

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Kartun

a. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.¹ Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk”.²

Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan”.³ Gerlach dan Ely mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 3.

² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), h. 640.

³ Azhar, *Media Pembelajaran...*, h. 4.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Media Kartun

Menurut Munadi media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.⁴

Menurut Anitah “Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 88.

dirancang untuk membentuk opini peserta didik. Bentuknya bisa kartun tunggal atau berseri.⁵ Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik.

Menurut Sudjana menjelaskan bahwa “Media kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna”.⁶

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media kartun adalah media yang berupa gambar atau karikatur yang mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi materi pelajaran dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik.

Menurut Arif S. Sudiman dkk mengemukakan “kelebihan-kelebihan media gambar kartun sebagai berikut:

1. Gambar bersifat konkrit.
2. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.

⁵ Sri Anitah W., DKK, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 6.

⁶ Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 58.

3. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”.⁷

c. Jenis-jenis Kartun

Kartun memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Kartun Tag

Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.

2. Kartun Editorial

Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.

3. Kartun Karikatur

⁷ Arif S. Sudiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), h. 29-30.

Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya.

4. Kartun Animasi

Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bahagian penting dalam industri perfileman pada masa ini.

5. Komik Kartun

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.

d. Penggunaan Gambar Kartun Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Spriyadi “penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini peserta didik sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis.”⁸ Kartun digemari oleh segenap lapisan masyarakat terutama golongan anak-anak. Sesuatu yang baik akan meninggalkan kesan yang baik kepada kita. Oleh sebab itu, jika bahan kartun digunakan dengan

⁸ Supriadi, “*Penggunaan Gambar Kartun Sebagai Media Pembelajaran*” dalam <http://supriadi.blogspot.com/2010/09/kartun-dalam-pembelajaran-matematika.html>, diakses tanggal 04 Desember 2017.

baik, proses pembelajaran dan pengajaran akan menjadi lebih menarik dan berkesan kepada pelajar.

Objek penggunaan kartun sebagai media pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Membantu memberi rangsangan dan motivasi kepada murid-murid untuk terus mengambil bagian dan berinteraksi disamping memberi keseronokan
2. Menggalakkan murid berfikir secara kreatif dan kritis. Bahan kartun boleh digunakan untuk menggerakkan daya pengamatan dan pemikiran pelajar
3. Kartun merupakan salah bentuk komunikasi grafis yang dipersembahkan secara menarik dan ringkas untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu sifatnya yang unik, kartun mampu mengukuhkan kesan ingatan manusia.
4. Kartun juga berfungsi untuk mendidik murid-murid kearah peningkatan minat terhadap penggunaan kartun yang bermutu tinggi dari segi lukisan, pesan, dan sudut persembahan serta bahasa yang digunakannya.
5. Kartun dapat memperjelaskan maksud dan menggambarkan makna isi kandungan bahan yang diajar dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Ahmed Saberi mengemukakan fungsi pokok penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.⁹

⁹ Ahmad Saberi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 113.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Muhibbin Syah berpendapat minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.¹⁰ Hal senada diungkapkan Slameto minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara kepada kepuasan.¹¹

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹² Elizabert B. Hurlock mengatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang.¹³

Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten karena adanya rasa tertarik dan senang. Minat pada dasarnya adalah menerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 133.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 57.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2002), h. 132.

¹³ Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga 2005), h. 144.

kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya.¹⁴

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada pihak yang menyuruh.

Sedangkan belajar menurut Muhibbin Syah adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹⁵ Gagne dalam Dalyono menyatakan bahwa belajar terjadi suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performancenya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.¹⁶

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan yang dapat membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta tingkah laku yang baru dan relatif melalui proses atau usaha.

¹⁴ Djamarah, *Psikologi Belajar...*, h. 133.

¹⁵ Syah, *Psikologi Pendidikan...*, h. 90.

¹⁶ Dalyono, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. (Jakarta: Publisir. 2009), h. 211.

Berdasarkan penjabaran kata minat dan belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa senang, tertarik dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada diri.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut adalah sebagai berikut:

1) Minat Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.¹⁷

2) Minat Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar diri, seperti dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

c. Fungsi Minat Belajar

Menurut Hurlock fungsi minat bagi kebutuhan anak adalah sebagai berikut:

1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita

¹⁷ Syah, *Psikologi Pendidikan*., h. 152.

Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.

2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.

4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan

Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.¹⁸

¹⁸ Hurlock, *Perkembangan Anak.*, h. 109-110.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat peserta didik, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar. Peserta didik yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

d. Aspek-Aspek Minat Belajar

Indikator minat ada empat, yaitu: 1) perasaan senang, 2) Ketertarikan peserta didik, 3) perhatian peserta didik, dan 4) keterlibatan peserta didik. Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui

perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif.

2) Ketertarikan Peserta Didik

Tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

3) Perhatian Peserta Didik

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata

pelajaran yang diminatinya. Peserta didik tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

4) Keterlibatan Peserta Didik

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap peserta didik yang partisipatif. peserta didik rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu peserta didik selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

Kegiatan belajar yang disertai dengan minat yang tinggi akan sungguh-sungguh dan penuh semangat, sebaliknya belajar dengan minat yang rendah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang di

ajarkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya.¹⁹

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi).
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor mempunyai enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.²⁰

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.

1) Faktor Internal

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 2.

²⁰ *Ibid.*, h. 22-23.

a) Faktor Fisiologis

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Bila seseorang tidak selalu sehat, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh sebab itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena semua itu sangat membantu dalam proses belajar dan hasil belajar.

b) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar.

c) Faktor Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Ada orang yang sangat rajin belajar, siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus ada istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh

tenaga kembali. Teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana caranya membaca, mencatat, menggarisbawahi, membuat ringkasan atau kesimpulan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain itu perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, anak, serta anggota keluarga. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, atau kurang perhatian dan bimbingan dari orangtua. Akrab atau tidaknya hubungan orangtua dengan anak-anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

b) Faktor Sekolah

Keadaan sekolah sebagai tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah peserta didik setiap kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan

sebagainya, semua ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

c) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi dua aspek, yaitu lingkungan alami yang merupakan tempat tinggal peserta didik, dan lingkungan sosial budaya yang merupakan hubungan sosial peserta didik sebagai makhluk sosial. Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar.²¹

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

a. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan salah satu kemampuan manusia yang terpenting yang menjadikan mereka unggul atas makhluk Allah lainnya. Bahkan bahasa juga merupakan media utama dalam berkomunikasi. Dengan bahasa manusia dapat mengemukakan pikiran, ide-ide, perasaan, keinginan dan lain-lain. Ada pendapat senada yang menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Ada delapan prinsip dasar hakikat bahasa, yaitu: bahasa adalah suatu sistem, bahasa adalah vokal, bahasa tersusun daripada lambang-lambang arbitrase, setiap bahasa bersifat unik, bahasa

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor..*, h. 194-198.

dibangun daripada kebiasaan-kebiasaan, bahasa ialah alat komunikasi, dan bahasa berhubungan erat dengan tempatnya berada.²²

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, sekaligus mengembangkan kemampuan beripikir kritis dan kreatif. Peserta didik dimungkinkan untuk memperoleh kemampuan berbahasanya dari bertanya, menjawab, menyanggah, dan beradu argumen dengan orang lain. Sebagai alat ekspresi diri, bahasa Indonesia merupakan sarana untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada dalam diri seseorang, baik berbentuk perasaan, pikiran, gagasan, dan keinginan yang dimilikinya. Begitu juga digunakan untuk menyatakan dan memperkenalkan keberadaan diri seseorang kepada orang lain dalam berbagai tempat dan situasi.

Kegiatan berbahasa Indonesia mencakup kegiatan produktif dan reseptif di dalam empat aspek berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain. Pemahaman terhadap bahasa yang dituturkan oleh pihak lain tersebut dapat melalui sarana bunyi atau sarana tulisan. Pemahaman terhadap bahasa melalui sarana bunyi merupakan kegiatan menyimak dan pemahaman terhadap

²² Ngalimun dan Noor Alfulaila, *Pembelajaran Ketrampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013), h. 115-116.

