

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Saat ini telah tersedia berbagai media pembelajaran, untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan dalam memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang telah tersedia.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹ Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Mohamad Surya berpendapat media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.

Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan

¹ Arsyad. Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2011), 121.

² H. Mohamad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung : Pustaka Bani Quraisy, 2004), Cet.1, 7.

lingkungannya. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha agar dengan kemauannya sendiri seseorang dapat belajar, dan menjadikannya sebagai salah satu kebutuhan hidup yang tidak dapat ditinggalkan.³

Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Pengertian ini memberikan gambaran bahwa guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali infirmasi visual atau verbal.⁴

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang berhubungan dengan metode mengajar.dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga memberikan manfaat yang besar bagi kemudahan.⁵

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima melalui rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga membangun kondisi yang

³ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), Cet.1, 205.

⁴ Azhar Arsyad. *Media pembelajaran* (Jakarta : PT rajaGrafindo Persada, 2014), 3.

⁵ Azhar Arsyad. *Media pembelajaran* (Jakarta : PT rajaGrafindo Persada, 2014), 26.

membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Kriteria Media Pembelajaran

Seorang guru harus mempertimbangkan beberapa kriteria dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memerhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) *Ketepatannya dengan tujuan pengajaran*; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- 2) *Dukungan terhadap isi bahan pelajaran*; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) *Kemudahan memperoleh media*; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) *Keterampilan guru dalam menggunakannya*; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

- 5) *Tersedia waktu untuk menggunakannya*; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) *Sesuai dengan taraf berpikir siswa*; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.⁶

Kriteria pemilihan media tersebut dapat memudahkan guru menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Oleh sebab itu media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Arif Sadiman mengidentifikasi ciri-ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak.⁷ Menurut Azhar Arsyad ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai berikut⁸:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Pada ciri ini menggambarkan beberapa kemampuan yaitu media merekam, menyimpan,

⁶ Prof. Dr. H. Nana Sudjana dan Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: SBAIgensindo, 2019), 4-5.

⁷ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 20.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Perdasa, 2013), 15.

melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang terjadi. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, audio tape, video tape, film dan disket komputer. Suatu media dapat memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada sewaktu tertentu tanpa menganal waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini berupa transportasi pada suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media. Kejadian yang memakan waktu cukup lama dapat disajikan pada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu time-lapse recording. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian penting dari ceramah, pidato dengan memotong bagian yang tidak diperlukan. Manipulasi kejadian atau objek dengan menggunakan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu pendidik.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui suatu ruang, dan secara bersama-sama kejadian itu dapat disajikan kepada jumlah yang cukup besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang nyata sama halnya mengenai kejadian tersebut. Informasi direkam dalam format media apa saja dapat diproduksi berkali-kali dan siap untuk digunakan bersama-sama di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.

Pendidik diharapkan mampu menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang berbeda, sehingga dengan adanya ketiga ciri-ciri media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu sebagai berikut :

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.

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 suara yang 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.⁹ Beberapa jenis media pembelajaran yang dibahas diatas adalah media yang sangat lazim digunakan oleh pendidik saat pembelajaran, dengan adanya media itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran di dalam Al-Qur'an di antaranya surat Al-Isra' ayat 14 dan Al-Baqarah ayat 76.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 38.

اِقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Artinya : “*Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu.*” (QS al-Isra’ : 14)

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَا بِبَعْضِهِمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ ۗ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : “*Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata, “Kami telah beriman.” Tetapi apabila kembali kepada sesamanya, mereka bertanya, “Apakah akan kamu ceritakan kepada mereka apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, sehingga mereka dapat menyanggah kamu di hadapan Tuhanmu? Tidakkah kamu mengerti? ”* (QS al-Baqaraah : 76)

5. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya untuk media visual, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi pada media visual merupakan inti dari semua fungsi yang ada di media visual, yaitu sangat menarik dan dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi yang ada dipelajari berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif pada media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan oleh peserta didik ketika belajar serta pada saat membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif pada media visual bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa pada gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar tersebut.
- 4) Fungsi kompensatoris pada media visual merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, suatu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang

lemah dalam membaca teks dan mengingatnya kembali.¹⁰

Fungsi media pembelajaran berkaitan dengan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu pendidik untuk mengajar yang digunakan, yaitu alat bantu visual.
- 2) Alat yang berfungsi sebagai prantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran.

