

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan.¹ Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan.² Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Artinya guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis yang bertujuan menangkap, memproses, maupun menyusun visual dan verbal kembali.³

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, majalah, koran, dan lainnya⁴ Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media sebagai perantara dalam penyampaian bahan ajar yang tidak jelas dalam kegiatan pembelajaran.

Agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan optimal dibutuhkan media pembelajaran.

Dengan demikian melalui bantuan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah dalam

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 3.

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 159.

³ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, 3,

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prendamedia Group, 2008), 204

mencerna dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Media yang baik dan tepat akan mewakili tercapainya materi yang diajarkan dijelaskan dalam surat An Nahl ayat 89.⁵

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ
شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya :“(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (Q.S An Nahl : 89)

Media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara verbal oleh pendidik dan peserta didik akan lebih mudah dalam mendapatkan pengalaman yang kongkret. Dengan menggunakan media materi akan lebih jelas dan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dengan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Anak- anak tingkat dasar sampai menengah membutuhkan media dalam proses pembelajaran, karena pada tingkat dasar dan menengah pendidik diharapkan mampu mengembangkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

⁵ Kementerian Agama RI, *Syamil Al-Qur'an Miracle The Reference*, (Bandung: Sygma Publishing, 2010), 277.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Mengantarkan suatu pesan kepada penerima merupakan peran dari media. Selain itu agar tercapainya tujuan pembelajaran, dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu.

Sudjana & Rivai menjelaskan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut:⁶

- 1) Pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Metode mengajar lebih variasi, sehingga peserta didik tidak bosan
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Menurut Kemp dan Dyton dalam Sanjaya, media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Kontribusi tersebut adalah sebagai berikut :⁷

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung di manapun dan kapanpun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berperan penting dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan media memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran.

- 1) Penyajian pesan dalam pembelajaran tidak bersifat verbalitas

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010), 2.

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 210.

- 2) Memudahkan siswa dalam menerima pelajaran karena pembelajaran difokuskan kepada peserta didik
- 3) Menarik minat siswa untuk belajar dengan adanya metode mengajar yang bervariasi
- 4) Mengatasi kebosanan siswa, sehingga dapat fokus dengan pelajaran yang diberikan
- 5) Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi siswa yang pasif.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran akan lebih aktif dengan hadirnya media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat agar dapat diterapkan sesuai kegunaannya.

Dalam memilih media untuk kepentingan proses pembelajaran sebaiknya guru memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran sebagai berikut :⁸

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

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan, untuk itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media.⁹

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media sesuai dengan tujuan intruksional yang sudah ditetapkan.

⁸ Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, 4-5.

⁹ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, 74-76.

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

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

d. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran :

1) Media Grafis

Media cetak dan media grafis adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media grafis termasuk media visual non proyeksi salah satu fungsinya , yaitu menyalurkan suatu pesan dari pendidik ke peserta didik. Secara sederhana media grafis adalah sebagai media yang mengandung pesan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti.¹⁰ Jenis media grafis terdiri atas bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik.¹¹

¹⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 213-214.

¹¹ Nana sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 27.

2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam merupakan salah satu media yang dapat digunakan melalui bantuan proyektor. Media proyeksi berbeda dengan media grafis, karena saat pemakaiannya media ini harus menggunakan alat elektronik untuk dapat menampilkan informasi atau pesan.

3) Media Audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio berasal dari kata *audible* yang berarti suata ang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Sebagai media pembelajaran maka suara-suara atau bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian didengarkan kembali kepada peserta didik.¹²

Beberapa jenis media pembelajaran yang dibahas diatas adalah media yang sangat sering digunakan pendidik dalam pembelajaran, dengan adanya media dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Anderson mengklasifikasikan media menjadi beberapa bagian, antara lain:¹³

Tabel 2.1
Pengelompokkan Media Anderson

No	Golongan media	Contoh dalam pembelajaran
1	Audio	Kaset audio , siaran radio , CD , telepon
2	Cetak	Buku pelajaran , modul, brosur , <i>leaflet</i> , gambar
3	Audio- cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT) , film bingkai (<i>slide</i>)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu dengan judul

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 38.

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2014), 124-125.

