

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "permulaan". Media adalah pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima pesan dalam bahasa Arab.<sup>1</sup> Media dapat dianggap sebagai penyebar informasi atau penyebar pesan karena media memperkenalkan informasi dari pengirim kepada penerima informasi.<sup>2</sup> Secara garis besar media menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad adalah orang, benda, atau peristiwa yang membangkitkan keadaan yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan pendidikan semuanya merupakan media dalam konteks ini. Media pembelajaran adalah instrumen grafis, fotografi, dan elektronik yang digunakan untuk merekam, menganalisis, dan membangun kembali informasi visual dan lisan.<sup>3</sup>

Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya adalah segala instrumen yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti televisi, radio, buku, majalah, dan surat kabar. Media pembelajaran mempunyai posisi yang sangat penting pada proses pembelajaran, karena ketika penyampaian kegiatan pembelajaran tidak jelas, maka media bisa digunakan sebagai perantara.

Untuk menciptakan interaksi yang bagus antara guru dan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung perlu adanya media pembelajaran.

Media Pembelajaran mampu memudahkan siswa untuk menjelaskan materi saat sulit untuk dipahami dan siswa mampu mendapatkan pengetahuan yang nyata. Saat menggunakan media untuk materi menjadi lebih jelas juga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

---

<sup>1</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2010), hal 3

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan Pengembangan Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung:Alfabeta, 2013),159.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,3,

Menurut pandangan tertentu, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isyarat dari penyaji kepada penerima dengan cara merangsang pikiran, emosi, kekhawatiran, dan minat sampai siswa mampu memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap. Media diperlukan dalam proses pembelajaran di tingkat SD dan sekolah menengah karena pengajar SD dan sekolah menengah harus mampu mengembangkan seluruh indera yang dimiliki siswa melalui pendengaran, penglihatan, perasa, dan manipulasi media yang boleh dipetik.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Peran media adalah Mengantarkan pesan kepada penerima pesan. Dan agar tercapainya tujuan pembelajaran, saat proses pembelajaran media perlu digunakan sebagai alat bantu.

Menurut Sudjana & Rivai menyampaikan manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran siswa yaitu antara lain:<sup>4</sup>

- 1) Media dapat menumbuhkan motivasi belajar dengan menarik perhatian peserta didik.
- 2) Materi pembelajaran lebih mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.
- 3) Metode mengajar lebih variasi, sehingga peserta didik tidak bosan.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Menurut Kemp dan Dyton dalam sanjaya, media mempunyai kaitan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kaitan tersebut adalah antara lain:<sup>5</sup>

- 1) Pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih seragam.
- 2) Pendidikan mungkin lebih menyenangkan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih partisipatif
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk mempraktikkan pembelajaran baru dapat dikurangi.
- 5) Pengalaman belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja diperlukan.

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo,2010),2

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 210.

- 7) Dimungkinkan untuk meningkatkan sikap yang disukai siswa tentang materi pembelajaran dan proses pembelajaran.
- 8) Posisi guru berkembang ke arah yang baik, menyiratkan bahwa instruktur tidak lagi melihat dirinya sebagai sumber belajar yang eksklusif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditentukan bahwa media memainkan peran penting dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, dan bahwa media memiliki berbagai keunggulan dalam bidang pendidikan.

- 1) Dalam pembelajaran, pesan tidak disajikan secara verbal.
- 2) Karena pembelajaran berpusat pada siswa, memudahkan siswa memperoleh ajaran.
- 3) Menggunakan berbagai strategi mengajar untuk membangkitkan minat belajar siswa.
- 4) Mengatasi kejenuhan siswa agar dapat berkonsentrasi pada informasi yang diajarkan
- 5) Pemanfaatan media yang sesuai dan beragam dapat membantu siswa pasif menjadi lebih aktif.

#### c. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dimasukkannya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Setiap jenis bahan ajar memiliki kualitas tersendiri. Akibatnya, pertimbangan yang cukup harus diberikan untuk pemilihan media pembelajaran sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Kriteria-kriteria media pembelajaran berikut ini harus diperhatikan oleh pengajar dalam memilih media untuk kepentingan proses pembelajaran:<sup>6</sup>

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

---

<sup>6</sup> Nana Sanjaya dan Rivai, *Media Pengajaran*, 4-5

- 5) Sesuai dengan taraf berfikir siswa
- 6) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan berfikir siswa.