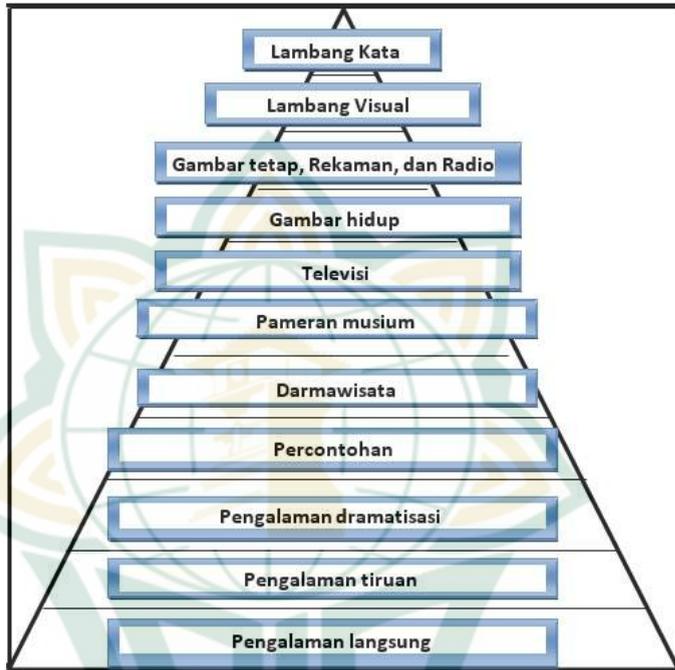
6. Manfaat Media Pembelajaran

Memanfaatkan media dalam pembelajaran sangat penting karena media merupakan salah satu alat bantu dalam usaha untuk mengajar. Edgar Dale dalam bukunya “*Audio visual methods in teaching*” membuat beberapa klasifikasi media menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang abstrak.

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 15.

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Erni Suardani Ketut

11



B. Komik

1. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Perancis yaitu “*comique*”, yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*.¹²

Pada mulanya komik dikenal dengan sajian cerita bergambar dan lucu. Sedangkan dalam etimologi Bahasa Indonesia komik berasal dari kata “*comic*” yang

¹¹ Erni Suardani Ketut, *Pengaruh Media Cd Interaktif Berbantuan Lks Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Di SD 1,2,5 Banyuasri Singaraja*, (Bali: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar Vol. 3 , 2013.), 2.

¹² Maifalinda Fatra, “*Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MP*”, *Jurnal Algoritma* Vol. 3, No. 1, Juni 2008, 64.

berarti “lelucon”. Komik biasa dikaitkan dengan hal-hal yang lucu, unsur kelucuan itu bisa dilihat dari segi gambar-gambar dan konten dari komik tersebut.

Komik memiliki banyak arti dan debutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Eny dan Hilma memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur¹³. Jurnal lain menyebutkan komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor.¹⁴

Menurut Waluyanto, komik adalah gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. Komik dapat juga disebut dengan cerita bergambar. Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita. Gambar-gambar itu biasanya dilengkapi dengan balon-balon ucapan dan ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai

¹³ Indiria Maharsi, *KOMIK Dunia Kreatif Tanpa Bata*, (Yogyakarta: KATA BUKU, 2011), 4

¹⁴ Eny E. dan Hilma S., “Pengaruh Penggunaan Media Komik”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* Vol.1 No.1, Januari 2010, 26.

dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.¹⁵

Komik juga dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar. Komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kartun yang sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sumbangan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah-masalah politik dan sosial. Beberapa perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati. Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat. Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.¹⁶

Berdasarkan beberapa pengertian komik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar, simbol-simbol, dan balon kata yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi.

2. Unsur-unsur Komik

Komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi.

¹⁵ Heru Dwi Waluyanto, “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran”, *Jurnal Nirmala* Vol.7 No.1, Januari 2005, 51.

¹⁶ Prof. Dr. H. Nana Sudjana dan Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: SBAgensindo, 2019), 64.

Pada halaman sampul depan sebuah komik biasanya terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

1) Judul cerita atau judul serial

Judul biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf kapital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditangkap oleh pembaca.

2) *Credits*

Credits yaitu keterangan tentang pengarang komik tersebut, seperti penulis skenario, penggambar, dan sebagainya.

3) *Indicia*

Indicia adalah keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta.¹⁷

Pada halaman sampul belakang biasanya tertera ringkasan cerita yang terdapat dalam komik tersebut untuk memberikan gambaran umum tentang isi komik kepada pembaca.

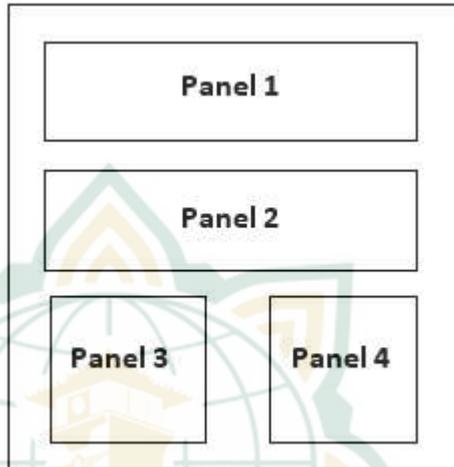
Halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut :

1) Panel

Panel bisa dikatakan frame atau representasi kejadian-kejadian utama dalam cerita. Menurut Indira Maharsi panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.¹⁸

¹⁷ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2008), 16.

