

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

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

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

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran. Daryanto (2016: 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sementara itu Gagne (1970) (Sadiman, 2014: 6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan suatu materi kepada peserta didik. Pemanfaatan media yang baik dan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran menjadikan peserta didik mudah dalam memahami pesan dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media dapat membuat materi dalam suatu

pembelajaran dikemas dengan lebih menarik, dengan sesuatu yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Media pembelajaran sebagaimana yang telah disampaikan didefinisikan sebagai alat yang mampu membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran dan diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik mudah menerima materi dan tetap fokus.

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

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga materi yang sulit dijelaskan menjadi mudah dengan bantuan media pembelajaran. Sadiman (2014: 17) mengatakan terdapat empat (4) manfaat dari media dalam proses pembelajaran, antara lain:

Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- 1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b) Objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dengan bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 2) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dengan kemampuan dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama
  - b) Mempersamakan pengalaman
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Manfaat dari media pembelajaran seperti yang sudah dijelaskan di atas, secara garis besar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan berbagai variasi media pembelajaran sehingga mampu menimbulkan semangat, serta dapat merangsang peserta didik untuk mengamati proses pembelajaran dan timbul persepsi yang sama saat penerimaan materi yang disampaikan.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya menjadi turunan dan menjadi kesatuan dari proses pembelajaran, maksudnya pada proses pembelajaran guru hendaknya menyiapkan media guna membantu dan mempermudah dalam menyampaikan informasi yang terdapat di dalam materi. Daryanto (2016: 5-6) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik nya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media saat proses pembelajaran di kelas, dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi dengan mudah kepada peserta didik, kemudian dengan mempertimbangkan fungsi lainnya diharapkan peserta didik mampu menyerap pesan yang diberikan dengan lugas dan cepat serta mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik.

#### **d. Karakteristik Media Pembelajaran**

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kesesuaian tingkatan belajar. Karakteristik media seperti yang dikemukakan oleh Kemp (1975) (Sadiman, 2014: 28) *“The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection”*. Artinya pertanyaan tentang atribut media seperti apakah yang diperlukan pada situasi pembelajaran untuk menjadi dasar untuk pemilihan media pembelajaran. Karakteristik menurut Sadiman (2014: 27-55) dibagi menjadi tiga (3) antara lain:

##### **1) Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut

indera pengalihan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

## 2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik secara verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

## 3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (still projected medium) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio.

Pemilihan media sesuai dengan karakteristik media berguna untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Karakteristik media dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Pemilihan media yang dilakukan oleh guru dengan mengkaji materi yang akan disampaikan menjadikan guru mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan aspek kognitif peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan menurut Prastowo (2012) (Daryanto, 2016: 343) menyeleksi media pembelajaran yang berkualitas dibagi menjadi 2 yaitu kriteria umum dan kriteria khusus antara lain :

### 1) Kriteria Umum dalam pemilihan sumber belajar yang berkualitas ini meliputi:

- a) Ekonomis, yang berarti bahwa sumber belajar tidak harus mahal. Sumber belajar perlu disesuaikan dengan alokasi dana

dan kebutuhan sumber belajar yang akan digunakan. Seperti layaknya prinsip ekonomi, perlu diusahakan agar mampu mendapatkan sumber belajar yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dengan alokasi dana yang seminimal mungkin.

- b) Praktis dan sederhana, sumber belajar harus mudah digunakan dan tidak membingungkan. Tidak memerlukan lagi tambahan pelayanan atau alat lain yang sulit diadakan.
- c) Mudah diperoleh, bahwa sumber belajar mudah dicari dan didapatkan. Jika perlu dapat memanfaatkan lingkungan sekitar yang tersedia sehingga peserta didik juga dapat dengan mudah memanfaatkan.
- d) Fleksibel atau kompatibel sumber belajar yang tidak harus mengikat pada satu tujuan atau materi pembelajaran tertentu. Akan lebih baik jika dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran bahkan juga keperluan yang lain.

## 2) Kriteria Khusus

- a) Sumber belajar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
- b) Sumber belajar untuk pengajaran, maksudnya sumber belajar dipilih sebaiknya mendukung kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan.
- c) Sumber belajar untuk penelitian. Maksudnya sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat diobservasi, dianalisa, dicatat secara teliti, dan sebagainya.
- d) Sumber belajar untuk memecahkan masalah.
- e) Sumber belajar untuk presentasi. Maksudnya sumber belajar yang dipilih hendaknya bisa berfungsi sebagai alat, metode, atau strategi dalam penyampaian pesan.