Kriteria pemilihan media didasarkan pada gagasan bahwa media adalah komponen dari sistem pendidikan yang lebih besar, dan bahwa ada berbagai faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media.<sup>7</sup>

- 1) Sejalan dengan tujuan yang harus dicapai. Media yang digunakan dipilih sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.
- 2) Cocok untuk mendukung substansi fakta, gagasan, prinsip, dan generalisasi dalam pengajaran. Media harus sesuai dengan tuntutan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terbantu dengan baik.
- 3) Praktis, mudah beradaptasi, dan tahan lama. Media yang dipilih harus membantu setiap saat dan di semua tempat.
- 4) Guru tahu bagaimana menggunakannya. Apapun jenis media yang digunakan, pengajar harus mampu memasukkannya ke dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan berdasarkan target. Ketika digunakan dalam kelompok kecil atau orang, media yang berhasil untuk kelompok besar tidak selalu efektif untuk kelompok kecil atau individu.
- 6) Keunggulan teknis. Kondisi teknologi tertentu harus dipenuhi dalam produksi visual baik gambar maupun foto.

Pengajar akan lebih mudah menggunakan media yang tepat untuk membantu mereka dalam tugas-tugas mereka sebagai guru jika mereka mengikuti kriteria pemilihan media pembelajaran yang diuraikan di atas. Keberadaan media pembelajaran tidak perlu dipaksakan, karena akan menyulitkan pengajar. Namun, kehadiran media pembelajaran seharusnya membuat proses pembelajaran lebih sederhana bagi guru. Akibatnya, media pembelajaran harus dianggap sebagai suplemen daripada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

---

<sup>7</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, 74-76

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran

##### 1) Media Grafis

Media yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media cetak dan grafis. Salah satu peran media grafis, khususnya media visual non-proyeksi, adalah untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada siswa. Media grafis pada dasarnya adalah media yang memiliki pesan-pesan yang dapat direpresentasikan melalui teks, huruf, gambar, dan simbol-simbol yang memiliki makna.<sup>8</sup> Jenis media grafis terdiri atas bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik.<sup>9</sup>

##### 2) Media Proyeksi Diam

Salah satu media yang dapat digunakan dengan proyektor adalah media proyeksi diam. Media proyeksi berbeda dari media grafis karena harus digunakan dengan peralatan listrik untuk menampilkan informasi atau pesan.

##### 3) Media Audio

Media ini ada hubungannya dengan pendengaran. Istilah “media audio” berasal dari kata “audible” yang mengacu pada materi yang dapat didengar oleh telinga manusia secara alami. Bunyi atau suara ditangkap menggunakan perekam suara kemudian didengarkan kembali oleh siswa sebagai media pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media itu sangat diperlukan oleh seorang pendidik, salah satunya media pembelajaran Komik, media Komik ini termasuk ke dalam jenis-jenis media grafis yang berbentuk gambar, kartun dan cerita yang menarik. Jenis media pembelajaran Komik adalah media yang sangat sering digunakan pendidik dalam pembelajaran, karena mudah untuk menumbuhkan minat belajar siswa, dengan

---

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 213-214

<sup>9</sup> Nana sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 27

<sup>10</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 38

adanya media tersebut sehingga dapat mempermudah kegiatan proses belajar mengajar.

Anderson mengklasifikasikan media menjadi beberapa bagian, antara lain:<sup>11</sup>

**Tabel 2.1**  
**Pengelompokkan Media Anderson**

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, tayangan radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, Modul, Brosur, leaflet, gambar
3	Audio-Cetak	Kaset audio yang diperlengkapi bahan tercatat
4	Proyeksi Visual Diam	Overhead transparansi (OHT), film frame (slide)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film frame slide bernada
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audio Visual Gerak	Film gerak bernada, video/vcd,tv
8	Objek Fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia Dan Lingkungan	Guru, pustakawan
10	Komputer	CAI

## 2. Media Komik

### a. Pengertian Komik

Komik adalah kumpulan gambar dan teks yang dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Dalam hal tata letak, buku komik selalu menggunakan ruang gambar. Hal ini dilakukan agar gambar dapat digunakan untuk menceritakan sebuah kisah yang ditentukan oleh bentuk dan kualitasnya. Media grafis juga termasuk buku komik.