¹⁸ Indira Maharsi, *KOMIK Dunia Kreatif Tanpa Bata*, (Yogyakarta: KATA BUKU, 2011), 75.

Gambar 2.2. Contoh Panel

Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah jarum jam yaitu dari kiri ke kanan.

2) Gang

Gang adalah ruang atau jarak yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya yang dapat menumbuhkan imajinasi pembacanya, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.¹⁹

3) Narasi

Narasi berfungsi menerangkan dialog, waktu, tempat, kejadian, dan situasi yang digambarkan dalam komik tersebut. Secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

¹⁹ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2008), 16.

4) Balon kata

Balon kata adalah suatu bulatan dengan garis penunjuk yang di dalamnya terdapat tulisan yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut. Balon kata dengan garis penunjuk langsung menunjukkan tokoh berbicara, sedangkan garis penunjuk dengan bulatan putus-putus menunjukkan tokoh bergumam atau berbicara dalam hati.

Menurut bonneff balon kata merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.

5) Efek suara

Efek suara atau yang disebut juga *Sound Lettering* digunakan untuk mendramatisir sebuah keadaan dengan menunjukkan suara-suara yang terjadi dalam cerita tersebut, misalnya suara angin, suara ranting patah, suara bel dan sebagainya.

Gambar 2.3. Contoh Efek Suara Komik



3. Macam-Macam Komik

Komik sebagai media massa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini komik dibedakan dalam 2 kategori yaitu berdasarkan bentuknya dan berdasarkan jenis ceritanya.

- 1) Komik Berdasarkan Bentuknya²⁰
 - a) Komik Strip (*Comic Strips*)

Komik ini merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar atau majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Komik Strip Bersambung

Merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita bersambung dalam setiap edisinya.

Gambar 2.4. Contoh Komik Strip Bersambung



2. Kartun komik

Kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. Keduanya memiliki maksud yang sama namun istilah Kartun Komik ini tidak begitu populer dibanding Komik Strip. Pada komik jenis ini memang memerlukan interpretasi yang lebih dari pembaca karena tema yang diangkat berkenaan dengan masalah aktual yang terjadi di tengah masyarakat sehingga komik jenis ini kadang dikatakan sebagai komik intelektual.

²⁰ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2008), 15.

b) Buku Komik (*Comic Book*)

Comic Book atau Buku Komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

Gambar 2.5. Contoh Buku Komik



c) Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Novel grafis memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

d) Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan komikus yang berbeda-beda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

e) *Web Comic* (Komik Online)

Sesuai dengan namanya komik ini menggunakan media internet untuk publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

2) Komik Berdasarkan Jenis Ceritanya

Berdasarkan jenis ceritanya komik dibedakan menjadi²¹ :

1) Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkannya menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif.

Dengan demikian bisa digarisbawahi bahwa sebetulnya komik berpengaruh sekali dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Bahasa gambar dan teks dalam komik ternyata mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan tulisan saja.

2) Komik Promosi (Komik Iklan)

Pangsa pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak. Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk.

3) Komik Wayang²²

Komik wayang bagi orang asing merupakan jenis asli komik Indonesia, apalagi komik ini dimaksudkan untuk menyaingi komik impor di pasar dan membatasi pengaruh negatifnya. Lakon pokok (karakter utama)

²¹ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2008), 21.

²² Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2008), 16.

komik wayang adalah hasil tradisi lama yang lahir dari sumber hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari Kesusatraan Jawa Kuno seperti Mahabrata dan Ramayana.

4) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik beladiri, sebagaimana halnya karate dari Jepang atau kun tao dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni beladiri dan juga legenda-legenda rakyat. Pada umumnya kisah dalam komik silat berceritakan petualangan para pendenkar dalam membela kebenaran dan memerangi kejahatan, dan kebaikanlah yang akan memenagkannya.

5) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan 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.

6) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kara remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditunjukan bagi kaum muda, dimana ceritanya tentu saja harus romantis. Adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema-tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan lika liku kehidupannya.

4. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan telah dibuat di

dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA. Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike menunjukkan ada segi yang menarik. Dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir 2 kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun secara terus-menerus. Thorndike berkesimpulan bahwa baik dari segi jumlah, perwatakan, maupun perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.²³

Buku teknik komik dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan. Disebabkan karena penampilannya luas, teknik komik seringkali diterapkan kepada penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sebagai hiburan semata.

Sebagai contoh, guru harus menggunakan motivasi potensial dan buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai di situ saja. Sekah minat siswa telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap (foto), model, percobaan, serta berbagai kegiatan yang kreatif. Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa.

Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Kita semua mengharapkan bisa membimbing selera anak-anak terutama minat baca mereka. Komik merupakan suatu bentuk bacaan, anak bersedia untuk membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Guru harus membantu para siswa menemukan komik yang baik dan mengasyikkan, juga mengajari mereka untuk memilih-milih buku komik, sehingga kita yakin dan dapat menerima bacaan komik bagi anak-anak kita, sesuai dengan taraf berpikirnya. Di pihak lain guru

²³ Prof. Dr. H. Nana Sudjana dan Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: SBAIgensindo, 2019), 67.

harus menolong mereka menuju cakrawala yang lebih luas akan minat serta apresiasinya.

Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah (PR).²⁴

Berikut beberapa kelebihan penggunaan media komik dalam pembelajaran, yaitu :²⁵

- 1) Komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya
- 2) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna
- 3) Diengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis
- 4) Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- 5) Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai
- 6) Selain sebagai media pembelajaran, komik juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran tersebut, dalam hal ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran atau penulis komik tersebut). Komunikasi belajar akan

²⁴ Syaiful Hadi, "*Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik*", h. 6. Dalam http://www.puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah_peserta/57_Syaiful%20Hadi.pdf, diakses 16 januari 2009

²⁵ Heru Dwi Waluyanto, "*Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*", *Jurnal Nirmala* Vol.7 No.1, Januari 2005, 51-52.

berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

5. Kelebihan Media Komik

Sebagai media visual, komik juga mempunyai kelebihan maupun kelemahan dalam pembelajaran. Kelebihan media komik, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Menurut Siti Amalia menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah:²⁶

- 1) Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan
- 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca
- 3) Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya
- 4) Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain
- 5) Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka
- 6) Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan
- 7) Siswa mungkin mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa komik efektif digunakan oleh siswa, sehingga dapat mengembangkan minat baca dan dapat melatih daya imajinasinya agar kelak menjadi manusia yang kreatif.

C. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang erat kaitannya dengan

²⁶ Siti Amalia, *Pengaruh Pemanfaatan Media Visual Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN, 2012), 25.

perilaku manusia, oleh karena itu dalam melaksanakan aktivitas perlu disertai dengan motivasi.

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Inggris “*motivation*” dan merupakan bentuk dari kata “*motive*” yang berarti “alasan atau yang menggerakkan”.²⁷ Adapun secara terminologi, motivasi merupakan suatu tenaga, dorongan, alasan, kemauan dari dalam yang menyebabkan kita bertindak, di mana tindakan itu diarahkan kepada tujuan tertentu yang hendak dicapai.²⁸

Clifford T. Morgan dalam buku *Introduction to Psychology* dikatakan, “*Motivation is a general term, it refers to states within the organism, to behavior and to the goals toward which behavior is directed*”.²⁹ Motivasi adalah istilah umum yang menunjukkan pada suatu keadaan, dalam suatu organisme untuk berbuat dan menuju suatu tujuan dimana suatu tingkah laku itu diarahkan.

Menurut Wasty Soemanto, bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga dalam pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi dalam usaha mencapai tujuan.³⁰

Beberapa pendapat di atas memberikan simpulan bahwa motivasi adalah sesuatu daya yang menjadi pendorong seseorang bertindak, di mana rumusan motivasi menjadi sebuah kebutuhan nyata dan merupakan muara dari sebuah tindakan.

Pengertian belajar menurut para ahli, di antaranya adalah : Oemar Hamalik mendefinisikan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perolehan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara

²⁷ John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000), cet. XXIV, 386.

²⁸ Sumadi Suryobroto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), cet. XII, 70.

²⁹ Clifford T. Morgan, *Introduction to Psychology*, (New York: Mc. Grow Hill Company, 1961), 187.

³⁰ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), 191.

bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.³¹

Arno F. Wittig dalam buku *Psychology of Learning* dikatakan, “*Learning can be defined as any relatively permanent change in a organism behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”.³² Belajar menurut Arno dapat didefinisikan sebagai suatu perbuatan yang relatif permanen dalam suatu tingkah laku manusia yang muncul sebagai hasil pengalaman.

Menurut Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam kitab *at-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, mendefinisikan belajar adalah :³³

إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى حَيَاةٍ سَابِقَةٍ فَيُخَدِّثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا

Belajar adalah perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru.

Beberapa definisi tersebut memrikan simpulan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

2. Aspek motivasi belajar

Menurut pendapat Clifford T. Morgan, yang dikutip oleh Wasty Soemanto, menjelaskan motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut adalah :

- 1) Keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*);
- 2) Tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*);

³¹ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1990), 21.

³² Arno F. Witting, *Psychology of Learning*, (New York: Mc. Hill Book Company, 1981), 2

³³ Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, Juz I, (Mesir: Darul Ma’arif, t.th.), 169.