Pepaduan antara kriteria umum dan khusus akan membuat media yang dipilih sesuai dengan pergunaannya yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang terbaik pada proses pembelajaran. Batasan yang telah disampaikan akan menjadi modal utama dalam penelitian apabila sumber belajar melebihi batasan maka tidak akan masuk ke dalam kriteria, dapat langsung disisihkan.

## 2. Media Komik

### a. Pengertian

Pada awal komik diciptakan bukan untuk media pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Menurut Didik Purwanto (2013: 72) Hampir sebagian besar dan kebanyakan orang-orang beranggapan bahwa komik adalah bacaan sederhana yang hanya berisi tentang kisah yang hanya dikonsumsi untuk kesenangan belaka dan tidak memiliki nilai guna lainnya. Anggapan negatif tersebut tentunya dapat dirubah dengan pemanfaatan komik sebagai salah satu media tepat guna dalam pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Daryanto (2016: 145) mengemukakan komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Hakikat komik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Mei (2016: 5) adalah perpaduan antara gambar dan bahasa. Ulasan tentang struktur komik tidak bisa dilepaskan dari dua aspek tersebut. Kedua aspek itu saling mengisi, menguatkan dan menjelaskan.

Dalam komik pasti ada beberapa adegan yang membutuhkan gambar dengan efek-efek untuk menguatkan dan menjelaskan adegan itu. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) (Inge, 2013: 130) mengatakan bahwa komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Jadi, meskipun dalam suatu komik dibagi dalam beberapa bagian, tetap

mengandung cerita yang tersambung antar bagian tersebut. Visualisasi seperti itu membuat pembaca komik dapat memahami arti bagian dari gambar dan tulisan. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan debutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Peranan tersebut dijelaskan oleh Mccloud (2001) (Ary, 2012: 20) bahwa komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Scott Mccloud (2001: 170) juga menegaskan dalam bukunya pembuatan media komik dilalui dengan 6 langkah antara lain:

- 1) Gagasan/tujuan: dorongan hari hati, gagasan emosi, filsafat, tujuan karya tersebut.
- 2) Bentuk: bentuk yang akan diambil, apakah berupa buku? Kapur? Gambar? Kursi? Buku komik?
- 3) Gaya: Aliran seni, perbendaharaan gaya atau gerak-gerik atau subyek.
- 4) Struktur: mengumpulkan semuanya apa yang akan dimasukkan ke dalam an apa yang akan dibuang, bagaimana mengaturnya dan bagaimana mengubah karya tersebut.
- 5) Keterampilan: menyusun karya tersebut, menerapkan kemampuan, pengetahuan praktis, penemuan dan pemecahan masalahnya, mewujudkannya.
- 6) Permukaan: nilai-nilai akhir produksi, penyelesaian akhir. Aspek yang paling jelas terlihat pada tampilan permukaan pertama karya tersebut.

#### **b. Elemen-elemen desain dalam komik**

Komik dapat dikatakan sebagai komik apabila komik tersebut mengandung gambar dengan perpauan kalimat teks sebagai pengarah suatu cerita. Komik mempunyai desain yang khas secara isi dan

gambar, 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 komputer. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image menunjukkan beberapa adegan yang penting 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 dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- 4) *Color*, 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 tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru dan hitam.
- 5) *Voice, sound, audio*. *Voice* merupakan hasil dari 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 sudah diutarakan di atas merupakan elemen yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan komik. Sejalan dengan Gumelar, Inge (2013: 130-132) menjelaskan beberapa komponen penilaian dalam komik antara lain:

- 1) Kesesuaian judul komik dengan materi pelajaran.
- 2) Sistematika penyajian komik.
- 3) Kelengkapan penyajian komik antara lain: daftar isi, pengenalan tokoh, rangkuman, glosarium, dan bibliografi.
- 4) Plot yang diorganisasikan dalam rangkaian alur yang jelas.
- 5) Kelayakan penyajian komik yang mampu mengantarkan konsep.