Munculnya buku komik telah mendapat kritik dan tuduhan dari orang tua di komunitas pendidikan. Komik dipandang sebagai karya sastra yang kurang memiliki nilai

---

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Media Group, 2014), 124-125

pendidikan. Isinya dapat mengganggu perkembangan pembaca dan mengganggu aktivitas belajar anak<sup>12</sup>

Pada masa lalu Komik dikira suatu yang tidak mendidik. Komik dikira membuat anak cuma bahagia memandang foto tanpa wajib belajar membaca, sehingga buta aksara. Kritik yang sesungguhnya merupakan faktor foto yang tercantum di dalam Komik. Foto yang disajikan di dalamnya banyak aksi keras, agresif, serta brutal yang dicoba tokoh tokoh novel dalam penyampaian ceritanya.

Bila dilihat dari segi positif, membaca Komik bisa menolong pertumbuhan imajinasi anak. Komik bisa membagikan model yang dapat digunakan buat meningkatkan karakter anak.<sup>13</sup> Dalam menjawab pesan positif ataupun negatif, suatu Komik untuk anak-anak tidak lepas dari kedudukan yang diberikan orang tua. Yang bisa dicoba merupakan mendampingi serta memilah Komik yang cocok dengan umur serta tingkatan pertumbuhan umur anak.

Kehadiran komik yang dipandang berdampak negatif mungkin disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat tentang makna dan tujuan komik. Agar komik diakui sebagai wadah informasi yang bernilai positif dan bernilai instruksional, diperlukan pengetahuan. Sangat menarik untuk mempelajari tentang asal mula komik di Indonesia dan kehadirannya pada saat itu, serta bagaimana membedakan jenis buku yang berbeda dari bentuk dan jenis yang sering digunakan dalam karakter lain.

#### **b. Sejarah dan Perkembangan Komik Dunia**

Apabila mengacu pada penafsiran yang dikemukakan oleh McCloud, Komik telah terdapat semenjak ratusan ratusan tahun kemudian, apalagi ribuan tahun kemudian. Tetapi “Komik” yang terdapat pada waktu itu belum semacam Komik yang ditemukan berusia ini.

Manusia memahami foto jauh saat sebelum manusia memahami bahasa ataupun tulisan. Perihal itu diyakini lewat banyaknya penemuan gambar-gambar terdahulu. Baik dari coretan-coretan manusia primitif di bilik gua yang ditemui dekat 10.000 tahun SM di Eropa Barat, hieroglif serta lukisan bangsa mesir kuno sampai relief-relief pada bilik candi. Seluruh foto tersebut ialah foto berentetan (*sequential art*) yang

<sup>12</sup> Bonnef, *Komik Indonesia*, Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia, 1998

<sup>13</sup> Hurlock, E. B., *Child Development (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill, 1978

menggambarkan sesuatu cerita tertentu, yang notabene mempunyai guna tidak jauh berbeda dari Komik di masa saat ini.<sup>14</sup>

**Gambar 2.2**



Sumber ; Irmansyah Lubis, Sejarah Komik :Menuju Masa Depan

Karena meningkatnya jumlah kekerasan dan kriminalitas dalam komik, orang Amerika dan Eropa mulai khawatir tentang pengaruh komik pada generasi muda di tahun 1940-an. Kekhawatiran mereka memicu kampanye menentang buku komik di Amerika Serikat dan Inggris, yang memuncak dengan pelarangan buku komik pada 1950-an. Peanuts, komik yang menampilkan seekor anjing bernama Snoopy, muncul di tengah perasaan tersebut. Penerbitan komik ini mengubah wajah industri komik menjadi lebih serebral atau intelektual.

Manga atau komik Jepang mulai berkembang menuju era modernisasi setelah Perang Dunia II. Astro Boy karya Osamu Tezuka adalah salah satu karya yang muncul saat itu dan menjadi karya yang sangat sukses dan terkenal di seluruh dunia.<sup>15</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar, simbol,

<sup>14</sup> Maharsi, I., *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku, 2011.

