginderaan, memori, dan imajinasi yang dapat menimbulkan ketertarikan dalam diri siswa, sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan dengan optimal dan pemahaman siswa menjadi lebih baik dan pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman matematika siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran Matematika.

Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) yaitu agar siswa mampu dalam penguasaan matematika dan terampil dalam menggunakan matematika dalam hal memahami dunia sekitar, sehingga mampu bersaing dan berhasil dalam kehidupan. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan pemahaman dan penataran nalar dalam penerimaan matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memiliki dugaan bahwa media pembelajaran komik pada pembelajaran matematika ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena dalam media pembelajaran komik dapat membantu siswa untuk mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan tulisan saja, sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan dengan optimal dan pemahaman siswa menjadi lebih baik dan pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran matematika.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik pada pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) jika dilaksanakan dengan benar diduga dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa. Sehingga dapat digambarkan dengan kerangka konseptual sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Untuk bisa dipakai sebagai pegangan dalam penelitian ini, maka perlu menentukan suatu penafsiran tentang hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan yang dikemukakan dalam rumusan

masalah.⁴⁸ Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁹

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media komik lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan Kelas V di MI NU Imaduddin Hadiwarno Mejobo Kudus tahun pelajaran 2018/2019.
2. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan media pembelajaran yang lebih baik dan meningkat dari pada prestasi belajar peserta didik kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan Kelas V di MI NU Imaduddin Hadiwarno Mejobo Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

⁴⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta. Bumi Aksara. 2009. Cet. 10) 163.

⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung. Alfabeta. 2012) 64.