- 6) Alur cerita mampu menghubungkan bahan belajar dengan lingkungan sekitar.
- 7) Alur cerita menarik dan mudah diikuti.
- 8) Warna komik bervariasi.
- 9) Perpaduan foto dan gambar yang cukup membantu dalam penyampaian materi.
- 10) Kesesuaian tokoh dan alur cerita dengan perkembangan siswa.
- 11) Keterkaitan teks dialog dan gambar dapat menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan teks dialog.
- 12) Tampilan gambar, foto, dan warna pada komik mampu memacu minat belajar peserta didik.
- 13) Tampilan gambar komik menarik dan menyenangkan.
- 14) Ukuran komik praktis dan kualitas kertas cukup baik.
- 15) Tipe dan ukuran huruf sesuai untuk komik.

Penggunaan komik dalam proses pembelajaran memiliki keterkaitan yang baik dalam menarik perhatian peserta didik. Perpaduan antara komik dengan proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat untuk memacu fokus peserta didik dan sebagai alat pengajaran yang efektif, khususnya dalam merealisasikan konsep-konsep proses pembelajaran yang bersifat abstrak.

### **c. Kriteria Komik**

Menurut Arsyad (2002) (Didik. 2013: 73) kriteria pengembangan suatu komik sebagai media visual antara lain komik di desain dengan kata saling yang sederhana dan mudah dibaca, kalimat yang ditulis ringkas, jelas, padat dan mudah dimengerti, elemen-elemen yang ada dalam media visual yakni komik harus saling terkait sebagai satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh, penekanan-penekanan pada bagian yang menjadi pusat perhatian siswa, dan keseimbangan. Selain prinsip-prinsip di atas, pengembangan komik sebagai media visual juga harus memperhatikan hal bentuk, garis, tekstur dan warna.

Sejalan dengan Arsyad, Nurul (2017: 37) memaparkan definisi dari McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).
- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau narrative). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- 5) Susunan imaji dan/atau susunan panil adalah tuturan khas-komik.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.

#### **d. Kelebihan media komik**

Media komik yang digunakan untuk proses pembelajaran dapat sangat bermanfaat apabila bertujuan untuk memancing fokus peserta didik supaya aktif dan tertarik kepada proses pembelajaran dan tidak merasakan kebosanan. Komik dapat menimbulkan imajinasi bagi peserta didik 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 kepada belajar menghafal (*rote*

*learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya.

Komik yang dahulu digunakan untuk hiburan, sekarang penggunaan komik dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran di kelas. Media komik yang menarik fokus peserta didik akan membuat peserta didik mempunyai semangat untuk membaca lebih mendalam. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemauan siswa dalam membaca yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

### **3. Membaca Pemahaman**

#### **a. Pengertian Membaca Pemahaman**

Membaca secara sederhana dikatakan sebagai proses membunyikan lambang bahasa tertulis. Sugirin (Fitria, 2017: 112) menyatakan bahwa membaca adalah memahami isi buku sesuai dengan yang dimaksud oleh penulisnya. Pemahaman akan suatu isi buku atau bacaan merupakan hasil dari proses membaca, yaitu proses interaksi antara membaca dan penulis. Informasi berupa berita, cerita, bahkan ilmu pengetahuan sangat efektif diumumkan melalui sarana tulisan, baik dalam bentuk surat kabar, buku cerita, buku pelajaran, literatur dan lainnya.

Membaca dalam dunia pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat ditawar. Membaca dapat diaplikasikan untuk aktivitas

maupun tugas, karena sebagian besar pemerolehan ilmu dan keberhasilan peserta didik dilakukan melalui aktivitas dan kemampuan membaca. Dalman (2013) (Mei, 2016: 5) menjelaskan bahwa salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah membaca yang menitikberatkan pada pemahaman si pembaca. Membaca pemahaman memfokuskan kepada pemahaman si pembaca. Untuk melakukan membaca pemahaman, pembaca haruslah berkonsentrasi. Kosakata yang dikuasai pembaca juga dapat mempengaruhi kualitas membaca pemahaman. Menurut Herlinyanto (2015: 2) rendahnya kemampuan membaca pemahaman ditandai dengan kondisi berikut:

- 1) Siswa tidak terlibat secara optimal dalam pembelajaran membaca. Akan tetapi siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dan tugas yang disampaikan guru.
- 2) Rendahnya minat baca siswa sehingga mereka kurang memiliki skemata. Artinya sebagian besar siswa hanya mengharapkan jawaban yang berasal dari temannya yang mengerjakan tugas (menyontek) dan kurangnya arahan guru untuk memotivasi siswa dalam membaca.
- 3) Siswa belum mampu memprediksi isi bacaan berdasarkan gambar dan judul bacaan.
- 4) Rendahnya respon siswa terhadap penjelasan guru, dikarenakan metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah sehingga siswa bersikap diam mendengarkan penjelasan guru.
- 5) Siswa kurang mampu menentukan unsur-unsur berita 5W + 1 H, dan menyimpulkan isi bacaan.

Pada hakikatnya, membaca pemahaman adalah suatu proses berpikir dengan cara menyeleksi fakta, informasi, atau gagasan dari barang cetakan serta mendalami isi dari bacaan. Membaca pemahaman tidak hanya sekedar menangkap makna bacaan, tetapi siswa berupaya

untuk mendapatkan keterangan yang diperlukan. Syafi'e ( Herliyanto, 2015: 12) membagi level membaca pemahaman kedalam 4 jenis antara lain:

1) Pemahaman Literal

Pemahaman literal adalah jenis pemahaman yang paling dasar untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi, yaitu membaca untuk memperoleh detail-detail isi bacaan secara efektif.

2) Pemahaman Interpretatif

Pemahaman interpretatif yaitu proses untuk memperoleh ide-ide yang tidak dinyatakan secara langsung dalam bacaan. Pemahaman interpretative antara lain mencakup kemampuan (1) membuat kesimpulan, (2) membuat generalisasi, (3) mencari hubungan sebab akibat, (4) membuat perbandingan, dan (5) menemukan hubungan antar proposisi.

3) Pemahaman Kritis

Membaca kritis adalah mengevaluasi materi tertulis, yakni membandingkan gagasan yang tercakup dalam materi dengan standar yang diketahui dan menarik kesimpulan tentang keakuratan, kesesuaian, dan garis waktu.

4) Pemahaman Kreatif

Membaca kreatif adalah membaca untuk memahami bacaan yang dilakukan melalui kegiatan berpikir secara interpretative dan kritis untuk memperoleh pandangan-pandangan baru, gagasan-gagasan baru, dan pemikiran yang murni. Membaca kreatif menuntut kemampuan berimajinasi, merenungkan kemungkinan-kemungkinan baru yang menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyainya serta informasi yang diolah dari bacaan.

Kesimpulan dari membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dan keterangan yang terdapat dalam tulisan yang disampaikan oleh penulis melalui media tulis.

### **b. Tujuan Membaca Pemahaman**

Pembaca memiliki tujuan masing-masing dalam memperoleh informasi dari isi bacaan. Pendapat Suchad didalam Akhyar (2017: 113) menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah untuk meningkatkan

pengetahuan, belajar melakukan sesuatu, hiburan, pembentukan budi pekerti, dan IMTAQ. Sepemikiran dengan itu Tarigan dalam Herlinyanto (2015: 19) Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif pembaca dalam membaca. Anderson dalam Herliyanto (2015: 19) menuturkan hal penting dalam tujuan membaca antara lain:

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta.
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi.
- 5) Membaca untuk mengelompokan, membaca untuk mengklasifikasi.
- 6) Membaca untuk menilai, membaca untuk mengevaluasi.
- 7) Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentang.

Membaca merupakan proses berpikir dalam memahami bacaan. Pemahaman kata dan kalimat merupakan langkah awal dalam pemahaman membaca, kemudian membuat kesimpulan dari bacaan dengan menghubungkan isi yang terdapat dalam bacaan.

### **c. Aspek Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman mempunyai beberapa aspek yang digunakan untuk menentukan bahwa membaca pemahaman dapat diukur. Aspek-aspek yang dimaksud dalam membaca pemahaman dikemukakan oleh Tarigan (2008: 42) yaitu meliputi:

- 1) Memahami pengertian-pengertian membaca sederhana, yang mencakup:
  - a) Kemampuan memahami kata-kata atau istilah, baik secara leksial maupun gramatikal yang terdapat di dalam suatu bacaan.