<sup>15</sup> Muktiono, J. D. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003

simbol, dan balon kata yang saling berdekatan dan tersusun dalam alur yang berurutan untuk transfer informasi. Sehingga pelajaran yang disampaikan melalui media komik tersimpan dalam memori jangka panjang dan dapat dengan mudah diulang setiap saat, meskipun sudah lama dibaca.<sup>16</sup> Selain dari pemaparan diatas juga dapat disimpulkan bahwa Komik itu mempunyai sisi positif dan negatifnya, sisi positifnya yaitu menarik untu alat bantu atau media dalam proses pembelajaran, dan hal negatifnya yaitu orang yang belum mengenal sejarah ataupun tentang Komik akan menilai tidak baik dan tidak baik untuk anak-anak khususnya dibangku sekolah dasar.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Sebagai media visual, komik menawarkan kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Manfaat komik antara lain:<sup>17</sup>

- 1) Menggunakan bahasa yang umum sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi buku komik.
- 2) Menggunakan ilustrasi untuk menjelaskan kata-kata dari cerita komik.
- 3) Menggunakan warna-warna yang menarik dan bersemangat untuk mendorong siswa membaca buku komik.
- 4) Karena cerita buku komik sangat erat kaitannya dengan situasi yang dihadapi anak-anak sehari-hari, diharapkan mereka akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang mereka hadapi.

Menurut Trimo dalam Roni Lestari, kelemahan media Komik antara lain yaitu:<sup>18</sup>

- 1) Orang lebih cenderung menolak buku yang tidak digambarkan karena kemudahan membaca komik.
- 2) Banyak kegiatan yang menarik perhatian pada kekerasan.
- 3) Ada banyak adegan cinta yang lebih signifikan.

### d. Karakteristik Media Komik

Karakteristik yang dimiliki Komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan Komik untuk menggambar diperlukan adanya

---

<sup>16</sup> Waluyanto, H. D, *Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran*. Nirmana, 7(1),2005

<sup>17</sup> Tri Kurnia Wardani, "Penggunaan Media Komik dalam Mempelajari Sosiologi pada Pokok Bahasa Masyarakat Multikultural",231.

<sup>18</sup> Rosi Lestari, *Pengaruh Media Komik dalam Keterampilan Membaca Intennsif Siswa Kelas III SD Islam Amanah Tangerang Selatan*,22.

- karakter
- 2) Ekspresi wajah karakter
  - 3) Balon kata
  - 4) Garis gerak
  - 5) Latar
  - 6) Panel

Menurut Danaswari, keberadaan tokoh, ekspresi wajah tokoh, balon teks, garis gerak, backdrop, dan panel merupakan ciri-ciri media komik sehingga menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Minat Belajar Siswa

#### a. Pengertian Minat

Minat adalah afek yang berhubungan dengan topik, menurut Bloom, yang menggabungkan minat dan perspektif pada materi pelajaran.<sup>19</sup> Sedangkan minat, menurut Hurlock, merupakan sumber inspirasi yang memotivasi orang untuk mencapai apa yang mereka inginkan jika mereka memiliki kebebasan untuk melakukannya. Ketika seseorang mengutip otoritas sebagai bukti bahwa ada sesuatu yang berharga, dia menjadi tertarik, dan ini mengarah pada kesenangan. Ketika tingkat kepuasan seseorang turun, begitu juga tingkat minatnya. Akibatnya, minat tidak permanen, melainkan berfluktuasi atau berubah-ubah.<sup>20</sup>

Dari beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan ingin, menyukai, atau tertarik pada sesuatu dari luar individu, yang dapat langsung diikuti dengan munculnya perhatian yang lebih pada setiap komponen minat, sehingga mengakibatkan individu yang ingin terlibat dalam sesuatu.

#### b. Macam-macam Minat

Menurut penilaian Crl Safran, yang dikutip oleh Dewa Ketut Sukardi. Seseorang dapat membangkitkan rasa ingin tahu orang lain dalam tiga cara berbeda. Pertama, minat yang tersampaikan secara tepat, atau seseorang yang dapat mengungkapkan manfaat atau pilihannya dengan menggunakan ungkapan-ungkapan tertentu, seperti mengoleksi koin, perangko, atau barang koleksi lainnya. Yang kedua adalah

---

<sup>19</sup> Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pranada Media Group), 2012, .hlm..57.

