

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Belajar merupakan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa melakukan sesuatu.¹ Pada dasarnya belajar itu suatu proses perubahan dimana saat kita belum bisa menjadi bisa. Dalam hal ini belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya dan apa yang di ajarkan.

Belajar menurut Slavin ialah “perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.”² Semenara itu menurut E.R Hilgard belajar ialah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”.³ Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku yang diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Belajar ialah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu bentuk hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang disebabkan terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

¹ Muhammad faturrohman. Belajar dan pembelajaran modern. (yogyakarta:garudhawaca.2017)hal.1

² Muhammad faurrohman. Beajar dan pembeajaran modern. (yogyakarta:garudhawaca.2017)hal.1

³ Ahmad susanto eori beajar dan pembeajaran di sekoah dasar.(jakara: kencana.2013) hal.3

Dalam proses belajar mengajar, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Sehingga sudah sepatutnya pendidik dapat menggunakan alat atau media yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara dan pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴ Dalam hal ini media ialah wadah dari pesan yang oleh sumber ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima berupa pesan intruksional dan tujuan yang dicapai ialah tercapainya proses belajar.⁵ Geralach & Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap atau menyusun informasi visual atau verbal.⁶ apabila dipahami secara garis besar ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media perantara dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat memahami apa yang diajarkan.

⁴ Rudy sumiharsono dan hisbiyatul hasanah. *Media pembelajaran* (jember: CV.pusaka abadi,2017). 9

⁵ Cecep kustadi dan daddy darmawan. *Pengembangan media pembelajaran*. (kencana, 2020). 5

⁶ Rudy sumiharsono dan hisbiyatul hasanah. *Media pembelajaran* (jember: CV.pusaka abadi,2017).9

Menurut Daryanto mengatakan “bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.”⁷Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media dapat didefinisikan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Media merupakan sebagai bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping itu, sistem penyampaian atau pengantar, media sering disebut mediator karena penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak. Dengan Istilah mediator peran media yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran dapat dilakukan dengan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih yang disebut media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media ialah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran ialah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran ialah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang

⁷ Cecep kustadi dan daddy darmawan. Pengembangan media pembelajaran. (kencana, 2020).

dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik

b. Manfaat Media Pembelajaran

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang berkaitan dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting ialah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media pembelajaran ialah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar.⁸

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa⁹ yaitu:

⁸ Mustofa abi hamid, rahmi ramadhani dkk. *Media pembelajaran*. (yayasan kita menulis, 2020) 15

⁹ Nana sudjana dan ahmad rivai. *Media pengajaran*. (Bandung: sinar Baru Agesindo, 2010).2

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan dapat menguasai ujian pembelajaran yang lebih baik
3. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru, sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan penuturan guru, melainkan juga aktivitas seperti mengamati, dan mendemostrasikan.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa memanfaatkan penggunaan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a) Pengajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa
- c) Metode pengajaran yang lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita

manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.¹⁰

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam.
 - a) Media auditif, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
 - b) Media visual, media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula gambar visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
 - c) Media audiovisual, media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari daya liputnya,¹¹ media dibagi dalam:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya: radio dan televisi.

¹⁰ Azhar arsyad. *media pembeajaran*. 18

¹¹ Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada. 2010). h. 52-53

- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
 - c) Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini ialah modul berprogram dan pengajaran melalui computer
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya,¹² media dibagi dalam:
- a) Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media kompleks. Media ini ialah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Terdapat beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran:

1) Media grafis

Media cetak dan media grafis ialah 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 ialah sebagai media yang mengandung pesan dapat diuangkan dalam bentuk uisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti.¹³ Jenis media

¹² Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada. 2010). h. 52-53

¹³ Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. 213-214

grafis terdiri atas bagan diagram, grafik, poster, karikatur dan komik.¹⁴

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 audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi audio dan visual. Media ini menjadi lebih menarik dibandingkan media audio dan media visual.

4) Media audio

Media ini berkaitan dengan indra pendengaran. Media audio berasal dari kata *audire* yang berarti suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh manusia. Sebagai media pembelajaran maka suara – suara atau bunyi yang direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian didengarkan kembali kepada peserta didik.¹⁵

Dari beberapa jenis media di atas adapun media yang sering digunakan oleh pendidik sebagai proses pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow membagi media ke dalam

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011) 27

¹⁵ Daryano. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013). 38

dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, film strips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.

b. Pilihan media teknologi mutakhir¹⁶

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computerassisted instruction, permainan
- 3) komputer, system tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

d. kriteria pemilihan media pembelajaran

Proses pembelajaran akan lebih menarik 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 pemilihan media untuk kepentingan proses pembelajaran sebaiknya guru

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 35

memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran¹⁷ sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 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 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 diatas, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang tepat guna 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 pelengkap apabila dirasa perlu untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

¹⁷ Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai. *Madeia Pengajaran*.(Bandung: Sinar Baru Algensindo.2011)hal 5

2. Media E-Comik

a. Pengertian E-Comik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari *komos* ‘revel’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Menurut McCloud komik ialah gambar yang berjejer dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.¹⁸ Komik merupakan gambar atau lukisan bersambung yang merupakan jalannya cerita. Komik juga disebut cerita bergambar.

Komik ialah media komunikasi visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, mampu menyajikan materi lebih konkret sehingga anak lebih mudah menyerap materi.¹⁹ Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai dengan menjadi alur cerita merupakan kekuatan komik. Dengan bergambar alur cerita dapat mudah diserap, teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diingat.

Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dalam penampilannya yang menarik, juga format dalam komik seringkali diberikan penjelasan yang sungguh-sungguh berupa hiburan semata sedangkan untuk sebutan *e-comic* biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

¹⁸ MS.Gumear. *cara membuat komik*. (Jakarta Barat: PT INDEKS, 2011).6

¹⁹ Aini Indriasih, Sumaji, dkk. “*Pengembangan media e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini*. *Jurnal Imiah Kependidikan*”. Volume 10. 2020. 155

b. Kelebihan dan Kekurangan E-Comic

Sebagai media pembelajaran visual, media komik ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Demikian kelebihan dari media *e-comic*²⁰:

1. Kemampuan menciptakan minat belajar
2. Membimbing minat baca yang menarik peserta didik
3. Dengan bimbingan guru berfungsi sebagai jembatan menumbuhkan minat baca
4. Mempermudah anak menangkap hal-hal yang abstrak
5. Seluruh jalannya cerita komik menuju kesuatu arah jalan kebaikan

Demikian juga kekurangan dari media komik sebagai berikut:

- a. Komik dapat mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna
- b. Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks
- c. Lukisan, cerita dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah
- d. Komik dapat menghambat anak melakukan bentuk bermain lainnya
- e. Komik menjadikan kehidupan sebenarnya membosankan dan tidak menarik

c. Karakteristik media e-komik

Karakteristik yang dimiliki komik menurut danaswari,²¹ yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan *e-comic* untuk menggambar diperlukan adanya karakter
- 2) Ekspresi wajah karakter
- 3) Balon kata

²⁰ Aini indriasih, sumaji, dkk. "pengembangan media e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Jurnah ilmiah kependidikan". Volume 10. 2020. 155

²¹ Nuniknur aipah, 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 scieniae educatia vol.5 no. 2, 2015).5

Ialah suatu bulatan dengan garis penunjuk yang di dalamnya terdapat tulisan yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut.

- 4) Afek suara
Menunjukkan suara-suara yang terjadi dalam cerita tersebut, misalnya suara angin, suara ranting patah, suara bel dan sebagainya.²²

- 5) Panel
Panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan belajar kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuan yaitu meningkatnya kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja).²³

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dan berkembang disebabkan belajar. Oleh karena itu, seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri setiap orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama. Dengan perubahan tingkah laku yang relatif lama itu disertai usaha orang tersebut sehingga tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya. Tanpa usaha, tidak dapat terjadi

²² Zulkifli, "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks", Skripsi FITK UIN SYAHID, (Jakarta: Perpustakaan Utama UIN, 2008), h. 16, tidak dipublikasikan.

²³ Ihsana e khuluqo. Belajar dan pembeajaran. (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2017).6

perubahan tingkah laku, bukanlah belajar. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar. Dengan demikian belajar akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor internal

a. Faktor fisiologi

Secara umum kondisi fisiologi, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Disamping kondisi tersebut, merupakan hal yang penting juga memperhatikan kondisi panca indra. Panca indra merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (five sense are the golden gate of knowledge). Artinya, kondisi panca indra tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan panca indra dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.

b. Faktor psikologis

Faktor kedua dari faktor internal ialah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan

bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

2) Faktor eksternal

a. Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepegapan udara dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial baik yang berwujud manusia hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumen ialah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

4. Pembelajaran Aqidah Akhlak

a. Deskripsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Undang-undang republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 37 ayat 1 “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal”.²⁴ Dalam undang-

²⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

undang sistem pendidikan nasional tersebut dijelaskan bahwa mata pelajaran Aqidah Akhlaq termasuk kedalam mata pelajaran yang wajib ada pada kurikulum pendidikan dasar.

Pembelajaran Akidah Akhlak ialah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pembelajaran itu juga diarahkan pada peneguhan akidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

Pada mata pelajaran akidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al-akhlak al-karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

b. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran akidah akhlak berujuan²⁵ untuk:

1. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan,

²⁵ <http://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-aqidah-akhlaq-mi.htm> (diakses tanggal 16 oktober 2020)

pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

2. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun social, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

c. Tinjauan materi

Gambar 2.1
Menyayangi binatang dan tumbuhan



Pembelajaran Aqidah Akhlaq adalah usaha sadar dalam proses terencana untuk menanamkan keyakinan atau akidah yang kokoh sesuai dengan ajaran islam dan dapat dibuktikan dengan pengalaman sikap yang baik dan dalam kehidupan

yang baik kepada Allah maupun kepada makhluk lain yakni manusia hewan dan tumbuhan.²⁶

Pembelajaran Aqidah merupakan pembelajaran penting dalam mencetak karakter siswa yang sesuai nilai-nilai islam dalam berperilaku dan berinteraksi kepada Allah, manusia, binatang dan tumbuhan.