- b) Kemampuan memahami pola-pola kalimat, bentuk-bentuk kata serta susunan kalimat-kalimat panjang yang sering dijumpai dalam tulisan resmi.
  - c) Kemampuan menafsirkan lambang-lambang atau tanda tulisan yang terdapat dalam bacaan.
- 2) Memahami signifikansi atau makna, yang mencakup:
- a) Kemampuan memahami ide-ide pokok yang dikemukakan oleh pengarang.
  - b) Kemampuan mengaplikasikan isi karangan dengan kebudayaan yang ada.
  - c) Dapat meramalkan reaksi-reaksi yang kemungkinan timbul dari si pembaca.
- 3) Dapat mengevaluasi isi dan bentuk-bentuk karangan.
- 4) Dapat menyelesaikan kecepatan membaca dengan tujuan yang hendak dicapai.

#### **4. Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman**

Keberadaan komik sebagai media diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi peserta didik melalui sifatnya yang membuat pembaca merasa senang. Media komik disusun dengan memunculkan penggambaran tokoh didampingi dengan dialog. Ketertarikan peserta didik akan gambar bercerita memberikan arti tentang perlunya penggunaan media komik bagi proses pembelajaran. Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan membaca pemahaman serta membantu peserta didik dalam menafsirkan dan mengingat kembali cerita yang ada di dalamnya. Media komik dapat memberikan dorongan pada peserta didik untuk membaca, membangun perbendaharaan kosakata, dan memberikan tuntunan serta melatih siswa berekspresi dengan bantuan bentuk visual yang ada dalam komik.

Media komik mampu memberikan rangsangan terhadap siswa untuk mempersiapkan kemampuan membaca. Somadoyo (2011: 8) mengemukakan bahwa pada tahap awal tingkat pencapaian kemampuan membaca pemahaman seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor kesiapan membaca, yaitu: a) intelegensi, b) kematangan emosi, c) pengalaman, d) kepemilikan fasilitas bahasa lisan, dan e) sikap dan minat. Secara psikologis, media komik diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai tahap awal pencapaian kemampuan membaca pemahaman. Keinginan membaca peserta didik sangat dipengaruhi oleh emosi siswa, Komik “Teman Belajar” diharapkan dapat memancing emosi siswa menjadi emosi yang baik dan membuat siswa tertarik untuk membaca serta dapat memahami isi dari setiap kalimat yang tertuang pada Komik “Teman Belajar”.

##### **5. *Research and Development***

Metode penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Ada beberapa model penelitian dan pengembangan dari berbagai ahli (Sugiyono, 2015:35-39) sebagai berikut.

###### **a. Borg dan Gall**

Borg dan Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Kesepuluh langkah tersebut yakni: (a) *research and information collecting*, (b) *planning*, (c) *develop preliminary from a product*, (d) *preliminary field testing*, (e) *main product revision*, (h) *operational field testing*, (i) *final product revision*, (j) *dissemination and implementation*.

###### **b. Thiagarajan**

Thiagarajan menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan

dari *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. *Define* (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) berisi tentang kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

c. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis 12 terhadap situasi sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk. *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

d. Richey dan Klein

Richey dan Klein memfokuskan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, antara lain: Perancangan, Produksi, dan Evaluasi (PPE). Perancangan berarti kegiatan membuat rancangan produk yang akan dibuat. Produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai model penelitian dan pengembangan, penelitian ini menggunakan model penelitian milik Richey dan Klein. Penggunaan model penelitian ini berdasarkan kesesuaian kondisi lapangan. Richey dan Klein dalam Sugiyono (2019: 40-50) membagi kerumitan kedalam empat kategori antara lain:

a. Meneliti tanpa menguji (level 1)

Penelitian dan pengembangan yang paling rendah (level 1) posisinya adalah melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan tidak melakukan pengujian lapangan. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal (pengujian lapangan).

b. Tidak meneliti tapi menguji (level 2)

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) tingkat berikutnya (*level 2*) adalah penelitian yang tidak membuat produk melalui penelitian, tetapi hanya memvalidasi atau menguji efektivitas dan efisiensi produk yang sudah ada.

- c. Meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada (*level 3*)

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) pada *level 3* adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Seperti telah dikemukakan bahwa, *R&D* yang bersifat pengembangan adalah menyempurnakan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya.