<sup>20</sup> Elizabeth B.hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga),2014, hlm 114.

minat yang dipahami, di mana seseorang dapat mengungkapkan minat tidak melalui kata-kata tetapi dengan tindakan atau perbuatan, terutama dengan berpartisipasi dan melakukan pekerjaan yang berfungsi sebagai bagian dari suatu kegiatan, seperti latihan penyelidikan, olahraga, dan kegiatan yang menonjol. Poin ketiga adalah bahwa ada kepentingan yang diinventarisasi. Akibatnya, seseorang mensurvei keuntungannya untuk memperkirakannya dengan menandai sejumlah pertanyaan atau permintaan penilaian untuk serangkaian latihan tertentu. Lebih tepatnya, pertanyaan polling digunakan untuk menentukan keuntungan seseorang.<sup>21</sup>

Kepentingan biologis atau sosial dapat digunakan untuk mengkategorikan jenis minat. Kebutuhan atau aktivitas sehari-hari, seperti makan, tidur, dan sebagainya, dapat menimbulkan minat biologis. Sementara itu, minat sosial atau budaya dapat berkembang atau muncul sebagai hasil dari pembelajaran yang lebih kritis atau tingkat tinggi.

### c. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar mempunyai sebagian ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock mengatakan terdapat 7 karakteristik minat belajar, berikut ini :

- 1) Minat berkembang bertepatan dengan pertumbuhan raga serta mental
- 2) Minat bergantung pada aktivitas belajar
- 3) Pertumbuhan minat bisa jadi terbatas
- 4) Minat bergantung pada peluang belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat memperbanyak emosional
- 7) Minat memperbanyak egoisentris , maksudnya bila seorang bahagia terhadap suatu , hingga hendak mencuat hasrat buat memilikinya.

Bagi Slameto siswa yang berminat dalam belajar merupakan:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang senantiasa buat mencermati serta mengenang suatu yang dipelajari secara berkelanjutan.
- 2) Terdapat rasa suka serta bahagia terhadap suatu yang diminatinya.

---

<sup>21</sup> Dewa Ketut Sukardi, H.Makmun Khairani, *Psikologi Belajar:Psikologi Pendidikan Pembelajaran*,(Yogyakarta:Aswaja Pressindo,2017, hlm.141.

- 3) Mendapatkan suatu kebanggaan serta kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Lebih menggemari suatu hal yang lebih jadi minatnya daripada suatu hal yang lain.
- 5) Dimanifestasikan lewat partisipasi pada kegiatan serta aktivitas.

Dari komentar di atas bisa disimpulkan kalau ciri-ciri dalam minat belajar yaitu mempunyai kecenderungan yang senantiasa buat mencermati serta mengenang suatu secara berkelanjutan, mendapatkan kebanggaan serta kepuasan terhadap perihal yang diminati, berpartisipasi pada pendidikan, serta minat dalam belajar dipengaruhi oleh budaya. Kala siswa terdapat minat dalam belajar hingga siswa hendak tetap aktif berpartisipasi dalam pendidikan serta hendak membagikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

#### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa**

Minat pada hakekatnya adalah suatu kondisi yang terjadi sebagai akibat dari keterlibatan. Sebuah gerakan membangkitkan minat, yang kemudian menjadi penyebab untuk mengulangi tindakan serupa. Komponen ini menggabungkan elemen internal, seperti dorongan dari lingkungan atau sejauh mana seseorang dapat dengan mudah mendapatkan uang berdasarkan ambisi, hobi, atau kebutuhannya. Misalnya, jika seseorang memiliki kecenderungan untuk belajar, ia mungkin memiliki keeksentrikan dalam sains. Fiksasi atau konvergensi semua latihan individu yang muncul pada artikel atau kumpulan item dan minat pada sesuatu yang menyebabkan pertimbangan umum menjadi saling kuat adalah masalah berikutnya untuk dijelajahi.<sup>22</sup>

Ada juga elemen motivasi sosial, seperti keunggulan seseorang dalam artikel atau item, serta variabel dari dalam individu dan proses pikiran yang ramah, seperti seseorang yang tertarik pada prestasi tinggi untuk mendapatkan status tinggi. Objek juga dipengaruhi oleh aspek antusiasme, emosi, dan faktor gairah. Misalnya, perjalanan sukses yang dilakukan individu dalam gerakan tertentu dapat menghasilkan rasa kegembiraan dan dapat mengembangkan kegembiraan atau

---

<sup>22</sup> .Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2018, hlm 105-106

minat yang besar dalam kegiatan tersebut. Akhirnya, elemen informasi psikologis terkait dengan interaksi pembelajaran secara umum. Ketajaman mengacu pada kemampuan kita untuk belajar tentang individu melalui mengamati, mengamati, mencurigai, memfokuskan, menebak, dan mensurvei mereka. Karena pengertian ini menyinggung konsep pengakuan dosa.

