

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran.¹

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.³

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sedangkan proses

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2008), hal.2

² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2011), hal.3

³ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 6

komunikasi terdiri dari guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“, atau „pengantar“. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Gearlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Berdasarkan pendapat diatas, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal.3

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵

Adapun manfaat media pembelajaran adalah :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru,

⁵ *Ibid.*, hal 15

masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁶

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas meknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁷

Levie & Lentz, mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

⁶ *Ibid.*, hal. 26-27

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hal. 2

- a) Fungsi atensi, media visual merupakan media inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁸

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media pengajaran itu hanya ada satu, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan apa adanya.

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 17

- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.⁹

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).¹⁰

Untuk jenis media rancangan (yang dibuat sendiri), pertanyaan yang dijadikan sebagai acuan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Apakah materi yang akan disampaikan itu untuk tujuan pengajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan?
- 2) Apakah media yang dirancang itu untuk kepentingan pembelajaran atau alat bantu pengajaran (peraga)?

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 127-128.

¹⁰ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan ...*, hal. 83

- 3) Apakah dalam pengajarannya akan menggunakan strategi kognitif, afektif dan psikomotorik?
- 4) Apakah materi pelajaran yang akan disampaikan itu masih asing bagi anak didik?
- 5) Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pengajaran bahasa?
- 6) Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pengajaran seni atau olahraga?
- 7) Apakah perlu rangsangan warna?

Setelah tujuh pertanyaan tersebut terjawab, maka guru dapat mengajukan alternatif media yang akan dirancang. Alternatif tersebut mungkin jenis media audio, media visual, atau media audiovisual.

Lebih lanjut, Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengemukakan rumusan pemilihan media dengan 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-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, biasanya lebih mungkin menggunakan 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 mudah dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.

- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa. Menyajikan grafik yang berisi data atau angka atau proporsi dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memilih kadar berfikir yang tinggi.¹¹

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar ...*, hal. 131-133

mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.¹²

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam.
 - a) Media auditif, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
 - b) Media visual, media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula gambar visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
 - c) Media audiovisual, media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

¹² *Ibid.*, hal. 124

- 2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya: radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
 - c) Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:
 - a) Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media kompleks. Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

6. Karakteristik Media Visual

Karakteristik media visual meliputi:¹³

1) Pesan visual

Ada 5 jenis yang termasuk pesan visual, yaitu:

a) Gambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis yaitu, sketsa, lukisan dan photo. Pertama, sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis (*stick figure*). Kedua, lukisan merupakan hasil representasi simbolik dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi. Ketiga, photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.

b) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti.

c) Diagram

Sebuah diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar.

d) Bagan

Bagan hampir sama dengan diagram. Bedanya, bagan lebih menekankan kepada asuatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi

¹³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran ...*, hal. 85-98

e) Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian daripadanya. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi, serta hubungan satu dengan yang lain

2) Penyalur Pesan Visual Non Verbal-Nonverbal Grafis.

Penyalur pesan visual non verbal-nonverbal grafis terdiri dari 5 jenis, yaitu:

a) Buku dan Modul

Buku merupakan sumber belajar yang dibuat untuk keperluan umum dan biasanya seorang siswa yang membaca buku masih membutuhkan bantuan guru atau orang tua untuk menjelaskan kandungannya. Sedangkan modul adalah bahan belajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin.

b) Komik

Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah

dicerna, terlebih lagi ia dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

c) Majalah dan Jurnal

Majalah secara umum dapat dimaknai sebagai media informasi dengan tugas utamanya menyampaikan berita aktual. Sedangkan jurnal adalah hasil pemikiran dan penelitian dari sivitas akademika sebuah lembaga pendidikan.

d) Poster

adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu. Poster yang baik adalah poster yang segera dapat menangkap pandangan orang dan menanamkan kepadanya pesan yang terkandung dalam poster itu.

e) Papan visual

Papan visual, yakni papan yang dapat menyalurkan pesan visual. Papan visual memiliki banyak ragam, diantaranya adalah papan tulis, papan magnetik, papan peraga, papan bulletin, dan papan flannel.

B. Hakikat Media Komik

1. Definisi 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*. Dalam bahasa Inggris, komik sekali muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*.¹⁴

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor. 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.¹⁵

Dari beberapa pengertian komik di atas 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

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah

¹⁴ Maifalinda Fatra, "Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MI", Jurnal Algoritma Vol. 3, No. 1, Juni 2008, hal. 64.