- d. Meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada (*level 4*)

Penelitian dan pengembangan tertinggi yaitu *level 4* adalah penelitian yang dapat menciptakan produk baru yang kreatif, original dan teruji. Menciptakan produk baru yang kreatif berarti membuat produk baru yang memiliki nilai tambah dan belum pernah ada. Original berarti belum ada orang lain yang membuatnya. Teruji berarti produk tersebut terbukti secara empiris kualitasnya melalui berbagai pengujian lapangan.

*Research and development* secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Sugiyono (2019: 3) menjelaskan bahwa data yang diperoleh pada metode *research and development* ini adalah data yang empiris (teramati) yang mempunyai kriteria yaitu valid, reliabel, dan objektif. Borg and Gall (Sugiyono, 2019: 28) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan.

Berdasarkan analisis data yang termuat di atas dalam pengembangan media Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman

peserta didik dapat disandingkan dengan metode penelitian *R&D* dengan tujuan mengembangkan Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman. Sugiyono (2019: 129) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pada level 3 adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang sudah ada, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji rancangan produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi).

Penelitian pengembangan hendaknya mendapatkan hasil dari pengguna baik dalam bentuk tertulis. Larry Christensen dalam (Sugiyono, 2019: 216) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipasi responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Menurut Bali & Rohmah, 2018 dalam (Nelva, 2019: 283) Interaksi efektif dalam pembelajaran mampu menyediakan stimulus belajar dan mengaktifkan respon pembelajaran. Melalui pengembangan diharapkan produk yang telah ada menjadi semakin efektif, efisien, praktis, menarik dan memuaskan. Komik yang telah ada memiliki dua fungsi yaitu sebagai hiburan dan sarana pembelajaran. Penggunaan komik bagi guru masih sulit ditemukan karena media yang sulit didapatkan dan sukar untuk dibuat. Media komik yang baik untuk pembelajaran merupakan komik yang sudah memenuhi indikator dan kompetensi dasar sesuai dengan materi. Pengembangan media Komik “Teman Belajar” pada penelitian ini berdasar pada materi tema 4 subtema 3 pekerjaan orang tuaku.

## B. Penelitian yang 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 Anteng Dwi Utami (2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Tema 4 Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas 4 Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran mampu untuk meningkatkan sikap afektif dan memotivasi siswa dalam membaca. Penelitian ini mendapatkan skor rata-rata 4 dari siswa yang berarti bahwa media yang digunakan berhasil, apabila nilai rata-rata yang didapat adalah kurang dari 3,4 maka media tersebut tidak berhasil. Relevansi dengan penelitian ini yaitu adanya persamaan penggunaan media pembelajaran komik sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.
2. Penelitian Mei Fita Asri Untari dan Aprilianta Adi Saputra (2016) yang berjudul Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat membaca anak yang berdampak pada hasil belajar yang rendah dan perlunya mengaktifkan kemampuan membaca pemahaman agar dapat memahami dengan mudah materi yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media komik terhadap kemampuan membaca siswa. Berdasarkan analisis data, pengukuran

pertama menggunakan cerita “Meraih Cita Walau Nyaris Putus Asa” dari 30 siswa kelas IV SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang terdapat 25 siswa dengan kriteria hasil belajar cukup tinggi dan 5 siswa dengan kriteria hasil rendah. Rata-ratanya adalah 73,33. Setelah diberi perlakuan berupa pemberian komik, dari 30 siswa SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang. Diperoleh 29 siswa mencapai nilai dengan kriteria cukup-tinggi dan hanya 1 siswa yang masih berkriteria rendah. Rata-rata nilainya naik menjadi 81,33. Persentase kenaikannya adalah 3,878%. Pengukuran kedua menggunakan cerita “Cita-citaku” dari 30 siswa kelas IV SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang terdapat 14 siswa dengan kriteria hasil belajar cukup tinggi dan 16 siswa dengan kriteria hasil rendah. Rata-ratanya adalah 53,67. Setelah diberi perlakuan berupa pemberian komik, dari 30 siswa SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang. Diperoleh 22 siswa mencapai nilai dengan kriteria cukup tinggi dan 8 siswa yang masih berkriteria rendah. Rata-rata nilainya naik menjadi 66,67. Persentase kenaikannya adalah 2.037%. Relevansi penelitian ini adalah persamaan penggunaan media dengan variable penelitian yang diharapkan dapat meningkatkan aspek membaca peserta didik.

3. Penelitian Dilla Puspitasari (2015) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Pendek Melalui Penerapan *Strategi Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) pada Siswa Kelas V SD Negeri I Rabak Kabupaten Purbalingga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman pada mata

pelajaran bahasa Indonesia melalui strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri I Rabak yang berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan strategi DRTA dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan siswa 61,47% dengan kriteria cukup pada siklus I kemudian pada siklus II naik menjadi 75,68% dengan kriteria baik. Adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada siklus I ke siklus II. Persentase siklus I adalah 72,7% sedangkan persentase siklus II adalah 100%. Relevansi dari penelitian ini adalah persamaan variabel yaitu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, diharapkan dengan isi dari penelitian ini dapat menunjang studi literatur dan studi lapangan.

4. Penelitian Assist. Prof. Dr. Ali MERCÜ dengan judul *The Effect Of Comic Strips On Efl Reading Comprehension*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efek strip komik pada pemahaman membaca EFL Turki pelajar. 167 mahasiswa dari dua tingkat kemahiran (menengah ke bawah dan menengah ke atas) dibagi menjadi empat kelompok perlakuan: hanya teks level rendah, teks level rendah dengan strip komik, teks level tinggi

hanya, dan teks tingkat tinggi dengan strip komik. Siswa membaca teks yang diberikan dan menulis apa yang mereka ingat tentang teks pada lembar jawaban yang terpisah. Data yang terkumpul dianalisis melalui pemberian skor *Immediate Recall Protocols* (IRP) dengan membagi masing-masing protokol penarikan menjadi unit-unit jeda yang dapat diterima dan mulai dari 1 hingga 4 berdasarkan arti-penting mereka terhadap pesan teks berdasarkan pada daftar nilai sampel. Hasil kuantitatif analisis menunjukkan bahwa semua siswa dengan efek strip komik, terlepas dari kemahiran dan tingkat teks, dilakukan lebih baik daripada yang tanpa komik. Temuan-temuan dari studi ini mengkonfirmasi *Dual Coding Theory* (DCT) karena itu siswa lebih baik dalam memahami bacaan teks yang disertai dengan visual. Relevansi dengan penelitian ini yaitu hasil penelitian dibahas bersama dengan literatur yang ada tentang penggunaan visual untuk mengembangkan membaca keterampilan.

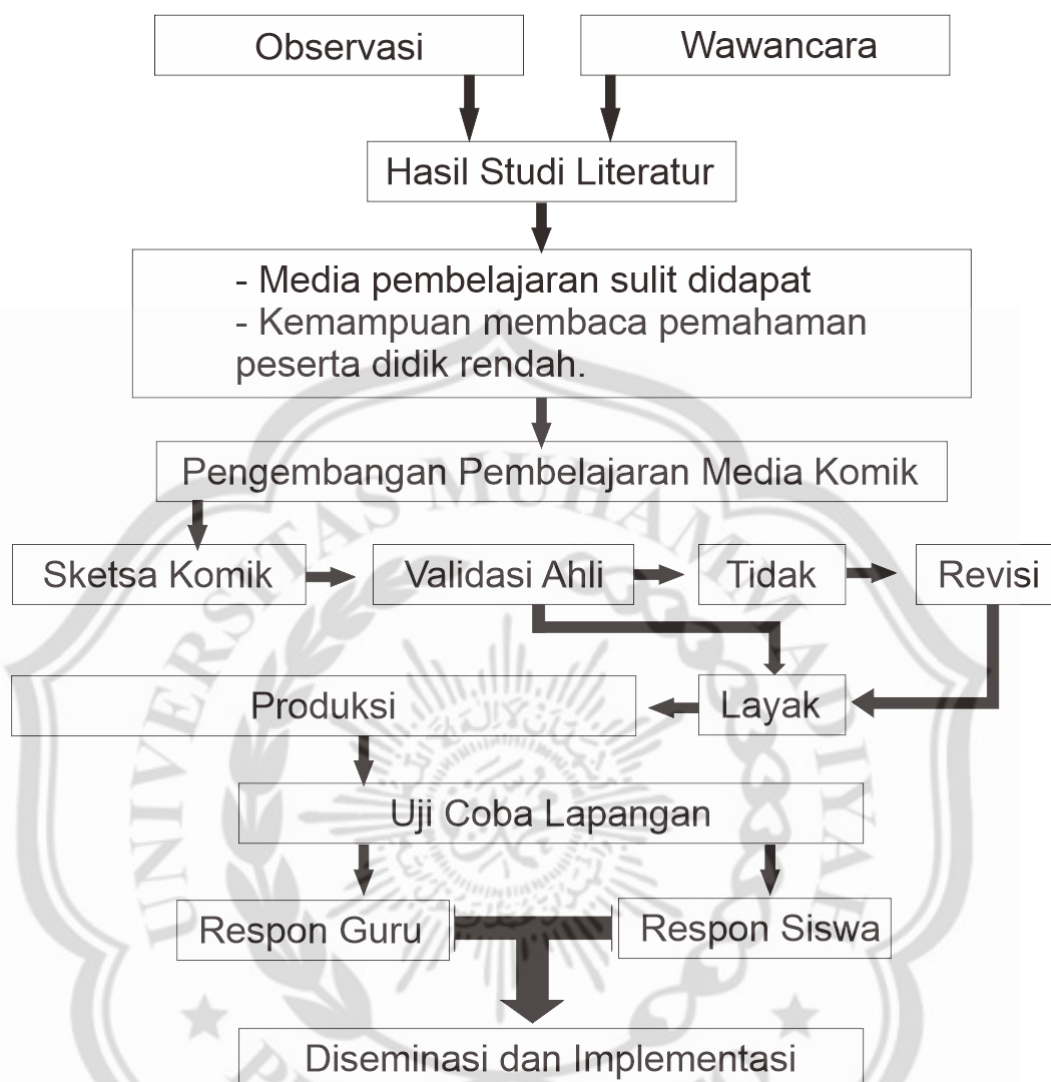
Pada beberapa penelitian di atas membahas peningkatan sikap afektif dan memotivasi siswa, keefektifan kemampuan membaca pemahaman, meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman, menyelidiki efek strip komik pada pemahaman membaca. Sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengembangan media Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar 1 Karangnanas.

### C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran Komik “Teman Belajar” dapat digunakan sebagai sarana membaca pemahaman. Media pembelajaran dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik 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 1 Karangnanas menunjukkan penggunaan media masih terbatas, dan masih berpedoman terhadap buku guru dan buku siswa, serta LKS sebagai media gambar. Proses pembelajaran yang pasif membuat peserta didik mengalami kejenuhan saat proses belajar di kelas, yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif. Kelemahan dalam penggunaan serta penerapan media tersebut menjadikan peneliti mengembangkan media Komik “Teman Belajar” yang bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar, karena didampingi oleh gambar yang menarik. Proses pengembangan media Komik “Teman Belajar” akan melalui tahap tes kelayakan dari ahli dan uji coba untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak dan sudah tidak mendapatkan revisi maka media Komik “Teman Belajar” dapat menjadi rancangan yang nantinya dapat diujicobakan pada proses pembelajaran. Akhir dari proses penelitian diharapkan rancangan media Komik “Teman Belajar” yang telah dirancang dalam penelitian ini dapat membantu guru dalam menyediakan media sebagai sarana membaca pemahaman peserta didik terutama pada kelas IV dalam proses pembelajaran Tema 4 sub tema 3. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Kerangka Pikir**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pengembangan media Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman?
  - a. Bagaimana karakteristik Komik “Teman Belajar” ?
  - b. Bagaimana elemen-elemen dari Komik “Teman Belajar” ?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Komik “Teman Belajar” menurut ahli materi dan ahli desain?
  - a. Bagaimana validasi dari ahli media sesuai dengan aspek media yang baik dan berkualitas?
  - b. Bagaimana validasi ahli Bahasa sesuai dengan aspek Bahasa yang baik dan benar dengan standar membaca pemahaman?
3. Bagaimana respon guru dan siswa dalam penggunaan media Komik “Teman Belajar”?
  - a. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan media Komik “Teman Belajar” berdasarkan aspek media yang berkualitas dan aspek membaca pemahaman?
  - b. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media Komik “Teman Belajar” setelah proses pembelajaran Tema 4 Subtema 3 materi Pekerjaan Orang Tuaku?