bahasa penggunaan sarana tulisan merupakan kegiatan membaca. Kegiatan reseptif membaca dan menyimak memiliki persamaan yaitu sama-sama kegiatan dalam memahami informasi. Perbedaan dua kemampuan tersebut yaitu terletak pada sarana yang digunakan yaitu sarana bunyi dan sarana tulisan. Mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Berbicara adalah keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif, baik yang interaktif, semi interaktif, dan noninteraktif. Adapun menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya, karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. Kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, dan bahkan *inventif* peserta didik perlu secara sengaja dibina dan dikembangkan. Untuk melakukan hal itu, mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi wadah strategis. Melalui membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tersebut secara terus-menerus yang akan diteruskan juga melalui mata pelajaran yang lain. Hal itu harus benar-benar disadari semua guru Bahasa Indonesia agar dalam menjalankan

tugasnya dapat mewujudkan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai wadah pembinaan/ pengembangan kemampuan berpikir.²³

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia”.²⁴

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa Indonesia antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk untuk melatih ketrampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk

²³ Khaerudin Kurniawan, *Bahasa Indonesia Keilmuan untuk Perguruan Tinggi*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 5.

²⁴ Depdiknas, *Prinsip dan Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 81.

meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang ditulis oleh Apriyanti, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas 45 Bekasi dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Eksperimen pada siswa kelas III di SDN Jayasakti 06 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi).

Hasil penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk kelas III. Media kartun memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol.

Letak persamaan penelitian ini, yaitu pada variabel bebasnya (X) sama-sama menggunakan media kartun dan sama-sama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar (SD) dan sederajat. Perbedaannya adalah jika skripsi milik Apriyanti terdapat satu variabel terikat, yaitu motivasi belajar, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan dua variabel terikat, yaitu minat dan hasil belajar. Skripsi milik Apriyanti difokuskan untuk kelas III SD, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan untuk kelas V MI.

2. Skripsi yang ditulis oleh Za'imatul Amma. Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Yogyakarta".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi belajar masih rendah. Kurangnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Kimia juga masih kurang.

Letak persamaan penelitian ini, yaitu pada variabel bebasnya menggunakan media kartun, sama-sama meneliti kesulitan belajar peserta didik dan salah satu variabel (Y2) atau variabel terikatnya sama yaitu mengenai prestasi belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya, yaitu subjek dan tempat penelitiannya berbeda. Jika skripsi milik Za'imatul subjek penelitiannya pada kelas XI MAN Yogyakarta III, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya pada kelas V MIN 2 Blitar. Kemudian pada variabel terikatnya (Y1) berbeda, jika milik Za'imatul menggunakan motivasi belajar sedangkan dalam penelitian ini menggunakan minat belajar. Selain itu, mata pelajarannya juga berbeda. Pada skripsi Za'imatul pada mata pelajaran Kimia, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Skripsi yang ditulis oleh Anjayudin. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media

Kartun terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan”.

Hasil penelitian menunjukkan pada umumnya upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan adalah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, salah satu yang perlu diperbaiki agar penguasaan materi IPS itu dapat lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung contohnya menggunakan media kartun.

Letak persamaan dari kedua penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media kartun (variabel bebasnya) dan salah satu dari variabel terikatnya menggunakan hasil belajar. Letak perbedaannya adalah pada subjek dan tempat penelitian. Jika pada skripsi Anjayudin subjek penelitiannya pada kelas VII SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya pada kelas V MIN 2 Blitar. Kemudian mata pelajarannya juga berbeda, jika skripsi milik Anjayudin fokusnya pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini fokusnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Skripsi yang ditulis oleh Ernawati Agustin. Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada Konsep Segiempat”.

Hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat membangkitkan minat baca peserta didik, sehingga ketika guru mengajak peserta didik untuk membaca komik tersebut sebagian besar peserta didik membacanya.

Letak persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media kartun (komik) dan hasilnya untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan letak perbedaannya adalah terletak pada subjek, tempat penelitian dan mata pelajarannya. Jika skripsi milik Ernawati subjek penelitiannya pada kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri dan pada mata pelajaran Matematika. Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu pada kelas V MIN 2 Blitar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5. Skripsi yang ditulis oleh Khoirin Naharoh. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, dengan judul: “Penggunaan Media Visual Kartun untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MI Miftahul Huda Dono Sendang Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012”.

Hasil penelitiannya yaitu Penerapan media Visual (Gambar) dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN II Betak Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

Letak persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media gambar (visual) kartun dan tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan letak perbedaannya adalah pada mata pelajaran serta subjek dan tempat penelitian. Jika skripsi milik Khoirin fokus penelitiannya pada mata pelajaran IPS dan untuk kelas III di MI Miftahul Huda Dono Sendang Tulungagung. Sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V di MIN 2 Blitar.