		(caption)
7	Visual gerak dengan audio	Audio visual gerak, film gerak bersuara, video/ VCD, televise
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboratorium
10	Computer	CAI (pembelajaran pembentukan computer), CBI (Pembelajaran berbasis computer)

2. Media Komik

a. Pengertian Komik

Komik memiliki banyak arti yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum komik sering diartikan sebagai “cerita bergambar”. Scout McCloud yang dikutip oleh Waluyanto berpendapat bahwa komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar dan lambang yang *terjuktaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.¹⁴ Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya.¹⁵

Komik merupakan media unik yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif.¹⁶ Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Komik yang disajikan dengan bahasa sehari-hari dengan dilengkapi gambar menarik sehingga materi yang dipelajari dapat dimahaminya siswa dengan baik.

Komik merupakan media yang menarik karena dilengkapi dengan bacaan dan gambar yang menjelaskan dari isi bacaan. Makna cerita dapat dipahami melalui gambar yang terdapat dalam cerita. Keselarasan antara

¹⁴ Heru Dwi Waluyanto, “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran”, *Jurnal Nirmana*, Vol.7, 2005, 51.

¹⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 69.

¹⁶ Tri Kurnia Wardani, “Penggunaan Media Komik dalam Mempelajari Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural”, *Jurnal Komunitas*, Vol. 4, 2012, 231.

gambar dan cerita menjadikan siswa dengan mudah dan cepat mentransfer pemahaman.¹⁷

Komik merupakan suatu media visual yang memiliki kekuatan dalam penyampaian informasi yang mudah dipahami. Hal ini terjadi karena komik berisikan perpaduan antara kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam alur cerita. Gambar menjadikan informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dipahami, dan alur menjadikan lebih mudah untuk diikuti dan diingat.¹⁸ Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat mengantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.¹⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan gambar-gambar, lambang-lambang, simbol-simbol, dan balon kata yang saling berdekatan dan disusun dalam suatu alur cerita yang runtun dalam penyampaian informasi. Sehingga pesan yang disampaikan melalui media komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali.

b. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Sebagai media visual, media komik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan media komik antara lain:²⁰

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dengan mudah memahami isi komik.

¹⁷ Jufri Ahmat dan Wahyu Sukartiningsih, "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal JPGSD*, Vol. 1, No. 2, 2013, 2.

¹⁸ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran".54.

¹⁹ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal MUADDIB* Vol.05 No.01, 2015, 1.

²⁰ Tri Kurnia Wardani, "Penggunaan Media Komik dalam Mempelajari Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural". 231.

- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata dari cerita pada komik.
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca komik.
- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga diharapkan mereka lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Menurut Trimo dalam Rosi Lestari, kelemahan media komik antara lain yaitu:²¹

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Banyak aksi yang menonjolkan kekerasan.
- 3) Banyak adegan percintaan yang lebih menonjol.

c. Karakteristik Media Komik

Karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:²²

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter
- 2) Ekspresi wajah karakter
- 3) Balon kata
- 4) Garis gerak
- 5) Latar
- 6) Panel

Dari pendapat Danaswari, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media komik adalah adanya karakter, ekspresi wajah karakter, balon kata, garis gerak, latar, dan panel sehingga terbentuklah media komik yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga

²¹ Rosi Lestari, *Pengaruh Media Komik dalam Keterampilan Membaca Intensisif Siswa Kelas III SD Islam Amanah Tangerang Selatan*, 22.

²² Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2, 2015), 5.

memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.²³ Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan cara membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.²⁴

Menurut R. Gagne belajar adalah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.²⁵ Gagne juga mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu upaya dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi. Maksud dari instruksi adalah bimbingan atau arahan.²⁶

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami makna hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁷ Nawawi dalam Ahmad Santoso mengemukakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang berbentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁸

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar.

b. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar terdiri dari pemahaman konsep atau aspek kognitif, keterampilan proses atau aspek psikomotor, dan sikap siswa atau aspek afektif. Berikut penjelasannya:

1) Pemahaman Konsep

Bloom mengartikan bahwa pemahaman adalah kemampuan dalam menyerap makna atau arti dari materi atau bahan yang telah dipelajari. Makna

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 4.

²⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 20.

²⁵ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 6.

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 1-2.