¹⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, hal. 64

cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi. 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*

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

3) *Indicia*

Yaitu keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta¹⁶

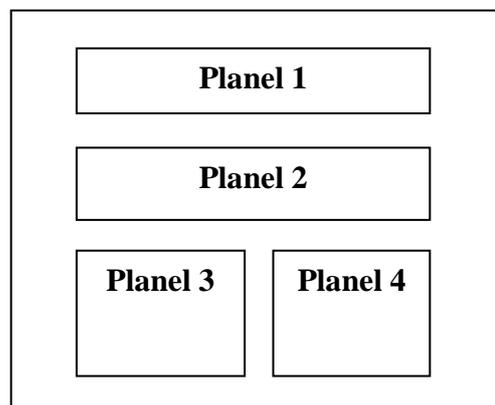
Sedangkan pada halaman sampul belakang biasanya tertera ringkasan cerita yang terdapat dalam komik tersebut untuk memberikan gambaran umum tentang isi komik kepada pembaca. Sementara itu halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:¹⁷

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

¹⁷ Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik ...*, hal. 19-20

1) Panel

Panel bisa dikatakan frame atau representasi kejadian-kejadian utama dalam cerita. Menurut McCloud 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.



Gambar 2.1 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.

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.

4) 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 menunjukan tokoh berbicara, sedangkan garis penunjuk dengan bulatan putus-putus menunjukan tokoh bergumam atau berbicara dalam hati.¹⁸

5) Efek suara

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

¹⁸ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik ...*, hal. 16

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 Bentuknya¹⁹

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 kenis 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.

(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

¹⁹ Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik ...*, hal. 21-22

terjadi di tengah masyarakat sehingga komik jenis ini kadang dikatakan sebagai komik intelektual.

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.

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 menjadi:²⁰

a) 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.

b) Komik Promosi (Komik Iklan)

Pangsa pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak.

²⁰ *Ibid.*, hal. 24

Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk.

c) Komik Wayang²¹

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) 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.

d) 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.

e) Komik Humor

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

²¹ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik ...*, hal. 16

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.

f) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditunjukkan 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. Membuat Komik

Menurut Kusrianto cara membuatnya, komik dapat dibuat dengan dua cara yaitu *manual drawing* dan dengan bantuan *computer graphic*. *Manual drawing* secara umum diartikan sebagai membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekan alat pada permukaan tersebut. Alat yang dipakai adalah pensil, kuas, krayon dan lain-lain. Berbeda dengan bantuan *computer graphic*, ilustrasi yang dibuat

memanfaatkan *tools* yang terdapat dalam beberapa *software* yang khusus digunakan sebagai program ilustrasi.²²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media komik dengan cara membuatnya sendiri (*Media by Design*). Adapun pembahasan yang akan dibahas pada sub bab ini mengenai pembuatan media komik dengan cara manual.

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam membuat komik manual adalah sebagai berikut:

(1) Pensil

Dipakai untuk sket. Baik sket panel, ilustrasi, maupun teks yang ada dalam tiap panel (*caption/narasi*, balon teks, dll).

(2) Penggaris

Penggaris dipakai untuk membuat garis-garis panel dalam tiap halamannya.

(3) Penghapus

Penghapus dipakai untuk menghapus bekas sket pensil sebelum dilakukan *finishing*.

b) Tahapan proses pembuatan

Adapun proses alur pembuatan komik yang 100% manual adalah sebagai berikut:

²² Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik ...*, hal.26-27

(1) Lay out panel di kertas dan penentuan serta pengisian teks di dalam balon teks dengan pensil. Langkah pertama berupa sket-skets kasar dengan menggunakan pensil di atas kertas yang umumnya berukuran A3. Sket kasar ini sebagai acuan awal untuk menentukan posisi balon teks, lay out panel dan kemungkinan-kemungkinan ilustrasi yang terdapat dalam setiap panel. Lalu langkah berikutnya berupa pengisian teks di dalam balon teks yang sudah tersedia. Pengisian teks dialog atau *caption* ini masih dikerjakan dengan pensil.

(2) Sket ilustrasi dengan pensil

Setelah balon teks maupun *caption* terisi maka sudah bisa tergambar dengan jelas ruang-ruang sisa yang dipakai untuk membuat adegan dalam cerita. Ilustrasi pada tahap ini masih berupa sket dengan menggunakan pensil. Mengapa teks (balon teks dan *caption*) dikerjakan terlebih dahulu daripada gambar ilustrasinya dalam membuat komik? Hal ini karena jika dikerjakan ilustrasinya dahulu kadang teks akan dipaksakan untuk masuk dalam panel (apalagi untuk panel yang berisi banyak dialog) sehingga jika dilihat menjadi kurang indah dan menarik.

(3) Proses penintaan pada teks dan garis panel

Selanjutnya setelah setiap panel terisi dengan gambar maka langkah selanjutnya adalah penintaan teks dalam balon teks

maupun *caption*. Biasanya penintaan ini dengan menggunakan drawing pen. Hal ini agar posisi atau batas balon teks, *caption* dengan ilustrasi semakin jelas dan jika dilakukan penintaan pada ilustrasi tidak akan mengganggu posisi balon teks, *caption* ataupun batas antar panel.