Penjelasan mengenai studi penelitian terdahulu tersebut, sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No .	Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Apriyanti, dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif.	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Sama-sama menggunakan media kartun dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	1. Subjek dan tempat penelitiannya 2. Variabel terikatnya (Y). Jika skripsi milik Apriyanti hanya menggunakan satu variabel terikat (motivasi), sedangkan pada

					penelitian ini menggunakan dua variabel terikat, yaitu minat dan hasil belajar.
2.	Za'imatul Amma, dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Yogyakarta III".	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif.	Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Kimia peserta didik kelas XI MAN Yogyakarta.	Sama-sama menggunakan media kartun dan meneliti kesulitan belajar peserta didik. Serta salah satu variabel terikatnya sama, yaitu menggunakan prestasi belajar.	1. Subjek dan tempat penelitian . 2. Mata pelajaran. Jika skripsi milik Za'imatul pada mata pelajaran Kimia, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3.	Anjayudin, dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif.	Meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII SMP Al-Amanah Setu Tangerang	Sama-sama menggunakan media kartun dan variabel terikatnya sama-sama menggunakan hasil belajar.	1. Subjek dan tempat penelitian 2. Mata pelajaran. Jika skripsi milik Anjayudin pada mata

	Kelas VII SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan”.		Selatan.		pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4.	Ernawati Agustin, dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada Konsep Segiempat”.	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif.	Meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri	Sama-sama menggunakan media kartun (komik) dan variabel terikatnya sama-sama menggunakan hasil belajar.	Subjek dan tempat penelitian serta pada mata pelajaran yang diteliti.
5.	Khoirin Naharoh, dengan judul: “Penggunaan Media Visual Kartun untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS peserta didik Kelas III MI Miftahul Huda	Sama-sama menggunakan media kartun dan untuk variabel terikatnya menggunakan hasil belajar.	Subjek dan tempat penelitian serta pada mata pelajaran yang diteliti.

	pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MI Miftahul Huda Dono Sendang Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012 .		Dono Sendang Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012 .		
--	---	--	---	--	--

Jadi dapat dideskripsikan perbedaan dari penelitian sebelumnya bahwa penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN Kunir Wonodadi Blitar” menggunakan media kartun sebagai variabel bebasnya (X) dan menggunakan minat serta hasil belajar pada variabel terikatnya (Y). Kebaruan dalam penelitian ini yaitu peneliti meneliti minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartun yang sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian. Tujuannya setelah peserta didik diajar dengan menggunakan media kartun, minat peserta didik akan bertambah sehingga hasil belajar menjadi lebih meningkat.

C. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir

adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.²⁵ Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini berkeyakinan bahwa variabel bebas (media kartun) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia).

Peserta didik belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya peserta didik mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah penggunaan media mengajar yang kurang optimal dalam mengembangkan potensi peserta didik. Tetapi, apabila media pembelajaran kurang tepat atau kurang divariasi oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Media pembelajaran dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Mengingat pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah namun membosankan sehingga rendahnya minat peserta didik untuk belajar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan taraf berpikir anak usia operasional konkrit adalah dengan media kartun.

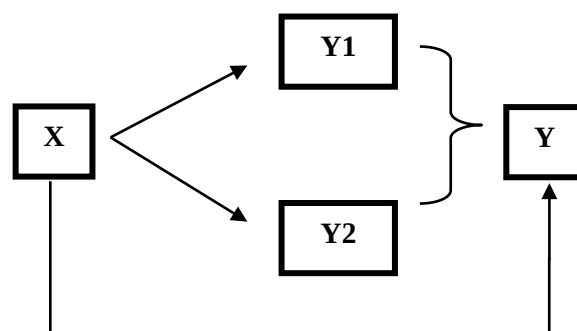
Media kartun juga mudah dipahami, karena kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku siswa. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat sehingga hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi senang belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:

Gambar 2.1

Kerangka Penelitian



Keterangan:

X = Media kartun

Y₁ = Minat belajar peserta didik

Y₂ = Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia

Y = Minat dan hasil belajar peserta didik
→ = Pengaruh antar variabel