

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Media merupakan sebuah alat bantu atau perantara agar memudahkan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Ambaryani dan Airlanda (2007) mengatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian media secara khusus dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang membantu dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran.

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

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga menjadi mudah. Sudjana dan Rivai (2001:2), mengatakan ada empat (4) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
- 3) Metode mengajar 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,
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Jadi, Manfaat media pembelajaran seperti yang sudah dijelaskan diatas dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran bagi siswa, dengan media pembelajaran yang menarik, bervariasi dapat menjadikan siswa paham tentang materi yang disampaikan karena siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi siswa dapat melakukan kegiatan mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

## **2. Media Komik**

### **a. Pengertian Media komik**

Komik merupakan salah satu media pembelajaran untuk membantu atau mempermudah proses belajar mengajar. Cloud dalam Gumelar (2011:6) mengemukakan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Media komik berisi serangkaian cerita dengan memerankan karakter setiap tokoh yang terdapat dalam cerita. Sudjana & Rivai (2010:63) mengemukakan bahwa:

“Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik adalah suatu cerita dengan seri gambar yang menarik, memiliki cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami oleh pembaca baik anak-anak maupun orang dewasa”.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik akan lebih baik

jika mengandung isi yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dapat diterima oleh pembaca.

#### b. Elemen-elemen Desain dalam Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik jika mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. Gumelar (2011:26-35) menyampaikan beberapa elemen desain dalam komik sebagai berikut:

- 1) *Space*, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. *Space* berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. *Space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan.
- 2) *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* yang membentuk komik. *Image* dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan atau menggunakan aplikasi dalam computer. *Image* merupakan elemen yang penting dalam komik sebab *image* menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
- 3) Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah di baca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- 4) *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi menjadi 3 yaitu cahaya yang berasal dari tiga cahaya utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

- 5) *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut. Contohnya adalah gesekan, hewan, benda elektronik dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Elemen-elemen desain yang telah diuraikan diatas merupakan elemen yang dijadikan acuan dalam pembuatan komik. Selain itu, terdapat syarat lain agar komik dapat dikatakan sebagai komik pendidikan. Sudjana & Rivai (2005: 68) mengemukakan bahwa peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Jadi, penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat dijadikan sebagai alat pengajaran yang efektif. Selain itu, pembuatan komik juga harus didasarkan pada elemen desain pembuatan komik sehingga media komik dapat mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik Komik

Komik menggunakan beberapa suasana dalam ceritanya seperti, menyedihkan, menyenangkan serta menegangkan. Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan karakteristik komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung dan bersifat humor. Perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati, komik memusatkan perhatian disekitar rakyat, ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya,

cerita komik 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.

Karakteristik komik disesuaikan dengan sasarannya agar mudah dipahami. Daryanto (2013) bahwa komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat formatif, komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Karakteristik tersebut dapat membantu dalam pembuatan komik berdasarkan sasarannya.

Jadi, karakteristik komik dapat disesuaikan dengan jenis komik, seperti komik pendidikan cenderung bersifat formal, karakteristik komik juga dapat disesuaikan dengan situasi yang tergambar didalam cerita baik itu menyenangkan, menyedihkan atau menegangkan.

#### d. Kelebihan Media Komik

Media komik bermanfaat untuk proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran serta dapat memudahkan siswa menerima pembelajaran. Hal inilah yang menginspirasi komik dengan berisikan materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik.

Komik bermanfaat bagi siswa yaitu dapat menumbuhkan imajinasi siswa sehingga menjadi lebih kreatif. Daryanto (2013) mengatakan bahwa komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya mampu

mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat di dalamnya. Media komik dapat menjadikan siswa lebih aktif karena dapat menumbuhkan antusias dan daya tarik dengan hanya melihat komik. Media komik juga disuguhkan dengan gambar-gambar penuh yang menarik, permainan warna dan materi yang tercakup di dalamnya sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Kesimpulannya yaitu komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa kelebihan. Komik mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa sehingga siswa tidak hanya terfokus dalam belajar menghafal.

### **3. Pendekatan Saintifik**

#### **a. Pengertian Pendekatan Saintifik**

Pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang dilakukan secara ilmiah. Wartini, dkk (2014:4) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan keterampilan ilmiah seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Kesimpulannya yaitu pendekatan saintifik merupakan pendekatan

yang menyeluruh, sehingga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu dengan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan.

b. Tahapan Pendekatan Saintifik

Tahapan kegiatan yang akan dilakukan melalui pendekatan saintifik menurut Petunjuk Teknis Pendekatan Saintifik Kuriulum 2013 Permendikbud 81 A Tahun 2013 adalah sebagai berikut :

- 1) Mengamati, yakni dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.
- 2) Menanya, yakni dalam melakukan kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi/perintah yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur ataupun hal lain yang lebih abstrak.
- 3) Mengumpulkan informasi/eksperimen, yakni tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Dalam tahap ini siswa perlu mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan menghubungkan antara informasi satu dengan yang lain, untuk mengambil kesimpulan.
- 4) Mengasosiasikan/mengolah informasi, yaitu informasi tersebut dijadikan dasar bagi kegiatan selanjutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.
- 5) Mengkomunikasikan, yaitu kegiatan menuliskan atau menceritakan sesuatu yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut

disampaikan dikelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok.