(4) Proses penintaan pada ilustrasi

Setelah posisi balon teks, *caption* dan batas antar panel jelas maka dilakukan penintaan pada ilustrasi yang terdapat dalam panel.

(5) Menghapus bekas sket pensil

Arti penting menghapus sket pensil pada tahap 1, 2, 3 dan 4 sebetulnya selain untuk membuat bersih komik juga untuk semakin memperjelas adanya kemungkinan-kemungkinan melesetnya goresan ataupun tidak penuhnya goresan yang akhirnya nanti bisa ditutupi pada saat finishing dilakukan.

(6) Finishing

Dalam tahap finishing dilakukan proses arsir, blok, pendetailan, menutup garis-garis yang keliru dengan tipe-ex atau cat poster warna putih dan juga melanjutkan garis atau goresan yang belum penuh.

5. Kelebihan dan Kekurangan 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.

Dalam proses pembelajaran komik mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- a) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- b) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
- c) Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jempatan untuk menumbuhkan minat baca.
- d) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- e) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- f) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain,
- g) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lain.

- h) Penyajiannya mengandung unsure visual dan cerita yang kuat, yang mampu membuat pembaca untuk terus membaca hingga akhir.²³

Menurut Hurlock menjelaskan 40actor40e yang menentang komik adalah:²⁴

- a) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna
- b) Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks
- c) Lukisan, cerita dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah
- d) Komik menghambat anak melakukan bentuk bermain lainnya
- e) Dengan menggambarkan perilaku anti 40actor, komik mendorong tumbuhnya agresivitas dan kenakalan remaja
- f) Komik menjadikan kehidupan sebenarnya membosankan dan tidak menarik.

6. Komik Sebagai Media Pembelajaran

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

²³Susila, Rudi dan Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2007), hal.187

²⁴ Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik ...*, hal.29

dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah (PR).

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

- a) Komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya
- b) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna
- c) Diengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis
- d) 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.
- e) Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai
- f) 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 berjalan dengan maksimal

²⁵ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik ...*, hal. 21

jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.²⁶

C. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

1. Belajar

Banyak pengertian belajar telah dikemukakan oleh para ahli. Salah satu diantaranya ialah Gagne (1977) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).²⁷

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

²⁶ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", Jurnal Nirmala Vol.7 No.1, Januari 2005, hal. 51-52

²⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal.2

tingkah laku itu merupakan proses belajar sedang perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar. Dengan demikian belajar akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar.²⁸

Belajar adalah proses perubahan berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.²⁹

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar dapat membawa perubahan tingkah laku bagi manusia, baik perubahan tersebut akan dapat membantu terhadap perkembangan hidupnya dalam memecahkan permasalahan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Hasil Belajar

Menurut Purwanto hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.³⁰ Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus- stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.³¹

²⁸ Herman Hudojo, *Mengajar Belajar ...*, hal. 1

²⁹ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 50

³⁰ Purwanto, *Evaluasi ...*, hal. 39

³¹ *Ibid.*, hal. 42

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.³²

Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran.³³

Hasil Belajar adalah kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi yang bukan hanya dalam rangka mentrafer informasi/ pengetahuan, tetapi juga memasyarakatkan berlangsungnya interaksi nilai dan sikap. Salah satu tujuan dari proses belajar mengajar di sekolah adalah agar tercapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan suatu indikator perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar bukan hanya berupa

³² *Ibid.*, hal. 44

³³ *Ibid.*, hal. 46

penugasan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis dan memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan penilaian perbuatan.³⁴

Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang di capai dalam belajar yang menampakkan suatu perubahan tingkah laku sebagai cermin nyata dari kegiatan belajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.³⁵

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologi

Secara umum kondisi fisiologi, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Disamping kondisi tersebut, merupakan hal yang penting juga memperhatikan kondisi panca indra. Bahkan dikatakan oleh Aminudin Rasyad, panca

³⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.179

³⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...*, hal. 24-35

indra merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi panca indra tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan panca indra dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.

b) Faktor Psikologis

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

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara,

dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial baik yang berwujud manusia hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b) Faktor Instrumental

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

D. Materi Pembelajaran Segi Empat

1. Jenis-jenis Segi Empat

Segi empat adalah bidang datar yang dibatasi oleh empat garis dan empat sudut.³⁶

Ada 6 jenis bentuk segiempat:

1) Persegi

Segiempat yang keempat sisinya sama panjang dan keempat sudutnya sama besar yaitu 90° .