²⁷ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5.

²⁸ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5.

pemahaman dikategorikan menjadi beberapa aspek berdasarkan kriteria sebagai berikut:²⁹

- a) *Translate major ideas into own words*, artinya “pemahaman adalah suatu kemampuan yang bertujuan menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, artinya seseorang yang telah faham dengan sesuatu akan mampu menerangkan dan menjelaskan kembali apa yang telah ia terima”.
- b) *Interpret the relationship among major ideas*, artinya “pemahaman bukanlah sekedar mengetahui, yang pada umumnya hanya sebatas mengingat kembali suatu pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari”
- c) *Extrapolate or go beyond data to implication of major ideas*, artinya “pemahaman bukan hanya mengetahui, karena proses mental dinamis melibatkan suatu pemahaman, dengan memahami maka ia dapat memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, serta mampu memberikan gambaran yang luas”.

Guru dapat melakukan evaluasi produk yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep. Menurut W.S. Winkel, seberapa jauh suatu tujuan intruksional telah tercapai dapat diukur melalui produk. Hal tersebut dapat dilaksanakn dengan mengadakan berbagai macam tes, baik diadakan secara lisan maupun tertulis.³⁰

2) Keterampilan Proses

Menurut Usman dan Setiawati dalam Ahmad Santoso “keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemanapun yang lebih tinggi dalam diri individu siswa”. Keterampilan dapat diartika kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu.³¹

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 6-7.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 9.

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 9.

Menurut Indrawati keterampilan proses dibagi menjadi dua tingkatan, *pertama* tingkat dasar yang meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan *inference*, *kedua* keterampilan terpadu yang meliputi: menentukan, variabel, menyusun data, dll).

Secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, salah satunya yaitu kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin sesuai dengan bidang studi yang bersangkutan dengan tujuan melatih keterampilan proses.³²

3) Sikap

Bany dan Johnson mengemukakan model yang mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu:³³

- a) "*self-report technique*" (Teknik pelaporan diri sendiri), yaitu berbentuk respon seseorang terhadap sejumlah pertanyaan.
- b) "*observation of behaviour*" (Observasi terhadap perilaku yang tampak), yaitu sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak.
- c) Sikap yang disimpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan, dan tanda-tanda nonverbal.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman berpendapat bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:³⁴

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal antara lain meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keadaan keluarga

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 10.

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 11.

³⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12.

yang tidak stabil ekonominya dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi kualitas pembelajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Keadaan masyarakat di sekitar siswa juga membawa dampak bagi hasil belajar siswa.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang berasal dari bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin ‘*scientia*’ yang berarti “saya tahu”. *Science* terdiri dari “*social science*” (ilmu pengetahuan sosial) dan “*natural science*” (ilmu pengetahuan alam).³⁵ Jadi IPA atau ‘*science*’ diartikan sebagai ilmu tentang alam, yaitu ilmu yang menjelaskan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.³⁶ IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum, khususnya pada jenjang sekolah dasar.³⁷

IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis, secara umum penerapannya terbatas pada gejala-gejala alam, melalui metode ilmiah berbentuk observasi dan pengamatan IPA lahir dan berkembang.³⁸ IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori. Terdapat dua hal yang saling berkaitan, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas.³⁹

³⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 136.

³⁶ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2016), 3.

³⁷ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 165.

³⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, 136- 137.

³⁹ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 22.

Carin dan Sund dalam Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati menyatakan bahwa terdapat empat unsur utama dalam IPA, yaitu:⁴⁰

- 1) Sikap IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam, makhluk hidup, benda, serta hubungan sebab akibat.
- 2) “Proses” pemecahan masalah pada IPA berkemungkinan adanya prosedur yang sistematis dan runtut melalui metode ilmiah.
- 3) “Produk” fakta, prinsip, teori, dan hukum merupakan hasil dari produk IPA.
- 4) “Aplikasi” penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran IPA unsur tersebut diharapkan terdapat dalam diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran dan menggunakan rasa keingin tahunya dalam memahami fenomena alam melalui penerapan langkah- langkah metode ilmiah.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan usaha manusia pada pemahaman alam semestamelalui pengamatan, serta penggunaan prosedur, dan untuk mendapatkan kesimpulan dijelaskan menggunakan penalaran.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Dalam Badan Nasional Standar Pendidikan terdapat beberapa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar :⁴¹

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA.
- 3) Pengembangan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Pengembangan keterampilan proses dengan tujuan memecahkan masalah, membuat keputusan dan menyelidiki alam sekitar.
- 5) Peningkatan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, melestarikan, dan menjaga lingkungan

⁴⁰ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 24.