- 3) Dan tujuan dari pada tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*).³⁴

Menurut Akyas Azhari, merumuskan dalam definisi motivasi terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu dimulai dengan suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang, keadaan ini biasa disebut dengan kebutuhan. Kebutuhan yang merupakan unsur pertama dari motivasi, timbul dari dalam diri siswa akibat merasakan adanya kekurangan dalam dirinya. Dengan kata lain, kekurangan biasanya timbul apabila merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dirasakan dengan apa yang dimiliki.
- 2) Motivasi ditandai oleh dorongan afektif. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi yang ditimbulkan adanya ketidakseimbangan dalam diri. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang berupa motif (dorongan), sehingga upaya untuk mengatasi dan menghilangkan ketidakseimbangan tersebut, atau timbul usaha untuk memenuhi kebutuhan. Afeksi atau dorongan itu merupakan unsur kedua dari motivasi menunjuk pada tindakan/usaha secara terarah.
- 3) Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan pribadi yang termotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Tujuan adalah segala sesuatu yang menghilangkan kebutuhan dan mengurangi dorongan. Artinya tercapai tujuan dapat menghilangkan ketidakseimbangan dan menghentikan atau mengurangi tindakan yang dilakukan karena tercapainya tujuan, berarti pula telah terpenuhinya kebutuhan.³⁵

Motivasi mengandung dua komponen, yaitu komponen dalam (*inner component*), dan komponen luar

³⁴ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), 194.

³⁵ Akyas Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Teraju, 2004), cet. 1, 67.

(*outer component*). Komponen dalam ialah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang, berupa keadaan tidak puas, atau ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar ialah tujuan yang hendak dicapai untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Penjelasan tersebut memrikan pengertian bahwa motivasi seseorang (siswa) dalam melakukan sesuatu (belajar) karena adanya tiga unsur, yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan yang pasti ada dalam motivasi siswa dalam belajar.

3. Macam-macam motivasi belajar

Berbicara masalah macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Namun pada prinsipnya dilihat dari segi muncul atau timbul dan berkembangnya motivasi dalam diri seseorang terdapat dua macam, yaitu :

1) Motivasi intrinsik

Pada intinya, motivasi intrinsik merupakan kondisi dari dalam diri seseorang (siswa) yang mendorong, menggerakkan atau membangkitkan siswa untuk melakukan sesuatu, yaitu belajar. Para ahli mendefinisikan motivasi intrinsik, sebagai berikut :

- a) Menurut Ivor K. Davies, motivasi intrinsik mengacu pada faktor-faktor dari dalam, tersirat baik dalam tugas itu sendiri maupun pada diri siswa.³⁶
- b) Menurut Sumadi Suryabrata, motivasi intrinsik yaitu motivasi yang aktif atau berfungsi tidak perlu ada rangsangan dari luar.³⁷
- c) Menurut Soetomo, motivasi intrinsik ialah dorongan untuk melakukan suatu tindakan

³⁶ vor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali, 1991), cet. 11, 216.

³⁷ Sumadi Suryobroto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), cet. XII, 99.

yang mana tujuan yang akan dicapai berada dalam dirinya sendiri³⁸

- d) Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul dalam diri seseorang. Maksudnya siswa belajar, karena belajar itu sendiri dipandang bermakna (dapat bermanfaat) bagi dirinya.³⁹

Selanjutnya Sardiman AM memandang ada dua hal yang terkandung dalam motivasi intrinsik, seperti mengetahui apa saja yang akan dipelajari, dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Seseorang siswa yang sedang belajar tanpa memahami kedua hal tersebut kegiatan belajarnya akan sulit berhasil. Artinya, tidak akan memperoleh manfaat dari kegiatan belajar yang mereka ikuti dari guru. Secara lebih lanjut memahami kedua hal tersebut berarti pula memahami tujuan belajar. Jadi, motivasi intrinsik adalah keadaan dalam diri siswa yang mendorong, menggerakkan, dan membangkitkan siswa untuk belajar.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi belajar seorang siswa tidaklah mesti datang dari dalam dirinya bersifat intrinsik, tetapi ada kalanya semangat belajar siswa ditimbulkan oleh dorongan yang muncul dari luar dirinya yang biasa disebut dengan motivasi ekstrinsik. Di antara definisi motivasi ekstrinsik yang sudah lazim adalah:

- a) Menurut Nasution, mengemukakan pendapatnya tentang motivasi ekstrinsik bahwa tujuan-tujuan itu terletak di luar perbuatan itu, yakni tidak terkandung di dalam perbuatan itu sendiri.⁴⁰

³⁸ Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), cet. 1, 34.

³⁹ Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), cet. 1, 12-13.

⁴⁰ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), eds. 2, 80.

- b) Menurut Ivor K. Davies, berpendapat bahwa motivasi ekstrinsik itu mengacu pada faktor-faktor dari luar.
- c) Menurut Soetomo, motivasi ekstrinsik ialah dorongan yang datang dari luar diri individu.

Berdasarkan dari ketiga pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik dapat didefinisikan sebagai segala hal dan keadaan yang datang dari luar diri seseorang (siswa) yang dapat menggerakkan dan mendorong semangat dan keinginannya untuk selalu rajin mengikuti pelajaran.

4. Fungsi motivasi belajar

Secara umum dapat dikatakan bahwa fungsi motivasi adalah mendorong, menggerakkan/menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai.⁴¹ Setiap kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan berhasil pula pelajaran yang diberikan. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas belajar bagi para siswa.⁴²

Perlu ditegaskan, bahwa setiap tindakan motivasi mempunyai tujuan atau bertalian dengan tujuan, makin jelas tujuan yang ingin dicapai, semakin jelas pula bagaimana tindakan memotivasi (tindakan mencapai tujuan dilakukan). Dengan demikian, motivasi itu mempengaruhi adanya kegiatan atau tindakan.

Keberhasilan suatu usaha dalam mencapai tujuan, sangatlah ditentukan oleh kuat atau lemahnya motivasi. Prestasi yang baik akan sulit di dapat tanpa adanya usaha untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan. Proses usaha dalam menyelesaikan kesulitan tersebut memberikan dorongan yang sungguh kuat.

⁴¹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 73.

⁴² Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), cet. IX, 83.

Dalam Islam secara jelas menerangkan bahwa motivasi dalam usaha untuk mengatasi kesulitan sangatlah berhubungan erat dengan keberhasilan seseorang.

Motivasi memiliki fungsi yang sangat besar dalam mencapai tujuan, yaitu mencapai cita-cita, keberhasilan atau adanya perubahan dalam diri seseorang. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai motor atau penggerak yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa saja yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang ingin pandai, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.⁴³

Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang (siswa) melakukan usaha (belajar) karena adanya motivasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Jika proses interaksi belajar mengajar tercipta dengan baik, maka siswa juga akan terdorong untuk melakukan kegiatan belajarnya.

5. Faktor yang mempengaruhi motivasi

Menurut Widayatun ada faktor-faktor yang pendorong motivasi yaitu :⁴⁴

⁴³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), cet. IX, 89.

⁴⁴ Widayatun, T. R., *Ilmu Prilaku*, (Jakarta: CV. Sagung Seto, 1999), 115.

- 1) Faktor fisik dan proses mental
- 2) Faktor hereditas, lingkungan
- 3) Faktor intrinsik individu
- 4) Fasilitas (sarana dan prasarana)
- 5) Situasi dan kondisi.
- 6) Program dan aktivitas.

Beberapa faktor pendorong diatas memberikan simpulan bahwa motivasi dapat didorong oleh tujuh faktor tersebut. Pada poin b dan e pada faktor di atas dijelaskan bahwa faktor lingkungan dan faktor situasi dan kondisi ikut menjadi pemicu meningkatnya motivasi ekstrinsik peserta didik.

Menurut Ali Imron dalam Eveline Siregar, terdapat enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut adalah⁴⁵ :

- 1) Cita-cita/aspirasi pembelajar
- 2) Kemampuan pembelajar
- 3) Kondisi pembelajar
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar
- 5) Unsur-unsur dinamika belajar/pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar

Hal ini menunjukkan seseorang itu melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, instink, dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktifitas belajar.

Situasi belajar yang baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: keinginan dan tingkat kesadaran siswa, pengaruh guru dalam memberikan motivasi, pengaruh teman, dan suasana kelas. Faktor-faktor tersebut akan memberikan pengaruh yang positif kepada siswa sehingga motivasi belajar

⁴⁵ Widayatun, T. R, *Ilmu Prilaku*, (Jakarta: CV. Sagung Seto,1999), 113.

siswa akan tinggi. Namun, apabila faktor-faktor tersebut memberikan pengaruh negatif kepada siswa maka motivasi belajar siswa akan rendah.

6. Ciri-ciri peserta didik termotivasi

Orang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Ciri-ciri orang termotivasi antara lain tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, selalu merasa ingin membuat prestasinya semakin meningkat. Motivasi yang bekerja dalam diri individu mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Ada motif yang begitu kuat sehingga menguasai motif-motif lainnya. Motif yang paling kuat adalah motif yang menjadi sebab utama tingkah laku individu pada saat tertentu. Motif yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku individu. Motif yang kuat pada suatu saat akan menjadi sangat lemah karena ada motif lain yang lebih kuat pada saat itu.

Motivasi yang ada pada diri seseorang memiliki ciri-ciri. Menurut Martin Handoko, untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa ciri-cirinya sebagai berikut.⁴⁶

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sardiman memberikan penjelasan ciri-ciri seseorang termotivasi diantaranya:⁴⁷

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang belajar mandiri.
- 5) Cepat bosan dengan tugas rutin (kurang kreatif)
- 6) Sering mencari dan memecahkan soal-soal.