³⁶ Wagiyo, *Pegangan Belajar Matematika 1: untuk SMP/MTS Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 202-210

2) Persegi panjang

Bangun datar yang memiliki empat sisi lurus (dua pasang sisi) dimana sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan keempat sudutnya siku-siku.

3) Jajar genjang

Segiempat dengan sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar.

4) Belah ketupat

Segiempat yang keempat sisinya sama panjang.

5) Layang-layang

Segiempat dengan dua pasang sisi-sisi yang berdekatan sama panjang.

6) Trapesium

Bangun segi empat yang tepat mempunyai sepasang sisi yang sejajar.

2. Sifat-sifat Segi Empat

1) Persegi

- a) Keempat sisinya sama panjang
- b) Keempat sudutnya siku-siku
- c) Kedua diagonalnya sama panjang, saling berpotongan, saling tegak lurus disatu titik, dan saling membagi dua sama panjang.

- d) Menempati bingkainya dengan delapan cara
 - e) Diagonalnya membagi sudut-sudut menjadi dua sama besar.
- 2) Persegi panjang
- a) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang
 - b) Keempat sudutnya siku-siku
 - c) Kedua diagonalnya sama panjang.
 - d) Kedua diagonalnya berpotongan disatu titik dan saling membagi dua sama panjang.
 - e) Mempunyai dua sumbu simetri
 - f) Menempati bingkainya dengan empat cara
- 3) Jajar genjang
- a) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
 - b) Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang (berpotongan di titik tengah)
 - c) Sudut-sudutnya yang berhadapan sama besar
 - d) Sudut-sudut yang berdekatan saling berpelurus
 - e) Jajar genjang dapat menempati bingkainya dengan tepat setelah diputar setengah putaran pada titik potong diagonalnya
- 4) Belah ketupat
- a) Semua sisi sama panjang
 - b) Diagonal-diagonalnya merupakan sumbu simetri

- c) Sudut yang berhadapan sama besar dan dibagi dua sama besar oleh diagonal
 - d) Kedua diagonal saling membagi dua sama panjang dan Saling tegak lurus
 - e) Dapat menempati bingkainya dengan empat cara
- 5) Layang-layang
- a) Terdapat dua pasang sisi yang sama panjang
 - b) Sepasang sudut-sudut yang berhadapan sama besar
 - c) Salah satu diagonalnya merupakan sumbu simetri (sumbu yang dapat membagi bangun menjadi dua bagian yang sama dan sebangun)
 - d) Salah satu diagonalnya membagi dua sama panjang dan saling tegak lurus
 - e) Dapat menempati bingkainya dengan dua cara
- 6) Trapesium
- a) Sepasang sisi yang berhadapan sejajar
 - b) Sudut antara sisi-sisi sejajar yang memiliki kaki sudut sekutu salah satu sisi tegaknya berjumlah 180^0

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

No	Aspek	Peneliti Terdahulu		Peneliti Sekarang
		Annisa Nurul Aini Pasaribu	Zulkifli	
1	Judul	Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan	Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks	Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Konsep Segi Empat
2	Media Pembelajaran	Media komik	Media komik	Media komik
3	Mata Pelajaran	IPA	Kimia	Matematika
4	Materi	Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan	Reaksi Redoks	Segi Empat
5	Subyek	Kelas III	Kelas X	Kelas VII
6	Jenis Penelitian	Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen
7	Lokasi	Sekolah Dasar Negeri Sirnagalih 04 Bogor	SMAN 87 Jakarta	SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri
8	Hasil	Proses pembelajaran lebih efektif dan membawa pengaruh positif	Menarik perhatian siswa	Membangkitkan minat baca siswa

F. Kerangka Berpikir

Pada kenyataannya mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat konkrit dan banyak ditemukan bahkan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya mata pelajaran matematika ini masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena banyak materi dan konsep yang rumit dan bersifat abstrak, sehingga sebagian besar siswa tidak tertarik untuk membaca buku pelajaran matematika dan mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep siswa serta penurunan hasil belajarnya. Tanpa disadari terkadang guru turut memberikan kesan yang monoton pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut terlihat dari penyampaian materi yang masih menggunakan cara konvensional dan kurang kontekstual, guru hanya menggunakan media seperti papan tulis dan buku paket tanpa mengaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari, guru juga tidak melihat tren yang saat ini sedang digemari anak-anak seperti komik edukatif. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu strategi yang baik dan tepat dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media yang peneliti sajikan dalam penelitian ini berupa media komik pada materi segi empat, khususnya dalam memahami jenis dan sifat segiempat. Perlakuan ini diberikan di kelas VII semester 2 (dua) yang jumlah pertemuannya disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Jadi, dengan penggunaan media komik edukatif ini diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman, minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar Mata Pelajaran Matematika, sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik. Artinya, penggunaan media komik edukatif ini dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat disimpulkan dengan bagan berikut:

