

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORITIS

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang prosesnya dilakukan dengan perubahan dari hal yang tidak diketahui menjadi diketahui, ini terlihat dari tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, pemahaman daya pikir, keterampilan, pola pikir dan kemampuan lainnya.

Menurut Winkel dalam Ihsana (2017:5) mengatakan “belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap”. Disini berarti interaksi aktif sangat diperlukan dalam proses belajar dimana siswa dan guru berada satu lingkungan sekolah harus saling berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari hal itu diperoleh suatu hasil yang dapat dipergunakan untuk melatih kecerdasan melalui proses belajar.

Dr. Eveline Siregar, M.Pd dan Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. (2022:7) Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) dan melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan dalam mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut.

Dari kesimpulan tersebut dapat dicatat beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak.
2. Melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik).

3. Melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan.
4. Mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut.

Afi parnawi (2019:2) Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Dari berbagai pendapat diatas disimpulkan bahwa Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan seseorang atau perubahan yang dilakukan seseorang harus melalui berbagai macam latihan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan mulai akan membuat mental dan fisik akan mengalami perubahan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Tugas utama siswa adalah belajar sedangkan aktivitas belajar akan mendatangkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan faktor penting dalam pendidikan. Secara umum hasil belajar selalu dianggap sebagai perwujudann nilai yang diperoleh siswa melauai proses pembelajar.

Hasil belajar menurut Amir & Risnawati (2015: 5-6) adalah kemampuan yang diperoleh anak, setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono (2015:5) hasil belajar adalah "pola-pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan". Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.

4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasikan nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Suprijono 2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah Knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menganalisis, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakteristik). Psikomotor, juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren (dalam Suprijono 2015: 7) "hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap" fisik sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren (dalam Suprijono 2015: 7) "hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap".

Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2013: 4) "hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat di ukur, seperti angka, raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan dibidang lain, yang merupakan transfer belajar". Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa telah mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2015: 54), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

1. Faktor Internal
 - a. Faktor Jasmaniah

Ada 2 faktor jasmani yang mempengaruhi belajar yaitu Faktor Kesehatan dan Cacat Tubuh.

- b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor itu adalah Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan dan Kesiapan.

- c. Faktor Kelelahan

Kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar. dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor eksternal

a. Faktor Keluarga

Rumah, Keadaan Ekonomi Keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pekijaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Pengaruhnya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari penjelasan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya peran dari berbagai pihak dan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu metode guru mengajar. Guru perlu melakukan kreasi metode mengajar.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Rifqi Festiawan (2020:12) ciri-ciri pembelajaran adalah proses pembelajaran merupakan perpenduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpanduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Adanya unsur guru,
2. Adanya unsur siswa,
3. Adanya aktivitas guru dan siswa,
4. Adanya interaksi antar guru dan siswa,
5. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa,
6. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram,

Menurut Gagne (1977) dalam Dr. Eveline Siregar, M.Pd. dan Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. (2022:34) lebih memperjelas makna yang terkandung dalam pembelajaran: *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Lebih lanjut Gagne (1985) mengemukakan suatu definisi pembelajaran yang lebih lengkap. *Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, pendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Dari pengertian para ahli diatas dapat di simpulkan Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah bagian daripada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kompleks yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa. Untuk dunia globalisasi

mengajar adalah peserta didik dapat belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga cara hidup yang diinginkan di masyarakat. Ini adalah proses di mana pelajar, guru, kurikulum dan variabel lainnya diatur dalam cara yang sistematis dan psikologis untuk mencapai beberapa tujuan yang telah ditentukan.

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Dalam arti luas menurut Muhammad Ichsan (2016:6) Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik maupun mental. Pengertian mengajar seperti ini memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan kondisi yang kondusif, sedang yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya, dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah.

Menurut beberapa pengertian mengajar diatas dapat disimpulkan. Mengajar adalah aktivitas atau kegiatan dimana terjadi kegiatan belajar mengajar diantara siswa dengan guru untuk berlangsungnya kegiatan belajar.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Selaras dengan yang dikemukakan Rizal, Setria Utama, et al (2016:10) Media Pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari

komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Menurut Ruth Lautfer (1999) dalam Tafanao (2018) bahwa Media Pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Dari pemahaman pengertian diatas dapat disimpulkan Media Pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru menyampaikan materi materi pengajaran lebih efektif.

Fungsi dari Media Pembelajaran Menurut Hamalik (2008:49) dalam Rizal, Setria Utama, et al (2016:12) yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan.

Ada beberapa fungsi Media Pembelajaran menurut para ahli yang dikemukakan Miftah (2013:100) Peranan Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran yaitu:

1. **McKown**

Dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. *Satu*, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Dua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media

menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. *Tiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. *Empat*, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu belajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

2. Rowntree

Mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan stimulus belajar siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Sudjana dan Rivai (2001) dalam Fachrurrazi (2010:23) menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar antar lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

2.1.5 Pengertian Media

Menurut Miftah (2013:97) Media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selaras dengan yang dikemukakan Rizal, Setria Utama, et al (2016:10) Media adalah

suatu alat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau penghubung dari pengirim pesan ke penerima pesan dalam hal penyampaian informasi. Contohnya, buku, radio, televisi, komputer, dan lain sebagainya manakala digunakan sebagai penyampaian informasi.

Syahputri & Kasiyun (2017) dalam Anugerah (2022:4) Media merupakan suatu alat bantu baik berupa fisik atau non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran dengan tujuan untuk tersampainya materi tujuan untuk tersampainya materi pembelajaran.

Dari beberapa pengertian media dapat disimpulkan media adalah alat bantu, sarana dan prasarana baik berupa fisik dan non fisik sebagai perantara dalam membantu penyampaian informasi.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013:39) mengelompokkan atau mengklasifikasikan media menjadi delapan jenis, yaitu:

1. Media Cetak

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Misalnya buku teks, lembaran penuntun, penuntun belajar, penuntun instruktur, brosur, dan teks terprogram.

2. Media Pajang

Pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Misalnya papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran.

3. Overhead Transparencies,

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding.

4. Rekaman Audiotape

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada *tape magnetic* sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan.

5. Seri Slide dan Film Strips

Suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan

melalui slide proyektor. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar 10 sampai 100 buah.

6. Penyajian *Multi Image*

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visualnya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana suatu benda. Diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur materi.

7. Rekaman Video dan Film Hidup

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

8. Komputer

Mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (*keybord dan writing pad*), prosesor (*CPU*: unit proses data yang diinput), penyimpanan data (memori permanen/*ROM*, sementara *RAM*), dan *output* (monitor, printer).

Klasifikasi media menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Andi Kristanto (2016:21) Mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, dan kegiatan kelompok)
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
3. Media berbasis *visual* (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar, transparansi, dan *slide*)
4. Media berbasis *audio-visual* (video, film, program slide-tape, dan televisi)

5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*)

Menurut Andi Kristanto (2016:26) Klasifikasi berdasarkan persepsi indera yang diperoleh dalam penggolongan ini media dibedakan dalam tiga kelas yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Penggolongan media pembelajaran di paparkan sebagai berikut:

- a. **Media audio:** media yang menghasilkan bunyi, misalnya audio cassette tape recorder, dan Radio.
- b. **Media visual:** media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.
- c. **Media audio-visual:** media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- d. **Media audio motion visual:** penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, video *tape/cassette* recorder dan sound film.
- e. **Media audio still visual:** media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti sound filmstrip, *sound-slides*, dan rekaman still pada televisi.
- f. **Media audio semi-motion:** media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: *tele-writing* dan *recorded tele-writing*.
- g. **Media motion visual:** *silent* film (film bisu) dan loop-film
- h. **Media still visual:** gambar, *slides*, *filmstrips*, OHP dan transparansi.
- i. **Media audio:** telepon, radio, audio tape recorder dan audio disk.
- j. **Media cetak:** media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa *alphanumeric*.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (2010) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan.