⁴⁶ Martin Handoko, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. (Yogyakarta : Kanisius, 1992), 59.

⁴⁷ A. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Penerbit (PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001), 81.

- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini
- 8) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas berarti dia telah memiliki motivasi yang kuat dalam proses belajar. Ciri-ciri tersebut akan menjadi penting karena dengan motivasi yang kuat peserta didik akan bisa belajar dengan baik, lebih mandiri dan tidak terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis.

7. Unsur-unsur Motivasi

Wahab Rohmalina mengatakan bahwa hakikatnya motivasi adalah perasaan atau keinginan seseorang yang berada dan bekerja pada kondisi tertentu untuk melaksanakan tindakan-tindakan di lihat dari perspektif pribadi maupun organisasi.⁴⁸

Syarif Hidayat mengartikan motivasi sebagai kekuatan komplek yang membuat seseorang berkeinginan memulai dan menjaga kondisi kerja.⁴⁹ Adapun unsur-unsur motivasi :

1) Tujuan

Manusia adalah mahluk bertujuan, meskipun tidak ada manusia yang mempunyai tujuan yang benar-benar sama dalam mengarungi hidup.idealnya semua manusia mempunyai motivasi yang tinggi sadar bahwa di dalam dirinya mempunyai motivasi dan tujuan hidup.

2) Dorongan

Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan.Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Manusia adalah insan yang memiliki energy, apakah itu energy fisik, otak, mental maupun spiritual. Energi-energi tersebut berakumulasi dan menjelma dalam

⁴⁸ Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar.*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada2012), 34.

⁴⁹ Syarif Hidayat, *Teori dan Prinsip Pendidikan*(jakarta:PT.Graha 1999), 66.

bentuk dorongan batin untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu tujuan secara tepat waktu.

3) Mengatasi hambatan dan bangkit dari kegagalan.

Ini adalah unsur yang ketiga di mana orang yang memiliki motivasi akan selalu mengatasi setiap hambatan dalam hidup dan ketika gagal dia mampu bangkit dan menjadikan kegagalan sebagai sebuah pembelajaran. Bukan kegagalan atau suksesnya yang penting, tapi proses kebangkitan dari kegagalan inilah yang akan selalu mendongkrak motivasi kita dalam bertindak, sehingga kita selalu kuat dalam kondisi dan situasi apapun.

8. Motivasi belajar dan hasil belajar

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan tidak suka itu. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa motivasi merupakan salah satu hal yang dibutuhkan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat bergantung pada seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Hasil belajar yang baik dan memuaskan akan diperoleh siswa apabila motivasi belajar yang timbul dari dalam diri maupun dari luar siswa besar sehingga siswa tersebut akan melakukan hal yang dibutuhkan agar tujuannya tercapai. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajar yang ia peroleh juga akan rendah dikarenakan ia tidak melakukan usaha-usaha yang dapat membantunya mencapai tujuan belajar.⁵⁰

D. Pengaruh Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan belajar karena motivasi menyebabkan adanya tingkah laku kearah tujuan tertentu. Oleh karena itu, motivasi merupakan suatu bagian yang sangat penting dan

⁵⁰ Syarif Hidayat, *Teori dan Prinsip Pendidikan*(jakarta:PT.Graha 1999), 112.

harus diperhatikan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi dan mereka akan memperlihatkan minat, mempunyai perhatian, dan ingin terlibat dalam suatu tugas atau kegiatan.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, akan memotivasi seseorang dalam belajar sehingga akan dapat membuahkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang peserta didik akan sangat menentukan pencapaian prestasi belajarnya.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi bahan rujukan sekaligus sebagai bahan perbandingan penelitian ini adalah :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fika Andriyani dan Ni Nyoman Kusmariyati, dengan judul "*Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*". Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} yaitu sebesar 4,75 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,67 yang diuji pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 49. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media komik berwarna dan kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media komik berwarna pada siswa kelas II SD di Gugus II Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2017/2018. Selain itu berdasarkan perolehan rata-rata hasil belajar IPA kelompok eksperimen yaitu 22,89 > rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol yaitu 18,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SD

di Gugus II Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2017/2018.⁵¹

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suci Meidyawati dkk, dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya*”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran membaca pemahaman di kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya sebelum menggunakan media komik menunjukkan tingkat rata-rata yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai hasil *pre-test* yakni sebesar 14,65. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media visual terhadap efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). (3) Terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya dibanding pembelajaran membaca pemahaman tanpa menggunakan media komik. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ($17,65 > 14,65$) dengan *gain score* (peningkatan) sebesar 3,000. Artinya, penggunaan media audiovisual lebih efektif dibandingkan menggunakan metode konvensional (ceramah) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas VSD Negeri 2 Gunung Pereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.⁵²

⁵¹ Fika Andriyani dan Ni Nyoman Kusmariyatni, “Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa”, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol 2, No 3 (2019) : 349.