Psikologi adalah gaya berpikir yang berfokus pada kemampuan orang untuk mengasosiasikan, menilai, dan berpikir tentang satu atau lebih kejadian. Dalam pengertian ini, siklus intelektual dikaitkan dengan tingkat pengetahuan (wawasan) yang ditunjukkan oleh orang-orang dengan berbagai minat, terutama yang berkaitan dengan berpikir dan belajar.<sup>23</sup>

#### e. Fungsi Minat Dalam Belajar

Salah satu aspek terpenting dalam prestasi belajar adalah minat. Berikut ini adalah beberapa peran dan fungsi terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran:

##### 1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi

Dengan setiap latihan pertimbangan cepat yang diperoleh secara alami dan tanpa tekanan, kapasitas seseorang untuk beroperasi tanpa kemajuan fokus akan meningkat dalam perenungannya. Sulit untuk memperhatikan dengan cara ini jika tidak ada keinginan dalam praktik.

##### 2) Minat mencegah gangguan perhatian di luar

Karena kurangnya minat belajar, gangguan dari sumber luar, seperti orang mengobrol, dihindari. Jika minat belajar seseorang rendah, dia akan mudah teralihkan atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran ke hal lain.

##### 3) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Jika seseorang tertarik pada latihan, kemampuan mengingat isi latihan hanya dapat dibayangkan. Misalnya, jika kita membaca sebuah paragraf atau materi yang menarik perhatian kita, kita akan mudah mengingatnya meskipun kita baru saja selesai membacanya. Tanpa minat, bergantian, membaca materi yang berulang-ulang

---

<sup>23</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta:Rineka Cipta), 2018, hlm 92-93.

dengan sengaja mudah dilupakan.

4) Menghilangkan kebosanan belajar dalam diri sendiri

Semua kebosanan saat melakukan sesuatu lebih bersumber dari dalam diri seseorang daripada faktor eksternal, dengan demikian satu-satunya cara untuk menghilangkan kebosanan ketika belajar dari seseorang adalah dengan mengembangkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat tersebut semaksimal mungkin.<sup>24</sup>

**f. Indikator Minat Belajar**

Perasaan suka atau senang, pernyataan suka, rasa tertarik untuk belajar tanpa diminta, terlibat dalam kegiatan belajar, dan memperhatikan semuanya merupakan penanda minat belajar, menurut Djamarah.<sup>25</sup>

Sementara itu, Slameto mengklaim ada sejumlah indikasi minat belajar, antara lain emosi kegembiraan, rasa ingin tahu, penerimaan, dan keterlibatan siswa.<sup>26</sup> Dari beberapa definisi diatas mengenai indicator dari minat belajar, maka dalam penelitian ini menggunakan indicator minat belajar sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Tidak ada rasa paksaan untuk belajar jika seorang siswa menikmati kelas tertentu. Misalnya, jika seorang siswa senang mengikuti pembelajaran, tidak ada rasa bosan atau tidak hadir sepanjang sesi.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang pada suatu item memungkinkan mereka untuk menjadi gembira dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas objek tersebut, seperti berpartisipasi dalam percakapan, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi pertanyaan dari pengajar.

3) Ketertarikan

Berkaitan dengan daya dorong siswa untuk tertarik pada sesuatu dari item atau aktivitas, seperti bersemangat mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas guru.

---

<sup>24</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta:Rineka Cipta), 2018,hlm 139-147.

<sup>25</sup> Djamaah Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2002, hal 132.

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta), 2010,hlm 180.

## 4) Minat Siswa

Perhatian siswa didefinisikan sebagai fokus siswa pada pengamatan dan pemahaman sementara mengabaikan gangguan lainnya. Siswa secara alami tertarik pada beberapa item dan karenanya memperhatikannya, seperti mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

## 4. Pembelajaran IPA

## a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bagian dari Sains, yang berasal dari kata bahasa Inggris "*science*." Istilah "sains" berasal dari kata Latin "*scientia*", yang berarti "Saya tahu." "Ilmu Pengetahuan Sosial" (*social science*) dan "Ilmu Pengetahuan Alam" (*natural science*) adalah dua jenis ilmu pengetahuan (*science*).<sup>27</sup> Dengan demikian, IPA atau "*science*" didefinisikan sebagai ilmu alam, atau ilmu yang menjelaskan fenomena alam.<sup>28</sup> Salah satu mata pelajaran terpenting dalam kurikulum, khususnya di tingkat sekolah dasar, adalah sains atau IPA.<sup>29</sup>

Ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan hipotesis yang sistematis yang penerapannya umumnya terbatas pada fenomena alam dan dilakukan melalui prosedur ilmiah seperti pengamatan dan observasi. Ilmu pengetahuan alam berakar dan tumbuh.<sup>30</sup>

IPA adalah sains yang pertama kali diperoleh dan dikembangkan melalui eksperimen, tetapi sejak itu diperoleh dan dikembangkan melalui teori juga. IPA sebagai produk, pengetahuan sains berupa informasi faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, khususnya upaya ilmiah, merupakan dua entitas yang saling terkait. Sains sekarang mencakup topik yang lebih luas, termasuk prinsip sains, metode, nilai, dan sikap ilmiah, serta aplikasi sains dalam kehidupan sehari-hari dan kreativitas.<sup>31</sup>

Menurut Carin dan Sund dalam Asih Widi

---

<sup>27</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 136

<sup>28</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta Indeks, 2016), 3

<sup>29</sup> Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 165

<sup>30</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, 136-137

<sup>31</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*,

Wisudawati dan Eka Sulistyowati, IPA memiliki empat unsur esensial.<sup>32</sup>

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

Komponen-komponen tersebut dimaksudkan untuk hadir dalam diri siswa agar dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan rasa ingin tahunya untuk lebih memahami peristiwa alam dengan menggunakan tahapan metode ilmiah.

Berdasarkan perspektif di atas, IPA dapat didefinisikan sebagai upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, serta penerapan teknik, dan penjelasan hasil melalui penalaran.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPA**

Dalam Badan Nasional Standar Pendidikan terdapat beberapa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar:<sup>33</sup>

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

---

<sup>32</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*,24

<sup>33</sup> Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,171-172

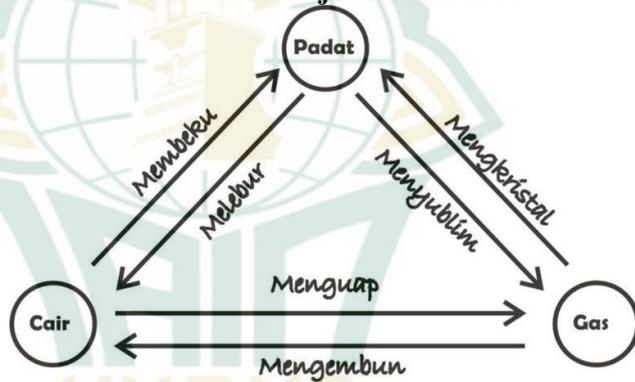
7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Anak-anak diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mempelajari dan membangun rasa takjub melihat alam semesta yang diciptakan oleh Tuhan, serta mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena alam, berdasarkan tujuan belajar IPA di sekolah dasar.

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

*Phase* atau tingkatan suatu benda terbagi menjadi 3, yaitu : Padat, cair dan gas. <sup>34</sup>Perubahan dari *phase* tertentu ke *phase* yang lain masing-masing sebagai berikut :

**Gambar 2.3**  
**Perubahan Wujud Pada Benda**



Sesuai pada gambar 2.1, berikut penjelasannya. <sup>35</sup>

- Melebur (mencair) adalah perubahan phase benda dari phase padat ke phase cair pada suhu dan tekanan tertentu.
- Membeku adalah perubahan wujud benda dari air menjadi padat. Contoh air jika di bekukan di dalam suhu.
- Menguap ialah perubahan phase benda dari phase cair ke phase gas (uap), yang hamper terjadi pada setiap temperature.