⁴¹ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 171-172

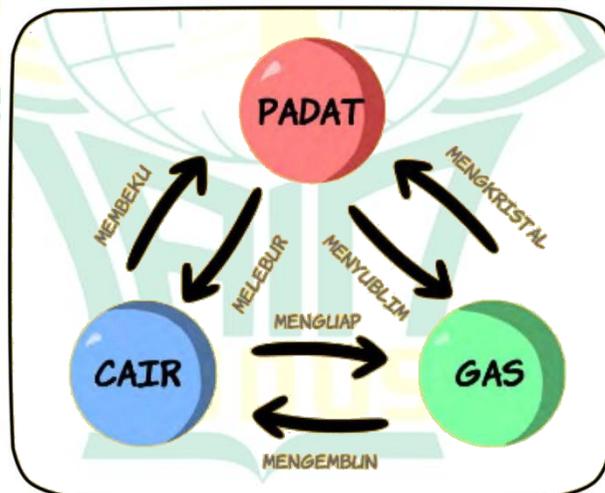
- 6) Peningkatan keasadaran guna menghargai alam
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan terciptanya peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengkaji dan menumbuhkan rasa kekaguman melihat alam semesta yang diciptakan Tuhan, serta memecahkan permasalahan peristiwa alam.

c. **Tinjauan Materi IPA Perubahan Wujud Pada Benda**

Phase atau tingkatan suatu benda terbagi menjadi 3, yaitu : padat, cair dan gas.⁴² Perubahan dari *phase* tertentu ke *phase* yang lain masing- masing sebagai berikut :

Gambar 2.1
Perubahan Wujud Pada Benda



Sesuai pada gambar 2.1, berikut penjelasannya :⁴³

- a. Melebur (mencair) adalah perubahan phase benda dari phase padat ke phase cair pada suhu dan tekanan tertentu.

⁴² Ishak Abdulhak, dkk, *Konsep Dasar IPA I*, (Jakarta : Departemen Agama RI Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001), 180.

⁴³ Puty Yousnelly, *Senang Belajar IPA 4*, (Jakarta: Yudhistira, 2015), 72.

- b. Membeku adalah perubahan wujud benda dari air menjadi padat. Contoh air jika dibekukan di dalam suhu di bawah 0° .
- c. Menguap ialah perubahan fase benda dari fase cair ke phase gas (uap), yang hampir terjadi pada setiap temperatur.
- d. Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud benda gas menjadi cair. Benda gas akan mengembun jika mengalami pendinginan.
- e. Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh kapur adalah benda padat yang akan menjadi gas jika digunakan.
- f. Mengkristal adalah proses gas berubah menjadi padat. Contoh uap air berubah langsung menjadi es tanpa menjadi cair.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjukkan bahwa penelitian ini belum ada, maka peneliti akan memaparkan penelitian atau tulisan yang sudah ada. Dari hal ini nantinya peneliti akan menjadikan sebagai teori dan sebagai perbandingan dalam mengupas berbagai permasalahan penelitian ini, sehingga memperoleh penemuan baru yang otentik. Diantaranya peneliti paparkan sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa kelas III SD Islam al-Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015- 2016. Karya Rosi Lestari. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *The Post-test Only Control Group Design* . Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media komik (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol). Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,63 dan kelas kontrol sebesar 75,56. Selain itu, hasil perhitungan *uji-T* atau uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,030. Sehingga, H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai *sig.(2-tailed)* yaitu $0,030 < 0,05$. Karena H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan

membaca intensif siswa kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.⁴⁴

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas 3, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang tahun 2017-2018”. Karya Durotun Nasikhah. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *field research*. Bentuk *field research* dalam penelitian ini yaitu *true field research* (benar benar penelitian lapangan) jenis “*posttest only control design*” pengujian hipotesis hanya menggunakan nilai angket. Penelitian ini dipergunakan untuk memperoleh data kongkrit yang terjadi di lapangan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode Observasi, Angket, wawancara dan Dokumentasi. Dari hasil penelitian yang penulis buat, pengaruh media komik terhadap minat belajar siswa kelas IIIA mata pelajaran Fiqih di MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang semarang tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari besarnya $r_{hitung} = 0,54$ dan r_{tabel} dengan signifikansi 5% = 0.367, dan hasil analisis product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni Analisis Varians Regresi Sederhana, hasil dari F_{hitung} adalah 11,306. Dan nilai F_{tabel} 5% signifikansi yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai Variabel 1. Ini berarti pengaruh media komik akhlak berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yaitu ”ada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar

⁴⁴ Rosi Lestari, “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa kelas III SD Islam al-Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015-216”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Jakarta, 2016)

peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018” dapat diterima.⁴⁵

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas III, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Grafis terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Suturuzzhulam Kecamatan Percut Sej Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/ 2018”. Karya Putri Moetiya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu. Instrument tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 44 dengan simpangan baku 15,01 dan nilai rata-rata post-test sebesar 85 dengan simpangan baku 20,13. Perubahan hasil belajar yaitu 41 dengan menggunakan media grafis. Sedangkan nilai rata-rata pre-test pada kelas kontrol sebesar 45 dengan simpangan baku 11,00 dan nilai rata-rata post-test sebesar 61 dengan simpangan baku sebesar 14,47. Perubahan hasil belajar yaitu 16 tanpa menggunakan media grafis. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Suturuzzhulam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017-2018. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis pada $\alpha = 0,05$ di dapat

⁴⁵ Durotun Nasikhah, “Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang tahun 2017- 2018”, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Semarang, 2019)

thitung = 5,83 dan ttabel = 2,024 sehingga thitung > ttabel atau $5,83 > 2,024$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.⁴⁶

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Sedangkan perbedaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media grafis berupa gambar, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media grafis berupa komik.

C. Kerangka Berfikir

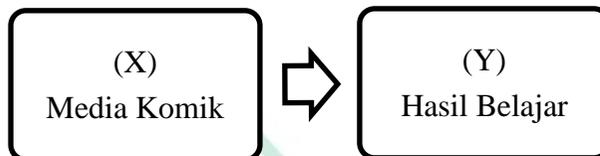
Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Anak-anak tingkat dasar sampai menengah membutuhkan media dalam proses pembelajaran, karena pada tingkat dasar dan menengah pendidik diharapkan mampu mengembangkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

Komik adalah media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yang berupa gambar-gambar, simbol-simbol, lambang-lambang, dan balon kata yang saling berdekatan dan disusun pada alur cerita yang runtun yang bertujuan agar tersampainya informasi. Sehingga informasi yang disampaikan melalui media komik tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan kapanpun dapat diceritakan kembali dengan mudah.

IPA merupakan usaha manusia memahami alam semesta dengan cara mengamati objek dengan teliti serta penggunaan prosedur dan kemudian dijelaskan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan. Dengan menggunakan media komik diharapkan terbentuknya perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA. Perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar tersebut disebut dengan hasil belajar.

⁴⁶ Putri Moetiya, "Pengaruh Penggunaan Media Grafis terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Sutoruzzhulam Kecamatan Percut Sej Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/ 2018". (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) UIN Sumatra Utara Medan, 2018)

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat variable pengaruh yaitu media komik sebagai (X) dan terdapat variable terpengaruh yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebagai (Y).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diterapkannya penggunaan media komik diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Artinya, penggunaan media komik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada relevannya terhadap teori, tidak berdasarkan fakta empiris yang dihasilkan dari data yang dikumpulkan.⁴⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara yang masih membutuhkan bukti dari kebenaran atau dapat diartikan pula bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang kemungkinan jawaban dianggap benar.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis pertama

Penerapan penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA di MI Islamiyah Mejobo Kudus dinyatakan baik.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

2. Hipotesis kedua
Penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Islamiyah Mejobo Kudus.
3. Hipotesis ketiga
Hasil dari penerapan media komik terhadap hasil belajar IPA di MI Islamiyah dalam kategori baik.