2.1.6 Komik

Komik adalah salah satu bentuk media grafis yang mengungkapkan berbagai karakter dan menyajikan suatu cerita bersambung dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik lebih memusatkan perhatian pada Masyarakat.

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu cerita bergambar yang terdapat dalam sebuah majalah, surat kabar atau bentuk buku yang umumnya mudah dicerna bagi pembaca. Dalam Amirulmukminin & Syahrir (2014), Rohani mengemukakan komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai cerita yang disusun secara bersambung dan terkadang memiliki selera humor didalamnya. Senada dengan hal tersebut, menurut Sudjana dan Rivai (2010:64) mendefinisikan komik sebagai suatu gambaran dalam bentuk kartun yang terdiri dari beberapa karakter yang memiliki alur serta peran tertentu dengan urutan yang beruntun dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Nurgiyantoro (2010:408), menyatakan komik sebagai sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak serius, santai, hiburan ringan, lucu, dan lain-lain yang tidak terlalu memberatkan.

Pengertian komik menurut para ahli dikemukakan dalam Farid,Ilmi dan Dase (2020) adalah sebagai berikut:

1. Menurut Franz & Meier (1994:55), komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.
2. Menurut Scott McCloud (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

3. Menurut Hurlock (1978), komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

Menurut Anugerah (2022:4) komik yang dipenuhi dengan gambar yang menstimulus siswa dalam bentuk visual atau gambar. Media komik memiliki gambar-gambar yang dapat menstimulus siswa penggunaannya. Dalam sebuah komik ada teks informasi yang dapat membantu dan meminta siswa untuk memberikan respons. Dengan tahap demikian, siswa dapat meneruskan bacaan dan menguasai informasi yang disajikan dalam bentuk teks informasi pada suatu gambar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu bentuk seni dalam bentuk gambar ilustrasi yang disusun berdasarkan alur cerita tertentu dan memiliki makna.

Kelebihan dan Kekurangan Media Komik menurut Lestari (2015) Semua media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media komik. Kelebihan dari media komik ini antara lain sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa untuk membaca,
2. mempermudah siswa memahami isi cerita,
3. mudah dibuat dan didapatkan,
4. efisien dan efektif.

Sedangkan kelemahan dari media komik ini antara lain sebagai berikut:

1. Mudah rusak karena bahan baku media terbuat dari kertas,
2. membutuhkan waktu pembuatan yang lama

Dapat disimpulkan komik adalah suatu cerita bergambar yang terdapat dibentuk sebagai cerita bersambung dengan urutan gambar dirancang untuk menghibur kepada pembaca tetapi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dengan menggunakan media komik

2.1.7 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Tujuan mata pelajaran tersebut jika dipahami oleh guru akan memberi dampak kepada kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada siswa mampu berkomunikasi melalui bahasa Indonesia.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Menurut Oman Farhrohan (2017:26) Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

4. Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia indonesia.

Pembelajaran bahasa indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial manusia berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan bahasa sebagai media, dapat berkomunikasi menggunakan bahasa lisan maupun dengan bahasa tulis. Tujuan bahasa indonesia di sekolah dasar antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Adapun tujuan khusus pembelajaran berbahasa indonesia antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan dan memperluas wawasan kehidupan. Pembelajaran bahasa indonesia juga dimaksud untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Salah satu keterampilan yang menjadi bidang aktivitas dan materi pengajaran bahasa indonesia di sekolah dasar yang memegang peranan penting adalah keterampilan menulis mengingat keterampilan ini merupakan salah satu aspek yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

2.1.8 Pengertian Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010:1497), pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan ide si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis dapat diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan idenya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Menurut Rasiang (2015) dalam Anugerah (2022:4) menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan seseorang dengan orang lain dalam berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak bertatap muka. Penelitian lebih lanjut, Menurut Dalman (2018:5) Menulis adalah proses mengaitkan antara kata, kalimat paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami. Keterampilan menulis dapat menjadi sarana untuk seseorang mengekspresikan dirinya dalam kegiatan menulis sebagai proses. Menulis sebagai proses kreatif serta aktivitas seseorang yang tengah berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang menjadi aspek yang terlibat diantaranya sebagai berikut: proses penyampaian pesan, isi tulisan saluran atau perantara gagasan atau ide, pembaca dapat menerima pesan dengan baik. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Syahputri & Kasiyun, (2017) menulis sebagai proses melibatkan serangkaian tahap-tahap kegiatan sehingga terciptanya proses kreatif serta daya berpikir bagi pihak yang terlibat.