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 penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Islamiyah Mejobo Kudus tahun pelajaran 2019/2020. Karya Diah tara dewi.²⁷ Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa “metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *field research* penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *one-grup pretest posttes desain*. Berdasarkan hasil posttest, diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai tes mata pelajaran ipa menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media komik dengan nilai 74,63 dan setelah menggunakan media komik dengan nilai rata-rata 87,56. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media

²⁶ Kutsiyah. *Pembelajaran Akidah Akhlak*. (Pameksan: Duta Media 2019). 5

²⁷ Diah Tara Dewi. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Islamiyah Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah IAIN KUDUS, 2016)

komik lebih baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional”.

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakan pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *e-comic* untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlaq kelas VI.

2. Penelitian yang berjudul “pengaruh penguunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas II di MI NU Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang tahun Pelajaran 2017/2018” karya Durotun Nasikhah.²⁸ Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah 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. Dalam penelitian ini terdapat 4 kelas. Peneiiian ini hanya menggunakan angket. 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 rhitung= 0,54 dan rtabel dengan signifikansi 5% = 0.367, dan hasil analisis product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni Analisis Varians Regresi Sederhana, hasil dari Fhitung ialah 11,306. Dan nilai Ftabel 5% signifikansi

²⁸ Durotun Nasikhah. “Pengaruh Penguunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun 2017/2018”. (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Semarang, 2019)

yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai Variabel 1”.

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakan pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar fiqih kelas II. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media e-comic untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlaq kelas VI.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan” karya Asri Anita.²⁹ Metode penelitian yang digunakan ialah kuasi eksperimen dengan bentuk Posttest-Only Control Design. “bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Assignment Random Sampling. Sampel penelitian yang pertama berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media komik. Sampel yang kedua berjumlah 30 siswa untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media komik. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t, diperoleh hasil thitung sebesar 5,17 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa”.

²⁹ Asri Anita. “pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan”. (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN SYARIF HIDAYATULLAH, 2014)

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakan pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *e-comic* untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlaq kelas VI.

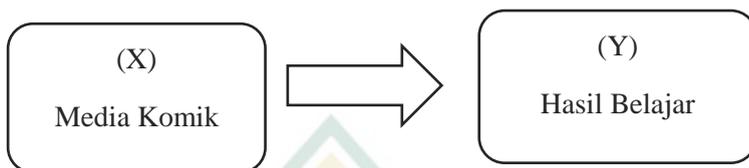
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar komponen-komponen pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara efektif dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Untuk mencapai proses belajar yang bermakna maka seorang pendidik hendaknya mampu memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Salah satu dari inovasi pembelajaran tersebut ialah penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.

Komik ialah media komunikasi visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi.³⁰ Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai dengan menjadi alur cerita merupakan kekuatan komik. Dengan bergambar alur cerita dapat mudah diserap, teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diingat.

³⁰ Aini indriasih, sumaji, dkk.pengembangan media e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Jurnah ilmiah kependidikan. Voume 10. 2020. 155

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat variabel pengaruh yaitu media komik sebagai X dan terdapat variabel pengaruh yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah akhlaq Y.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³¹ Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Hipotesis berasal dari kerangka berpikir yang menjabarkan pengaruh antar kedua variabel yang akan diteliti. Dari kerangka berpikir yang dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan ialah:

1. Hipotesis pertama

Penerapan penggunaan media *e-comic* dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar.³²

³¹ Sugiyono. Meode penelitian pendidikan (bandung: afabeta, 2015).96

³² Ambaryani, gamaliel septian Airlanda. *Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. Jurnal pendidikan surya edukasi(JPSE)*. Vol. 3, nomor 1. 2017 Hal.20

Penerapan penggunaan media *e-comic* pada mata pelajaran aqidah akhlaq di MI NU Al falah Tanjungrejo kudas dinyatakan baik.

2. Hipotesis kedua

Penerapan penggunaan media pembelajaran komik digia meperoleh respon yang sanga baik dari siswa, diujukan dengan hasi ange respon siswa dengan hasi angke respon dengan hasi media pembeajan komik sanga menarik dan dapa meningkakan hasi beajar siswa.³³

Penggunaan media *e-comic* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlaq di MI NU Al falah tanjungrejo kudas.

3. Hipotesis ketiga

Hasil dari penerapan media *e-comic* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlaq di MI NU AL FALAH Tanjungrejo Kudus dalam kategori baik.

³³ Fitria Yurisma Kanti, Bambang suyadi, Dkk. Pengembangan media pembelajaran komik digia pada kompeensi dasar sisem pembayaran dan aa pembayaran unuk siswa keas X IPS di MAN 1 Jember. Jurna pendidikan ekonomi. Vol. 12, Nomor 1, 2018 Hal. 138