<sup>34</sup> Ishak Abdulhak, dkk, Konsep Dasar IPA 1, (Jakarta:Departemen Agama RI Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001),180

<sup>35</sup> Puty Yousnelly, *Senang Belajar IPA 4*, (Jakarta:Yudhiditira,2015),72

- d. Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Benda gas akan mengembun jika mengalami pendinginan.
- e. Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh kamper adalah benda padat yang akan menjadi gas jika digunakan.
- f. Mengkristal adalah proses gas berubah menjadi padat. Contoh uap air berubah langsung menjadi es tanpa menjadi cair.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti akan menggambarkan penelitian atau publikasi saat ini atau yang sudah ada untuk menunjukkan bahwa penelitian ini belum ada. Peneliti akan memanfaatkan ini sebagai teori dan perbandingan untuk mendapatkan hasil baru yang asli dengan mempelajari berbagai tantangan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa di antaranya, menurut para peneliti:

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam al – Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015-2016”. Karya Rosi Lestari. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa "metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *The Post-test Only Control Group Design*. Berdasarkan hasil posttest diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media Komik (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai test keterampilan membaca intensif siswa yang tidak menggunakan media Komik (kelas control). Rata-rata nilai *posstest* kelas eksperimen sebesar 84,63 dan kelas control sebesar 75,56. Selain itu, hasil perhitungan *uji-T* atas uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Pairel Sample T-Test* Diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,030. Sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan nilai *sig.(2-tailed)* yaitu  $0,030 < 0,05$ . Karena  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016."<sup>36</sup>

Studi peneliti saat ini mirip dengan penelitian sebelumnya dalam hal mereka menggunakan buku komik dan bentuk media

---

<sup>36</sup> Rosi Lestari, “Pengaruh Media Komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III SD Islam al-Amanah tangerang selatan,2015

lain untuk membantu proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan media komik untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas 3, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk menumbuhkan minat belajar siswa mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI.

2. Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan media Komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun 2017-2018." Karya Durotun Nasikhah. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa "model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *field research*. Bentuk *field research* dalam penelitian ini yaitu *true field research* (benar benar penelitian lapangan) jenis *posttest only control design* pengujian hipotesis hanya menggunakan nilai angket. Penelitian ini dipergunakan untuk memperoleh data kongkrit yang terjadi di lapangan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian yang penulis buat, pengaruh media Komik terhadap minat belajar siswa kelas III A mata pelajaran Fiqih di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun 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 adalah 11,306. Dan nilai Ftabel 5% signifikansi yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai variabel 1, ini berarti pengaruh media Komik akhlak berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yaitu ada pengaruh penggunaan media Komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun 2017-2018 dapat diterima."<sup>37</sup>

Penelitian yang dilakukan peneliti dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dimana keduanya menggunakan media komik dalam proses pembelajarannya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan media komik untuk meningkatkan minat belajar

---

<sup>37</sup> Durotun Nasikhah, "Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar meteseh, Semarang, 2017

siswa kelas III mata pelajaran Fiqih, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media komik untuk melihat apakah dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Grafis terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Suturuzzhulam Kecamatan Percut Sej Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017-2018”. Karya Putri Moetiya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu. Instrument tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa "nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 44 dengan simpangan baku 15,01 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 85 dengan simpangan baku 20,13 perubahan hasil belajar yaitu 41 dengan menggunakan media grafis. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas control sebesar 45 dengan simpangan baku sebesar 14,47. perubahan hasil belajar yaitu 16 tanpa menggunakan media grafis. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Suturuzzhulam Kecamatan Percut Sej Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017-2018. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis pada  $\alpha = 0,05$  di dapat thitung = 5,83 dan ttabel = 2,024 sehingga thitung > ttabel atau  $5,83 > 2,024$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak."<sup>38</sup>

Kajian peneliti ini sebanding dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama menggunakan media grafis dalam disiplin ilmu. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media grafis untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan media grafis berupa foto, namun penelitian ini menggunakan media grafis berupa komik.

---

<sup>38</sup> Putri Moetiya, “Pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MIS Suturuzzhulum kecamatan percut Sej Tuan Kabupaten Deli,serdang,2017

C. Kerangka Berfikir

Tabel 2.4

Kerangka Berfikir