Lebih jelas mengenai tahapan-tahapan pendekatan saintifik,

sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Tahapan-tahapan Pendekatan Saintifik**

<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Kompetensi yang Dikembangkan</b>
Mengamati	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat)	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan factual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat
Mengumpulkan informasi/eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan eksperimen</li> <li>• Membaca sumber lain selain buku teks</li> <li>• Mengamati objek/kejadian</li> <li>• Aktivitas</li> <li>• Wawancara dengan narasumber</li> </ul>	Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat
Mengasosiasikan/ mengolah informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi</li> <li>• Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah</li> </ul>	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
	keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai yang bertentangan	
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

**Sumber: Petunjuk Teknis Pendekatan Sainifik Kuriulum 2013 Permendikbud 81 A Tahun 2013**

Kesimpulannya yaitu pendekatan saintifik adalah pendekatan yang menyeluruh, pendekatan yang menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena siswa akan melakukan 5 langkah yang terdapat pada pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencari informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasih.

#### 4. Tema 8 Tempat Tinggalku

##### a. Kompetensi Inti Kelas IV

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga

- 3) Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jela, sistematis dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Dengan kegiatan membaca fiksi, siswa dapat mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi dan mengidentifikasi peran tokoh dan hikmah dari cerita tersebut.
- 2) Dengan kegiatan berdiskusi mengenai tokoh-tokoh dalam cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi tokoh utama, tokoh pembantu/tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis dari cerita fiksi.
- 3) Dengan kegiatan berdiskusi mengenai keberagaman karakteristik individu, siswa dapat mengetahui sikap untuk menghadapi perbedaan karakteristik antarteman dan manfaat yang diperoleh.
- 4) Dengan kegiatan melakukan pengamatan jenis pekerjaan masyarakat di lingkungan tempat tinggal siswa, siswa dapat mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang memiliki jasa.

c. Materi Tema 8 Tempat Tinggalku

1) Manfaat Karakteristik Individu di Sekolah

- a) Dapat belajar saling menghargai karakter setiap individu
- b) Belajar bersosialisasi
- c) Belajar toleransi dan dewasa
- d) Saling melengkapi sesama individu

2) Manfaat karakteristik individu di lingkungan rumah atau tempat tinggal

a) Umur / Usia

Manfaatnya adalah individu dapat belajar dari individu yang lebih tua atau berpengalaman serta menghormatinya dan menghargai yang lebih muda untuk menjadi inspirasinya.

b) Jenis kelaminnya

Manfaatnya adalah individu dapat membedakan tugas-tugas, misalkan perempuan membantu ibu memasakkan laki-laki bekerja di lapangan.

c) Ras atau suku

Manfaatnya adalah individu dapat belajar bahasa serta mempelajari budayanya sehingga wawasan kita tentang nusantara bertambah, serta dapat belajar sikap dari rasa tau individu tersebut.

d) Pengetahuan

Manfaatnya adalah individu dapat belajar dengan individu lain dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi sehingga dapat memotivasi dan menambah ilmu.

e) Agama dan kepercayaan

Manfaatnya adalah individu dapat saling mengerti dan saling membantu apabila terdapat seseorang kesusahan dan saling memberikan *support* dan tidak mengganggu atau menyusahkan.

## B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian Wartini, I Wayan Lasmawan dan A.A.I.N Marhaeni (2014) yang berjudul Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKn di Kelas VI SD Jembatan Budaya, Kuta menggunakan pendekatan saintifik guna meningkatkan hasil belajar dianggap berhasil dengan bukti adanya perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pendekatan saintifik dengan model pembelajaran konvensional menghasilkan hasil belajar untuk pendekatan saintifik sebesar 33,87 yang berada pada interval 36-40. Kevalidan dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Secara simultan terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hasil siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

pendekatan saintifik lebih baik dari hasil pembelajaran menggunakan model konvensional.

2. Penelitian Oding Andika Akbar (2015) yang berjudul “Minat Belajar Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA dikatakan valid karena hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap media komik memperoleh penilaian sebesar 100% siswa merespon positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar dengan menggunakan media komik. Hal ini membuktikan bahwa komik mempunyai daya Tarik yang besar dalam menarik perhatian siswa.
3. Penelitian “Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read” tahun 2007 menyatakan bahwa komik mampu memotivasi siswa dalam membaca, dalam komik dijelaskan bahwa siswa menyukai membaca pada cerita yang memiliki alur, selain itu dijelaskan bahwa strategi guru dalam proses pembelajaran masih kurang, oleh karena itu peneliti menggunakan media komik untuk memecahkan permasalahannya. Relevansi dengan penelitian ini yaitu adanya persamaan dalam memecahkan permasalahan bahwa siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menjadikan peneliti menggunakan media komik.
4. Penelitian M. Tatalovic (2009) yang berjudul *Science comics as tools for science education and communication : a brief, exploratory study* menjelaskan bahwa media komik dalam penelitian ini untuk meningkatkan komunikasi siswa atau agar siswa lebih aktif bertanya dan

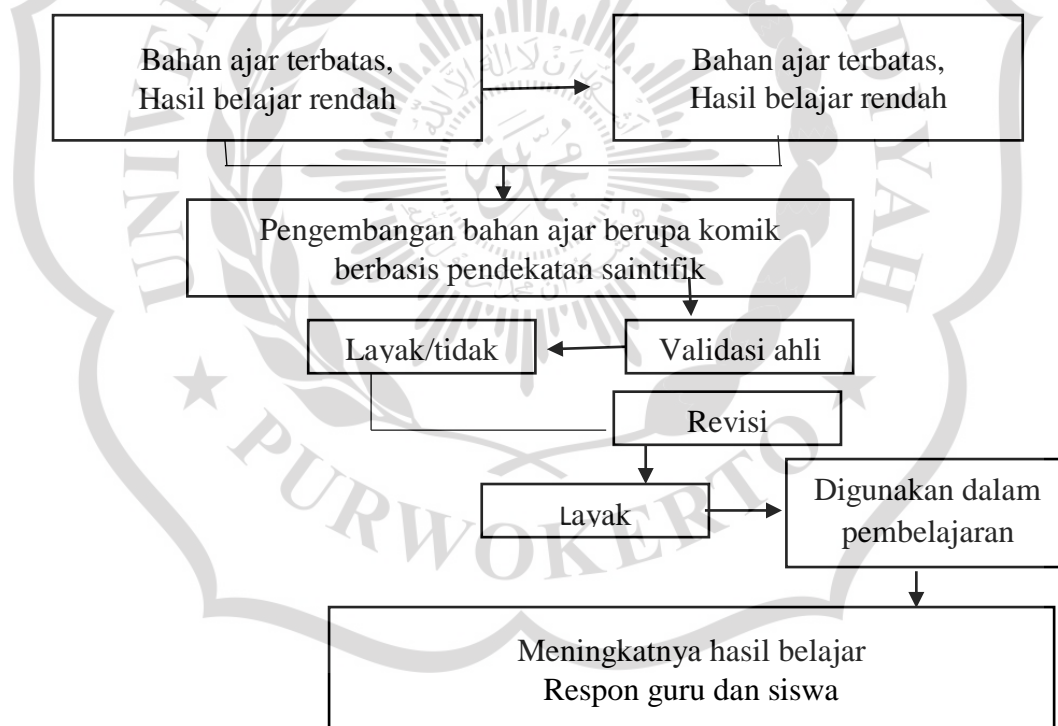
untuk meningkatkan pengetahuan siswa selama mengeksplor proses pembelajaran. Media komik dalam penelitian ini dikatakan valid karena telah ada perbedaan saat menggunakan media komik dalam pembelajaran dengan menunjukkan perubahan yang positif.

### C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran komik berbasis pendekatan saintifik dapat ditujukan untuk meningkatkan keaktifan, sikap serta pengetahuan siswa. Media pembelajaran dipilih dengan disesuaikan karakteristik siswa serta materi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan juga harus melihat sisi efektifitas dan efisiensi sebelum diterapkan pada proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Gancang menunjukkan penggunaan media masih terbatas, dan masih berpedoman pada buku guru dan siswa, LKS serta media gambar. Proses pembelajaran kurang inovatif sehingga menciptakan kejenuhan serta menghambat keaktifan siswa dan menyebabkan siswa pasif mengikuti proses pembelajaran. Kelemahan media yang digunakan di SD tersebut menjadikan peneliti akan mengembangkan media komik berbasis pendekatan saintifik agar pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih antusias dan menciptakan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Proses pengembangan media komik akan melalui tahap validasi ahli dan uji coba untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah divalidasi dan dirasa untuk tidak direvisi maka media komik dapat diujicobakan pada proses pembelajaran. Pada proses uji coba, siswa akan mengerjakan pretest dan posttest untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran komik. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa memberikan respon terhadap media komik. Akhir dari proses penelitian diharapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dapat meningkat setelah menggunakan media komik. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**