Menurut dari beberapa pengertian menulis diatas disimpulkan bahwa menulis adalah salah satu keterampilan yang digunakan seseorang berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung dan tidak tatap muka dengan mengaitkan antara kata menjadi suatu pesan, ide dan gagasan sehingga pembaca dapat menerima dengan baik.

2.1.9 Teks Dialog

Menurut Lestari (2015), Dialog merupakan pertukaran pikiran atau pendapat yang dilakukan antara dua orang atau lebih mengenai suatu topik pembicaraan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan tentang pengertian dialog sebagai suatu karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih.

Menurut Musaba (2012:43) dalam Lestari (2015) dialog berarti pembicaraan atau percakapan langsung yang melibatkan banyak pihak. Dialog biasanya tidak diikuti oleh banyak peserta dan sifatnya tampak lebih bebas, pembicaraannya cenderung berlangsung agak cepat.

Dari beberapa pengertian dialog diatas dapat disimpulkan dialog adalah pertukaran pikiran atau pendapat yang dilakukan dua orang atau lebih dengan suatu topik pembicaraan.

Adapun Langkah-langkah Menulis Teks Dialog menurut Lestari (2015) memiliki beberapa langkah yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis teks dialog, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pra menulis, yaitu kegiatan yang berupa memilih tema atau cerita sederhana yang diminati.
2. Kegiatan menulis rancangan (draft), dalam kegiatan ini siswa akan membagi dialog beserta nama-nama pelakunya. Pada tahap ini dimulai dengan menentukan judul cerita, penggambaran suasana, tempat, dan lain-lain.
3. Kegiatan mengedit atau merevisi, bertujuan untuk menata bahasa dan isi dialog tersebut agar lebih baik.
4. Mempublikasikan hasil tulisan, siswa akan membacakan hasil tulisan mereka di depan kelas dan dikemas sesuai kreativitasnya masing-masing.

Fungsi Dialog Menurut Jumarudin (2007:17) dalam Lestari (2015) fungsi dialog adalah untuk memperjelas karakter, untuk menyampaikan kesadaran akan ruang dan waktu, dengan memasukkan frase atau kata-kata spesifik dalam ruangan waktu tertentu, dan untuk mengembangkan konflik. Terlihat dalam fungsi yang telah dikemukakan Jumarudin dalam penulisan sebuah dialog haruslah diperhatikan unsur pembuatannya untuk berjalan efektif, antara lain:

1. Menentukan sebuah topik. Artinya, sebelum menulis sebuah dialog hendaknya menentukan sebuah topik yang sedang menjadi perhatian masyarakat luas.
2. Mengumpulkan informasi pendukung. Artinya, informasi yang dikumpulkan berupa ide atau gagasan-gagasan terhadap topik yang akan dibahas dalam dialog.
3. Menciptakan kesatuan dan pengorganisasian. Artinya, dalam pembuatannya hendaknya secara terorganisasi secara singkat, padat, dan jelas namun makna dan tujuan topik dapat tersalurkan. Hal ini akan memudahkan para pembaca lebih mudah memahami dialog. Dalam penulisan dialog hendaknya mencari bahasa umum yang mudah dipahami oleh pembaca.
4. Efektif dan efisien. Artinya, pada penulisan dialog alangkah baiknya kata-kata di dalamnya ditata secara ringkas, namun dapat menjangkau makna dalam dialog secara luas. Kata-kata ringkas sangatlah penting dalam penulisan dialog.
5. Ketepatan penggunaan bahasa. Artinya, penggunaan bahasa sangatlah penting untuk penentuan kualitas sebuah dialog yang baik.
6. Menguasai ejaan. Artinya, disini dalam pembuatan sebuah dialog sangatlah penting untuk memperhatikan ejaan. Penguasaan ejaan yang baik dan benar akan menghasilkan sebuah dialog yang kualitasnya baik. Beberapa ejaan tersebut meliputi huruf kapital, kata ulang, kata ganti, partikel, angka, atau awalan di- dan ke-. Menguasai punctuation. Artinya, dalam memahami sebuah dialog haruslah dimulai dari pemahaman terhadap punctuation (tanda baca). Tanda-tanda bacaan yang harus dikuasai dalam penulisan sebuah dialog, antara lain tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik koma (;), tanda titik dua (:), tanda petik dua (“”), tanda garis miring (/), tanda hubung (-), tanda seru (!), dan tanda tanya (?).