⁵² Suci Meidyawati dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Daraini Musfiroh, dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Negeri Sinduadi 1*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t test pada *posttest* keterampilan bercerita siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 3,074 dan sig 0,003, dimana $t_{hitung} (3,074) > t_{tabel} (2,006)$ dan nilai sig $(0,003) < 0,05$.⁵³
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh oleh Zulkifli dengan judul “*Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*”. Hasil penelitian dapat diperoleh $t_{hitung} = 4,6492$. Sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,0000. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bawa H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar kimia siswa pada konsep reaksi redoks diterima. Jadi pembelajaran dengan menggunakan media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kimia siswa.⁵⁴
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hapsari Yanuarti Siwi, dengan judul “*Eksperimentasi pengajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Komik Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa*” Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika, dengan $F_{hit} = 2,02$ (2) terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar

Tasikmalaya”, *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 5, No 2 (2018) : 293 - 294

⁵³ Daraini Musfiroh, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Negeri Sinduadi 1”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 21 Tahun ke-7 2018

⁵⁴ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*, (Jakarta: Skripsi FITK UIN Jakarta, 2011)

matematika, dengan $F_{hit} = 3,33$ (3) terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika, dengan $F_{hit} = 3,92$.⁵⁵

No	Peneliti	Judul	Metode	Objek
1	Fika Andriyani dan Ni Nyoman Kusmariyati	Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa	Kuantitatif	siswa kelas II SD di Gugus II Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2017/2018
2	Suci Meidyawati dkk	Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya	Kuantitatif	siswa kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya
3	Daraini Musfiroh	Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Negeri Sinduadi 1	Kuantitatif	siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman
4	Zulkifli	Pengaruh Media Komik Terhadap	Kuantitatif	Siswa kelas X SMA 9 Pontianak

⁵⁵ Hapsari Yanuarti Siwi, *Eksperimentasi Pengajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Komik Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa*, (Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah, 2009)

		Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks		
5	Hapsari Yanuarti Siwi	Eksperimentasi pengajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Komik Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa	Kuantitatif	Siswa kelas II SD di Gugus II Kubutambahan, Tahun Pelajaran 2017/2018

F. Kerangka Berfikir

Motivasi siswa kelas VIIA MTs. Al-Irsyad Gajah terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah yang rendah dapat disebabkan karena beberapa hal seperti kurangnya minat siswa untuk membaca cerita, teks cerita yang begitu banyak memaparkan nama-nama tokoh, dan kurangnya penggunaan media yang optimal. Komik adalah suatu bentuk kartun yang memerankan suatu tokoh ditata secara berurutan dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Penelitian ini menggunakan media komik sebagai pembelajaran yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan gambar sebagai ilustrasi.

Media komik tersebut memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya, yaitu dapat menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya lebih menyukai gambar-gambar yang menarik.

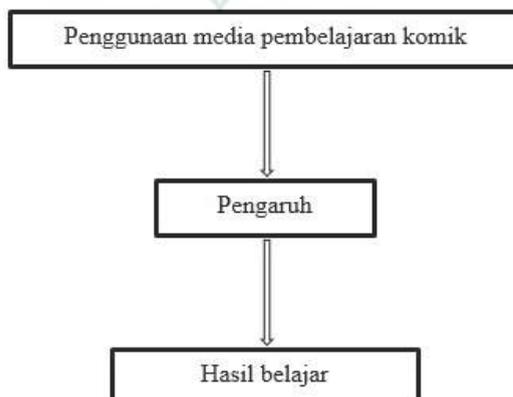
Media komik dapat dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian Bahasa

Indonesia agar lebih menarik dan mudah diingat oleh peserta didik. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif.

Siswa akan tertarik membaca komik sampai cerita selesai karena cerita akan memancing rasa ingin tahu siswa tentang kelanjutan suatu cerita. Media komik dapat membantu karakteristik siswa yang tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama karena media komik hanya berisi inti dari media pelajaran sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.

Jadi, dengan penggunaan media komik ini diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman, minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bab **Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah**, sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik. Artinya, penggunaan media komik edukatif ini dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Gambar 2.6. Kerangka Berfikir



G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. 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.⁵⁶

Hipotesis berasal dari kerangka berpikir yang menjabarkan pengaruh antar kedua variabel yang akan diteliti. Dari kerangka berpikir yang dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah :

1. Hipotesis nihil atau Nol (H_0)

Hipotesis nihil yang peneliti ajukan yaitu: tidak ada pengaruh yang signifikan antara media komik dengan motivasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah peserta didik kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif yang peneliti ajukan yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik dengan motivasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah peserta didik kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan R & D)*, Bandung: 2015, Alfabeta, 96.