

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Diskripsi Teori

##### 1. Efektivitas

Efektivitas ialah taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektif apabila mencapai tujuannya, secara ideal efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran ukuran yang agak pasti.<sup>1</sup>

Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang membawa hasil secara maksimal. Keefektifan berkenaan dengan proses, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, cepat dan tepat.<sup>2</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah keberhasilan yang dicapai atau suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana keberhasilan dapat tercapai, semakin banyaknya tujuan yang dicapai maka semakin efektif pula kegiatan tersebut.

##### 2. Media Komik

###### a. Pengertian Media

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar.<sup>3</sup> Media adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan

---

<sup>1</sup> Hasan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*, (Jakarta:Ikhtiar Baru Van-Hoven,2003),883.

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung:Remaja Rosdakarya,2011),50.

<sup>3</sup>Asnawir, Usman Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Pers,2002),11.

bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.<sup>4</sup>

Penggunaan sebuah media dalam pembelajaran pasti bukan asal- asalan, namun memiliki hal-hal tertentu yang ingin dicapai media berfungsi secara khusus untuk membantu seorang guru atau penyalur pesan guna mencapai target-target tertentu dalam sebuah pembelajaran.<sup>5</sup>

Secara garis besar media pembelajaran terbagi atas hal berikut.

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya dapat di dengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya.<sup>6</sup>

Dari definis diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan informasi atau bahan pembelajaran kepada penerima pesan atau pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual berupa buku komik bertema kebudayaan.

#### **b. Pengertian Komik**

Pengertian media komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan 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

---

<sup>4</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*(Yogyakarta:Kaukaba Dipantara,2013),3.

<sup>5</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab Super Efektif, Kreatif, dan Inovatif*, (Yogyakarta:Diva Press,2016),256.

<sup>6</sup>Tatang S, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung:Pustaka Setia,2012),99.

megajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian peserta didik, sifat komik yang dimaksud adalah banyak mengandung unsur humor. Media komik pada dasarnya membantu mendorong peserta didik dan dapat membangkitkan minat pada pembelajaran.<sup>7</sup>

Komik merupakan rangkaian gambar yang berisikan satu cerita yang terdiri atas unsur-unsur seperti balon percakapan dan narasi yang biasanya diterbitkan dalam bentuk buku atau majalah. Hal ini sejalan dengan pengertian komik dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.<sup>8</sup>

Komik secara sepintas dipandang sebagai media visual yang hanya terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Padahal, komik memiliki unsur-unsur yang lebih besar artinya dari sekedar kumpulan gambar dan tulisan belaka. Unsur komik terdiri atas halaman pembuka, dan halaman isi. Pada halaman pembuka biasanya terdapat komponen-komponen seperti judul, *credits*, dan *indica*. Penjelasan lengkapnya yaitu sebagai berikut:

Judul, judul biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat atau sang tokoh utama, ukuran huruf dibuat kapital dan besar serta berwarna mencolok sehingga mudah ditangkap oleh pembaca. *Credits* merupakan berbagai keterangan mengenai tim pembuat komik tersebut seperti nama pengarang, penggambar pensil dan pengisi warna. Sedangkan *Indica* merupakan keterangan-keterangan yang

---

<sup>7</sup>Anip Dwi Saputro, *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*(Ponorogo: Unmuh Ponorogo, 2017), 2-3.

<sup>8</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), 515.

berkaitan dengan penerbit dan waktu terbitnya hingga pemegang hak cipta atas komik tersebut.<sup>9</sup>

Ada berbagai jenis komik antara lain adalah sebagai berikut:

1) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembaca tertawa. Baik karakter tokoh, yang biasanya di gambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.

2) Komik Majalah

Komik majalah adalah komik yang berisikan tentang sebuah cerita yang mempunyai berbagai jenis cerita, dimana pada akhir cerita tersebut terdapat sebuah majalah yang berisikan informasi-informasi faktual yang sangat penting.

3) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata *roman* jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja selalu digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya berisi cerita romantis, adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema-tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan lika-liku kehidupannya.

4) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk kepada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya memiliki nilai-nilai

---

<sup>9</sup> Siti Aisah, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penguasaan Konsep Materi Perusahaan Dan Badan Usaha Di Mts Daarul Hikmah Pamulang”, (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011), 15-17.

pendidikan bagi para pembacanya. Komik ini memiliki dua fungsi sekaligus yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukasi (pendidikan).<sup>10</sup>

Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik majalah, yaitu komik yang berisikan nilai-nilai pendidikan dalam bentuk komik dan diselingi dengan majalah yang berisi tentang kebudayaan.

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) Merupakan Intregasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografis, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.<sup>11</sup>

Ilmu Pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek dan kehidupan atau satu perpaduan. Dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau aturan serta kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut.<sup>12</sup> Salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, serta memiliki keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah perilaku yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, karena dengan itu memungkinkan individu dapat berinteraksi untuk

---

<sup>10</sup> Siti Aisah, " Pengaruh Penggunaan Media Komik Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penguasaan Konsep Materi Perusahaan Dan Badan Usaha Di Mts Daarul Hikmah Pamulang", 25

<sup>11</sup> Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.*( Jakarta:Prenada Media Grup. 2014).6.

<sup>12</sup> Sardjiyo. *Pendidikan IPS di SD.* (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014).1.26-1.29.

memperoleh respon positif dan menghindari respon negatif.<sup>13</sup>

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah mempunyai tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) bidang studi tersebut secara keseluruhan. Secara keseluruhan tujuan pendidikan di SD/MI adalah sebagai berikut.

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna di kehidupan kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>14</sup>

Pengertian IPS banyak ditemukan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Istilah IPS merupakan terjemahan dari *social studies*, sehingga IPS diartikan sebagai penelaah atau “kajian tentang masyarakat”. Dalam mempelajari masyarakat, guru dapat mengkaji dari perspektif sosial, seperti kajian melalui pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, pemerintahan dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan IPS di Indonesia banyak mengambil pendapat-pendapat yang ada di Amerika. Tujuan

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*( Jakarta:Prenada Media Grup, 2014),41.

<sup>14</sup> Sardjiyo, *Pendidikan IPS di SD*(Tangerang Selatan:Universitas Terbuka Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2014),128.

materi dan penegasannya dikembangkan sendiri sesuai dengan tujuan nasional dan aspirasi masyarakat Indonesia. Hal ini didasarkan pada realitas, gejala dan masalah sosial yang menjadi kajian IPS yang tidak sama dengan negara lain. Setiap negara memiliki perkembangan *social studies* yang berbeda.<sup>15</sup>

Dari Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS sangat penting untuk diajarkan sejak dini, dikarenakan siswa akan kembali ke lingkungan masyarakat setelah belajar disekolah, siswa diharapkan aktif dalam dinamika masyarakat. Siswa memiliki kesadaran untuk meningkatkan prestasinya sebagai bentuk tanggungjawab warga negara yang setia pada negara dan juga siswa dapat mengambil keputusan atas masalah-masalah sosial yang terjadi disekitar serta dapat mengambil keputusan sendiri.

#### **4. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk karena terdiri atas berbagai suku bangsa, adat istiadat, bahasa daerah, serta agama yang tersebar dri sabang sampai merauke.

##### **a. Keragaman suku bangsa di Indonesia**

Selain kekayaan alamnya yang berlimpah, adanya keanekaragama suku bangsa di Indonesia menjadikan negara kita kaya akan budaya yang harus tetap dipertahankan kelestariannya. Berbagai suku bagsa dengan ciri khas masing-masing, tersebar diberbagai pulau,bahkan dalam satu pulau saja kadang-kadang terdapat berbagai suku bangsa. Di Sumatra terdapat suku bangsa Aceh, Gayo, Batak, Mentawai, dan sebagainya.

##### **b. Keragaman Budaya di Indonesia**

Keanekaragaman budaya daerah yang kita miliki hendaknya dijadikan sumber kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan semboyan negara kita

---

<sup>15</sup> Syafrizal Febriawan, "Pembelajaran IPS Terpadu Studi Kasus Di Tiga SMP Negeri Kota Semarang"(Skripsi, UNES, 2011),13.

“Bhineka Tunggal Ika”. Budaya atau kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia yang berhubungan erat dengan alam sekitarnya dan dipergunakan untuk ketenangan hidup. Keadaan alam dan masyarakat sangat berpengaruh terhadap kebudayaan setempat. Itulah sebabnya lahir keanekaragaman budaya di negara kita. Kebudayaan nasional memiliki beberapa ciri antara lain:

- 1) Mencerminkan nilai luhur dan kepribadian bangsa.
- 2) Kebudayaan daerah yang diakui secara nasional.
- 3) Adanya unsur pemersatu bangsa.<sup>16</sup>

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Setelah peneliti melakukan pencarian dan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema “efektifitas media komik dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kls V MI Assalam Singorojo Mayong Jepara thn 2020/2021” Akhirnya Penulis mendapatkan beberapa penelitian yang cukup relevan dengan tema tersebut yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Kumudaningsih yang berjudul “perbandingan keefektifan media gambar dan media teks narasi dalam pembelajaran menulis geguritan sederhana pada siswa kelas IX SMP 2 Kudus” Fakultas ilmu bahsa dan seni prodi pendidikan bahsa jawa Universitas Negeri Semarang.<sup>17</sup> Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan media gambar dan teks narasi memiliki hasil yang berbeda dimana ketika menggunakan media gambar siswa lebih tertarik dibandingkan menggunakan media teks narasi yang

---

<sup>16</sup> Reny Yuliati dan Ade Munajat, *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas V* (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2008), 56-75.

<sup>17</sup> Tri Kumudaningsih, “Perbandingan Keefektifan Media Gambar dan Media Teks Narasi Dalam Pembelajaran Menulis Geguritan Sederhana Pada Siswa Kelas IX SMP 2 Kudus”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017),78.

membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Perbedaan penelitian yang ditulis oleh tri kumudaningsih dengan peneliti adalah dalam penggunaan media ajar, disini peneliti menggunakan media komik yang berisi tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia, sedangkan Tru kumudaningsih menggunakan media gambar dan teks narasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Larasati berjudul “Pengguaan Media Komik Terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Metro Tahun Pelajaran 2015/2016” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung. Tahun 2016.<sup>18</sup> Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media komik pendidikan terhadap minat, motivasi, dan hasil belaja. Pengujian penelitian ini menggunakan penelitian dengan jenis eksperimen dengan jenis desain eksperimental semu (*Quasi Eksperimental Design*). Eksperimen semu merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit-unit eksperimen namun tidak menggunakan penempatan secara acak.

Berdasarkan penenelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai bahan penelitian, serta pemilihan mata pelajaran sebagai variabel terikat. Sedangkan perbedaan terletak pada jenis penelitian dimana penelitian yang dilakukan oleh Tri Larasati menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan disini penulis menggunakan pendekan penelitian kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanta berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD

---

<sup>18</sup> Siti Larasati, “Pengguaan Media Komik Terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Metro Tahun Pelajaran 2015/2016”(Skripsi, Universitas Lampung Bandar Lampung, 2016),

Muhammadiyah Muntihan Wates Kulon Progo”.<sup>19</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik untuk mata pelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Persamaan penelitian oleh Eko Yuli Supriyanta dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di kelas V, perbedaan penelitian Eko Yuli Supriyanta dengan penulis adalah pada penelitian penulis berfokus pada keefektifan penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS dan menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan pada penelitian Eko Yuli Supriyanta berfokus pada pengembangan media komik dalam pembelajaran IPS serta menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengalaman penulis bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa masih kesulitan dan bingung dalam memahami dan mengetahui dari daerah mana saja suku-suku dan budaya tersebut berasal, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang efektif yang dapat merangsang dan memotifasi siswa agar tidak jenuh dengan kegiatan belajar di sekolah sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Penggunaan media komik diharapkan

---

<sup>19</sup> Eko Yuli Supriyanta, “Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Muntihan Wates Kulon Progo” (Skripsi, Universitas Yogyakarta, 2015).

dapat menjadi penyemangat siswa sehingga termotivasi dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak lagi merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dapat mengetahui berbagai macam suku dan kebudayaan apa saja yang ada di Indonesia dengan baik dan benar.

**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