Langkah-langkah menulis teks dialog menurut Lestari (2015) ada beberapa langkah yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis teks dialog, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pra menulis, yaitu kegiatan yang berupa memilih tema atau cerita sederhana yang diminati.
2. Kegiatan menulis rancangan (draft), dalam kegiatan ini siswa akan membagi dialog beserta nama-nama pelakunya. Pada tahap ini dimulai dengan menentukan judul cerita, penggambaran suasana, tempat, dan lain-lain.
3. Kegiatan mengedit atau merevisi, bertujuan untuk menata bahasa dan isi dialog tersebut agar lebih baik.
4. Mempublikasikan hasil tulisan, siswa akan membacakan hasil tulisan mereka di depan kelas dan dikemas sesuai kreativitasnya masing-masing.

Menurut Lestari (2015) penilaian teks dialog pada penelitian eksperimen, teks dialog yang akan dinilai dalam proses pembelajaran harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebagai tolak ukur kemampuan menulis teks dialog.

1. Imajinasi
2. Kesesuaian isi dengan judul dan tema
3. Kohesi
4. Koherensi
5. Alur
6. Penampakan tokoh dan penokohan
7. Ketepatan pemilihan kata
8. Ketepatan penggunaan huruf kapital
9. Ketepatan penggunaan tanda baca
10. Ketepatan penggunaan konjungsi
11. Ketepatan bentuk kata
12. Kerapian tulisan

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan seseorang atau perubahan yang dilakukan seseorang harus melalui berbagai macam latihan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan mulai akan membuat mental dan fisik akan mengalami perubahan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Guru

sebagai pemeran utama selayaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Salah satu pembelajaran adalah Pembelajaran bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan.

Keterampilan menulis salah satu indikator yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menulis dialog teks salah satunya diharapkan agar siswa dapat berimajinasi dengan melatih keterampilan menulis siswa. Disini untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi menulis diperlukan media yang cocok sehingga siswa dapat mengasah keterampilan menulis dengan menulis teks dialog.

Media yang dipakai media komik tanpa teks adalah animasi gambar dapat direspon dan dipahami siswa untuk dijadikan sebuah tulisan yang dilakukan dengan hanya melihat gambar. Dengan memberi gambar komik dan siswa mengekspresikannya dengan sebuah tulisan itu efektif untuk merangsang imajinasi siswa. Disini dapat dilihat media komik lebih baik digunakan untuk melatih keterampilan menulis daripada dengan metode konvensional.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Dialog Siswa Kelas V di SD Negeri 106790 Sei Mencirim Tahun Ajaran 2023/2024.

2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan seseorang atau perubahan yang dilakukan seseorang harus melalui berbagai macam latihan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan mulai akan membuat mental dan fisik akan mengalami perubahan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan
3. kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Mengajar adalah bagian daripada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.
4. Media Pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru menyampaikan materi materi pengajaran lebih efektif.
5. Media adalah alat bantu, sarana dan prasarana baik berupa fisik dan non fisik sebagai perantara dalam membantu penyampaian informasi.
6. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar.
7. Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan ide si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis dapat diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskan.
8. Komik adalah suatu cerita bergambar yang terdapat dalam sebuah majalah, surat kabar atau bentuk buku yang umumnya mudah dicerna bagi pembaca.
9. Dialog adalah suatu karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih.