

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang individu terima serta ia akan memodifikasi atau memperkuat pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan nilai-nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau interaksi. Belajar tidak hanya terbatas pada lingkungan formal saja seperti sekolah, tetapi juga terjadi di dalam kehidupan sehari-hari, baik secara sadar maupun tidak sadar. Proses ini mencakup perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau pemahaman sebagai hasil dari pengalaman serta pelatihan yang dialami seseorang dalam kehidupan.

Paul A. Kirschner dan Carl Hendrick (2020:15) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang terjadi ketika individu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau pemahaman melalui pengalaman dan instruksi, serta diukur dengan perubahan dalam perilaku atau pengalaman yang relatif permanen. Sedangkan menurut Torkel Klingberg (2019:21) belajar adalah hasil dari pengalaman memori dan perubahan di dalam otak, terutama pada anak-anak. Proses belajar sangat terkait dengan fungsi memori kerja, yang berperan penting dalam penyimpanan dan memproses informasi baru.

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan di atas maka pengertian belajar dapat disimpulkan sebagai suatu pengetahuan serta pengalaman hidup yang mempengaruhi segala tindakan yang dilakukan oleh individu baik dalam lingkungan pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari mereka yang dimana setiap proses yang dilaksanakan melekat permanen.

##### **2.1.2 Tujuan Belajar**

Umumnya tujuan belajar mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan sikap, nilai-nilai yang diinginkan dalam proses pendidikan. Berikut secara umum tujuan belajar (Adi Kurniawan 2022):

1. Pengembangan intelektual: meningkatkan kemampuan kognitif, termasuk berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.
2. Penguasaan keterampilan: mengembangkan keterampilan praktis, teknis, dan interpersonal yang relevan.
3. Pendidikan karakter: menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sikap positif terhadap lingkungan dan masyarakat.
4. Kemandirian belajar: mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang mandiri dan terus-menerus memperbarui pengetahuannya.
5. Persiapan karir dan kehidupan: mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja atau mengembangkan keterampilan hidup yang berguna bagi sekelilingnya.
6. Pengembangan sosial dan emosional : meningkatkan kemampuan individu untuk dapat berinteraksi dengan banyak orang, serta memahami emosi diri sendiri dan memahami orang lain dan juga dapat membangun hubungan yang erat dan sehat.
7. Kesejahteraan pribadi : mendorong seseorang untuk mengembangkan pemahaman tentang kesehatan mental dan fisik serta strategi untuk mencapai keseimbangan dalam kehidupan.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti dari pembelajaran adalah proses, cara perbuatan menjadikan belajar. Sederhananya, pembelajarn adalah suatu peroses untuk belajar. Secara umum, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang melalui pengalaman, studi, atau latihan.

Pembelajaran menurut Trianto (2018:27) beliau mengemukakan dalam karyanya bahwa pembelajaran adalah interaksi berkelanjutan antara pengembangan dari individu dengan pengalaman hidupnya. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan tetapi juga melibatkan penyesuaian antara individu dan lingkungan. Lev Vygotsky (2023)

mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan berfokus pada konsep zona perkembangan proksimal. Pendidikan memiliki prinsip dimana prinsip ini membuat suatu gambaran dari permasalahan kehidupan yang akan dihadapi oleh peserta didik dan guru sebagai pengajar. Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi beberapa aspek antara lain:

1. Prinsip kesiapan (*readiness*), kondisi individu yang memungkinkan ia untuk dapat belajar. Yang termasuk kesiapan ini ialah kematangan dan pertumbuhan fisik, intelegensi latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motivasi, persiapan dan faktor lainnya yang memungkinkan seseorang untuk belajar.
2. Prinsip motivasi (*motivation*), suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan. Seseorang akan berhasil dalam belajar kalau keinginan untuk belajar itu timbul dari dirinya. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal, antara lain (a) mengetahui akan apa yang akan dipelajari, (b) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.
3. Prinsip persepsi dan keaktifan, setiap individu melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dengan yang lain, persepsi ini mempengaruhi perilaku individu serta aktivitas seseorang harus diperoleh melalui pengetahuan, pengamatan dan pengalaman sendiri.
4. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung, tujuan harus tergambar jelas dalam pikiran dan diterima oleh para pelajar pada saat proses belajar terjadi serta tujuan ini ialah sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang dan keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran.
5. Prinsip perbedaan individual, dimana proses belajar bercorak ragam bagi setiap orang. Proses pengajaran memerhatikan perbedaan individu dalam kelas sehingga dapat memberikan kemudahan pencapaian tujuan belajar yang setinggi-tingginya.

#### 2.1.4 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan spesifik yang menjelaskan hasil yang diharapkan dari proses belajar mengajar, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang akan dicapai oleh peserta didik. Berikut beberapa elemen dari tujuan pembelajaran:

1. Pengetahuan (*cognitive*): mengacu pada kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan informasi atau konsep.
2. Keterampilan (*psychomotor*): mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan atau keterampilan teknis.
3. Sikap (*affective*): mencakup perubahan dalam sikap, nilai, atau apresiasi terhadap suatu objek atau kegiatan.
4. Kemandirian belajar: mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat.

Tujuan pembelajaran juga memiliki karakteristik dimana tujuan pembelajaran harus spesifik, terukur, realistis, dan relevan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan benar.

#### 2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mengacu pada perubahan kemampuan yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, hasil belajar melibatkan aspek pengetahuan hingga evaluasi. Pada ranah afektif, sikap dan nilai menjadi fokus, sementara ranah psikomotorik, mencakup keterampilan fisik dan manipulasi objek. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, waktu, serta kemampuan siswa dalam mengolah sumber daya yang tersedia (Arends, R. I. (2020:20). Selain dari pendapat di atas maka Muhamad Afandi (2020:25) menyatakan hasil belajar diukur dari keberhasilan siswa dalam mencapai target pendidikan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa baik dari aspek kognitif, afektif seta psikomotorik dimana setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Keberhasil atau ketidakberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui dari penilaian yang telah dilakukan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan maka dilakukan tes untuk dapat melihat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang diterima oleh siswa tersebut.

### **2.1.6 Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar**

Arends, R. I. (2020:48) menjabarkan beberapa kriteria keberhasilan hasil belajar dimana kriteria keberhasilan hasil belajar mencakup beberapa elemen penting antara lain dalam pemahaman konseptual yang mendalam, kemampuan berpikir kritis, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan keterampilan efektif. Arends menekankan bahwa evaluasi pembelajaran harus holistik, mencakup pengetahuan kognitif, sikap agektif, dan keterampilan praktis. Selain dari hal tersebut beliau juga menjelaskan beberapa kriteria lainnya antara lain :

1. Ketuntasan belajar, dimana mengacu pada pencapaian standar minimal yang telah ditentukan dalam suatu materi.
2. Peningkatan keterampiulan, dari aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.
3. Kemandirian dalam belajar, meliputi kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri dan memecahkan masalah

### **2.1.7 Kriteria Penilaian Hasil Belajar**

Kriteria penilaian asil belajar siswa adalah standar atau pedoman yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Kriteria ini membantu memastikan bahwa penilaian dilakukan secara adil, akurat, dan konsisten, serta memberikan informasi yang berguna untuk meningkatkan proses belajar. Berikut beberapa kriteria utama penilaian hasil belajar siswa yang dikemukakan oleh D. J. Boud (2018:37) dalam karyanya yang berjudul *Assessment for Learning: An Introduction*:

1. Validitas: penilaian harus mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.
2. Reliabilitas: penilaian harus konsisten dan dapat diandalkan, artinya hasil penilaian tidak boleh dipengaruhi oleh variabel yang tidak relevan.
3. Keadilan: penialain harus adil bagi seluruh siswa tanpa adanya bias atau diskriminasi berdasarkan latar belakang, kemampuan, ataupun kondisi fisik pribadi siswa.
4. Keterbacaan dan kejelasan: kriteria penilaian harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga mereka mengetahui apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka akan dinilai.
5. Relevansi: penilaian harus relevan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
6. Keterkaitan dengan umpan balik: penilaian harus memberikan umpan balik yang konstruktif yang membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki dan dibenah.
7. Kemampuan untuk mengukur pencapaian tujuan: penilaian harus mampu mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
8. Kesesuaian dengan keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan: penilaian harus sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan dari siswa pada tingkat perkembangan mereka.
9. Transparansi: kriteria dan metode penilaian harus transparan, sehingga siswa dan orangtua dapat memahami bagaimana penilaian dilakukan dan bagaimana hasilnya ditentukan.
10. Dampak pada pembelajaran: penilaian harus memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dengan mendorong siswa untuk belajar dan berkembang.

### 2.1.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sangat bervariasi dan mencakup beberapa aspek antara lain (B. R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson (2020: 58):

- 1 Faktor Individu
  - a. Kesiapan belajar: kesiapan mental dan emosional siswa untuk belajar mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyerap dan memproses informasi.
  - b. Gaya belajar: preferensi individu dalam cara mereka memproses informasi, seperti visual, auditori, atau kinestetik dapat mempengaruhi efektifitas belajar siswa.
  - c. Motivasi dan sikap: motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa serta sikap positif atau negatif terhadap pembelajaran sangat mempengaruhi hasil siswa.
- 2 Faktor Lingkungan
  - a. Kondisi fisik lingkungan belajar: faktor seperti pencahayaan, kebisingan, dan kenyamanan fisik ruangan belajar dapat mempengaruhi konsentrasi siswa.
  - b. Dukungan sosial: dukungan dari keluarga, teman, dan guru dapat mempengaruhi motivasi dan kemampuan siswa untuk belajar.
- 3 Faktor Intruksional
  - a. Metode pembelajaran: strategi dan metode yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi dapat mempengaruhi bagaimana siswa memahami materi tersebut.
  - b. Umpan balik: kualitas dan frekuensi umpan balik yang diterima siswa dapat mempengaruhi kemajuan mereka dalam belajar.
- 4 Faktor Psikologis
  - a. Kecemasan dan stres: tingkat kecemasan dan stres dapat mempengaruhi konsentrasi, motivasi, dan kemampuan belajar siswa.
  - b. Percaya diri: rasa percaya diri siswa dalam kemampuan mereka mempengaruhi partisipasi dan pencapaian akademis mereka.

### **2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Syarifuddin dan Dewi Utari (2022:19) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, hingga digital, yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Sedangkan menurut Syariful Fahmi (2021:22) menekankan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Beliau juga menyoroti pentingnya media dalam mendukung proses komunikasi dalam pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu serta menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien serta menyenangkan. Sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menerima informasi materi tersebut, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran serta hasil belajar siswa yang meningkat.

### **2.1.10 Media Pembelajaran Komik Kreatif**

Media yang menarik tidak akan memberikan tekanan kepada siswa dalam belajar, sehingga mereka dapat merasa nyaman tanpa adanya unsur keterpaksaan. Salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media komik kreatif. Media komik kreatif dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, di mana unsur kreatif tidak hanya terletak pada aspek visual, tetapi juga dalam cara penyajian informasi yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Daryanto (2020:72) mengemukakan bahwa media komik kreatif didefinisikan sebagai sarana yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Komik kreatif ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang efektif dalam mengajarkan konsep-konsep akademis melalui gambar dan narasi yang interaktif.

Beliau menekankan bahwa komik kreatif memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar: dengan visual yang menarik dan cerita yang relevan, komik kreatif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
2. Penyampaian informasi yang efektif: melalui kombinasi antar teks dan gambar, komik kreatif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang mungkin sulit jika disampaikan hanya dengan teks.
3. Fleksibilitas dalam pembelajaran; komik kreatif dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, baik di dalam kelas maupun sebagai bahan pembelajaran mandiri di luar kelas.

Beberapa ciri-ciri yang dimiliki komik kreatif menurut pendapat Daryanto (2020:79):

1. Fokus pada tujuan pembelajaran: komik kreatif dirancang untuk menyampaikan materi akademik atau pendidikan dengan cara yang lebih mudah dipahami.
2. Penggunaan kreatifitas untuk penyampaian materi: kreatifitas tidak hanya dalam ilustrasi, tetapi juga dalam cara informasi disampaikan, seperti penggambaran karakter yang relevan dengan materi pelajaran, penggunaan dialog interaktif, dan alur cerita yang mendukung konsep pembelajaran.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar: dengan penggunaan elemen kreatif, media komik kreatif dirancang untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
4. Mengintegrasikan elemen visual dan narasi yang mendidik: komik kreatif sering menggunakan gambar yang mendukung teks secara langsung, yang membuat siswa lebih mudah mencerna informasi karena visualisasi konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

### **2.1.11 Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Syafrudin dan Dewi Utari (2022:26) tujuan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut :

- 1 Mempermudah pemahaman: media pembelajaran digunakan untuk menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
- 2 Meningkatkan motivasi dan mutu: dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar.
- 3 Meningkatkan keterlibatan siswa: media yang bervariasi membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 4 Menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar: media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- 5 Mengoptimalkan proses kognitif: media yang tepat membantu dalam memfasilitasi proses kognitif siswa, seperti memori, pemahaman, dan aplikasi pengetahuan, sehingga meningkatkan efektifitas pembelajaran di dalam kelas.

### **2.1.12 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam karya Irma Dewi. 2022:6) meliputi:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Pembelajaran lebih menarik dan jelas.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

### **2.1.13 Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Kreatif**

Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media komik kreatif yang dikemukakan oleh Daryanto (2020:86):

#### **1. Kelebihan Komik Kreatif**

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar: komik kreatif seringkali menarik perhatian siswa dengan penggunaan gambar dan cerita yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, terutama jika mereka merasa terhubung dengan karakter dan alur cerita dalam komik.
- b. Membantu memahami konsep abstrak; dengan menggunakan teks dan visual, komik kreatif dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak. Visualisasi yang jelas membantu siswa mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih nyata.
- c. Fleksibilitas dalam penggunaan: komik kreatif dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di dalam kelas maupun sebagai alat belajar mandiri. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
- d. Mendorong keterampilan berpikir kritis: melalui alur cerita dan pengembangan karakter, siswa dapat diajak untuk berpikir kritis dan menganalisis situasi yang dihadapi oleh tokoh dalam komik. Ini dapat membantu mereka dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata.

#### **2. Kelemahan Komik Kreatif**

- a. Keterbatasan dalam penyampaian materi: beberapa topik mungkin terlalu kompleks untuk disampaikan secara efektif melalui komik. Keterbatasan dalam ruang dan elemen visual bisa membuat penjelasan menjadi kurang mendalam.

- b. Penggambaran yang subjektif: interpretasi visual dalam komik bisa sangat subjektif, yang berarti tidak semua siswa mungkin mendapatkan pemahaman yang sama dari gambar atau cerita yang disajikan. Ini bisa menyebabkan kebingungan atau kesalahpahaman.
- c. Keterampilan membaca yang berbeda: siswa dengan kemampuan membaca yang berbeda mungkin mengalami kesulitan saat membaca komik meskipun visual membantu. Jika siswa tidak dapat memahami teks dengan baik, mereka mungkin tidak dapat sepenuhnya memanfaatkan media ini.
- d. Keterbatasan sumber daya: pengembangan komik kreatif memerlukan sumber daya yang cukup, baik dalam hal waktu maupun biaya. Tidak semua guru atau sekolah memiliki akses untuk membuat atau membeli komik berkualitas tinggi untuk keperluan pembelajarannya.

#### **2.1.14 Jenis-jenis Komik**

Jenis-jenis bersumber pada segi wujud penampilan ataupun kemasan maka komik dibedakan menjadi 4 bagian, antara lain (Nick Sousanis 2023:35):

1. Komik Strip: jenis komik yang biasanya hanya terdiri dari 4 bagian panel gambar saja. Namun dilihat dari segi isinya komik jenis ini berisi satu cerita yang utuh.
2. Buku Komik: merupakan jenis komik yang dikemas dalam wujud buku atau bisa juga terdiri dari beberapa buku terpisah dalam satu buku hanya menceritakan satu atau beberapa chapter cerita.
3. Komik Digital: dengan media digital pembuatan komik yang lebih menarik dan mempublikasikan komik lebih mudah dan cepat serta menjangkau komik tersebut lebih mudah dan luas.
4. Komik Kartun: jenis komik berisi berupa gambaran tokoh yang digabungkan beserta beberapa kata-kata.

### **2.1.15 Karakteristik Komik Kreatif**

Komik yang kreatif memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari komik pada umumnya. Berikut adalah beberapa ciri khas komik kreatif (Muhammad Arifin (2020)):

1. Penggunaan Bahasa yang Sederhana dan Mudah Dipahami: Komik kreatif menggunakan bahasa yang sederhana agar informasi yang disampaikan melalui cerita bergambar mudah dipahami oleh pembaca.
2. Penyusunan Gambar dan Tulisan Secara Sistematis: Gambar dan tulisan dalam komik kreatif tersusun secara sistematis sehingga alur cerita mudah diikuti dan dipahami oleh pembaca.
3. Penggambaran Karakter yang Sederhana namun Kuat: Karakter dalam komik kreatif digambarkan dengan sederhana namun memiliki kepribadian yang kuat, sehingga mudah diingat dan menarik bagi pembaca.
4. Penggunaan Humor atau Unsur Hiburan: Komik kreatif sering kali memuat unsur humor yang membuat cerita lebih menarik dan menghibur bagi pembaca.
5. Kesesuaian antara Gambar dan Teks: Terdapat kesesuaian antara gambar dan teks dalam komik kreatif, termasuk ekspresi tokoh, pilihan huruf yang jelas, dan ukuran huruf yang tepat, sehingga pesan yang disampaikan lebih efektif.

Dengan memahami karakteristik-karakteristik tersebut, komikus dapat menciptakan komik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki alur cerita yang kuat dan mudah dipahami oleh pembaca.

### **2.1.16 Pengaruh Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Media komik kreatif memiliki potensi besar untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam hal minat, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan retensi informasi. Berikut adalah beberapa aspek utama dari pengaruh komik kreatif terhadap hasil belajar (Wahyuni (2023:105)):

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Media komik kreatif cenderung lebih menarik bagi siswa karena penyajian yang visual dan naratif serta alur cerita yang mudah dipahami. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi, terutama materi yang sulit atau membosankan. Visual yang menarik serta jalan cerita yang menghibur dapat menjaga minat siswa.

2. Memudahkan pemahaman materi

Komik kreatif menyajikan konsep abstrak melalui gambar dan teks secara bersamaan, yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Gambar dalam komik kreatif membantu siswa yang lebih memiliki gaya belajar visual untuk mengasosiasikan konsep dengan elemen visual.

3. Meningkatkan retensi dan pengingat informasi

Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk gambar lebih mudah diingat daripada informasi berbentuk teks saja. Komik kreatif menggunakan gambar dan teks secara sinergis, sehingga meningkatkan retensi informasi siswa.

4. Mendorong pembelajaran kolaboratif dan diskusi

Komik kreatif sering kali membuka peluang untuk diskusi dan kolaborasi di kelas. Melalui cerita dalam komik kreatif, siswa bisa berbagi pemahaman, pandangan, dan kesan mereka terhadap materi, yang memperkaya proses pembelajaran.

5. Menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

Media komik kreatif memberikan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan, yang mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi yang sulit. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses belajar. Komik kreatif juga memfasilitasi diskusi di kelas melalui alur cerita yang menantang pemikiran kritis siswa.

6. Meningkatkan kemampuan literasi

Penggunaan komik juga dapat meningkatkan literasi siswa, baik dalam hal membaca maupun menulis. Karena komik menggunakan teks dengan visual,

siswa lebih termotivasi untuk memahami konteks cerita secara keseluruhan, yang berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi mereka.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan, penggunaan komik kreatif sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, dan memperkuat retensi informasi serta komik dapat meningkatkan literasi serta kolaborasi siswa. Media komik kreatif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa menurut berbagai ahli. Pengaruh tersebut meliputi peningkatan motivasi, pemahaman materi, retensi informasi, dan keterampilan berpikir kritis.

Selain hal tersebut, komik kreatif memiliki dampak besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, siswa yang belajar dengan media komik kreatif menunjukkan minat yang lebih tinggi dibandingkan metode belajar konvensional. Pengaruh lain dari media komik kreatif ini dapat dilihat dari pembelajaran tematik yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang masih abstrak serta memudahkan melalui visualisasi yang menarik.

#### **2.1.17 Pengertian Bahasa Indonesia Sekolah Dasar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Bahasa Indonesia diartikan sebagai:

- Bahasa: sistem bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat.
- Indonesia: berkaitan dengan negara Indonesia atau bahasa yang digunakan di Indonesia.
- Mata pelajaran: topik atau bidang studi yang diajarkan di sekolah.

Sehingga secara keseluruhan, mata pelajaran bahasa Indonesia mengacu pada studi tentang bahasa dan sastra Indonesia yang meliputi aspek-aspek seperti membaca, menulis, berbicara, dan memahami teks dalam Bahasa Indonesia. Menurut M. L. Nuraeni (2020:21) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan bersastra siswa agar dapat berkomunikasi dengan efektif dalam berbagai situasi sosial. Sedangkan menurut A. S. Hasyim

(2021:19) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran bertujuan tidak hanya untuk mengajarkan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa melalui pemahaman dan apresiasi terhadap karya sastra setara kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia ialah suatu bidang studi pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa serta komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mengasah siswa dalam menulis, membaca serta memahami teks.

## **2.1.18 Materi Pembelajaran**

### **CERPEN**

#### **A. Pengertian Cerpen**

Siswa diajarkan mengenai pengertian cerpen sebagai cerita yang singkat dan sederhana, biasanya cerpen memiliki satu alur cerita, dengan tokoh-tokoh dan kejadian yang sederhana. Cerpen berfokus pada satu masalah atau peristiwa yang dialami oleh tokoh utama. Selain dari hal tersebut cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. Cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas (Budianta dan Bambang (2020:124). Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2021:57) Cerpen adalah karya sastra yang mengisahkan satu cerita pendek yang dibangun dengan alur, karakter, dan tema yang lebih sederhana dibandingkan novel.

Kesimpulannya, cerpen merupakan cerita fiksi yang ringkas dan padat, berfungsi untuk memberikan hiburan, pesan moral, atau refleksi kehidupan melalui kisah singkat.

## **B. Unsur-unsur Cerpen**

### **1. Unsur Intrinsik Cerpen**

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk cerpen dari dalam. Berikut inilah beberapa unsur intrinsik (Nurgiyantoro (2021:69):

- a. Tema: gagasan pokok atau ide utama yang mendasari cerpen.
- b. Tokoh dan Penokohan: tokoh adalah karakter yang ada dalam cerpen, sedangkan penokohan adalah cara penulis menggambarkan karakter tersebut, baik secara fisik, sifat, maupun cara berpikirnya.
- c. Alur (Plot): rangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita, yang biasanya terdiri dari bagian pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian.
  - Alur maju: cerita bergerak maju secara kronologis.
  - Alur mundur (*flashback*): cerita bergerak mundur untuk mengungkap kejadian yang telah terjadi di masa lalu.
  - Alur campuran: kombinasi alur maju dan mundur.
- d. Latar (*Setting*): tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.
- e. Sudut Pandang: perspektif yang digunakan penulis dalam bercerita, seperti sudut pandang orang pertama (aku atau saya) dan sudut pandang orang ketiga (dia).
- f. Amanat: pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca.

### **2. Unsur Ekstrinsik Cerpen**

Unsur ekstrinsik adalah faktor-faktor yang berada di luar cerpen, namun mempengaruhi isi cerita. Beberapa di antaranya (Nurgiyantoro (2021:75):

- a. Latar belakang penulis: kondisi kehidupan, pengalaman, dan pandangan dunia penulis.
- b. Kondisi sosial dan budaya: situasi sosial dan budaya pada masa penulisan cerpen yang memengaruhi isi cerita.

- c. Nilai-nilai: seperti nilai moral, religius, politik, dan sebagainya, yang dapat mempengaruhi tema dan alur cerita.

### **C. Jenis-jenis Cerpen**

Cerpen (cerita pendek) dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan berbagai aspek seperti tema, latar, dan gaya penyajian. Berikut adalah beberapa jenis cerpen yang umum dikenal (Nurgiyantoro (2021:89):

#### **1. Berdasarkan Tema**

- a. Cerpen romantis: mengangkat tema cinta, hubungan percintaan, dan perasaan antar tokoh.
- b. Cerpen horor: berkisah tentang hal-hal yang menyeramkan, misterius, atau supranatural.
- c. Cerpen komedi: cerpen yang bertujuan untuk menghibur pembaca dengan menghadirkan situasi-situasi lucu.
- d. Cerpen inspiratif/motivasi: berisi cerita yang memberikan inspirasi, motivasi, atau pelajaran hidup kepada pembaca.
- e. Cerpen petualangan: berkisah tentang perjalanan atau petualangan yang menantang, biasanya melibatkan tokoh yang menghadapi rintangan atau tantangan.
- f. Cerpen kehidupan: menggambarkan cerita-cerita keseharian, sering kali dengan makna moral atau refleksi kehidupan.

#### **2. Berdasarkan Latar**

- a. Cerpen realis: menggambarkan kejadian-kejadian yang sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari, sering kali tanpa unsur fantastik atau supranatural.
- b. Cerpen fantasi: mengandung elemen fantasi, dunia imajiner, dan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.
- c. Cerpen sejarah: mengambil latar belakang peristiwa sejarah dan mencampurnya dengan narasi fiksi.
- d. Cerpen fiksi ilmiah : cerita yang berdasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang futuristik atau spekulatif.

### 3. Berdasarkan Jumlah Tokoh

- a. Cerpen dengan banyak tokoh: melibatkan banyak karakter dalam cerita dengan interaksi yang kompleks.
- b. Cerpen tokoh tunggal: fokus pada satu tokoh utama dengan sedikit atau bahkan tanpa tokoh lain yang signifikan.

### 4. Berdasarkan Teknik Penyajian

- a. Cerpen Kilat (*Flash Fiction*): cerpen dengan narasi singkat, biasanya terdiri dari kurang dari 1.000 kata.
- b. Cerpen bergaya dialog: sebagian besar cerita disampaikan melalui dialog antar tokoh, dengan deskripsi minim.
- c. Cerpen dengan alur non-linear: cerita disampaikan dengan urutan peristiwa yang tidak kronologis, sering menggunakan alur mundur (*flashback*) atau alur campuran.

### 5. Berdasarkan Tujuan Penulisan

- a. Cerpen didaktik: ditulis dengan tujuan memberikan pelajaran atau nilai-nilai moral kepada pembaca.
- b. Cerpen eksperimen: cerita yang bereksperimen dengan gaya bahasa, alur, atau struktur cerita, sering kali menghadirkan inovasi dalam teknik penceritaan.

#### 2.1.19 Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan rujukan peneliti dalam melakukan penelitian, berikut dikemukakan penelitian sebelumnya:

1. Ramdhani.S.I, Magfirah.N dan Hambali.H (2020) dalam tulisannya berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa” menerangkan tentang kenyataan sekarang ini masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah masih banyak guru yang kurang menyadari pemanfaatan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dengan papan tulis dan buku teks pelajaran belum mampu memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *posttest-only control group design*, yaitu setelah proses pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis data uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test didapatkan sig sebesar 0,003 dan nilai tingkat signifikansinya ( $\alpha$ ) adalah 0,05, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari nilai tingkat signifikansi ( $\alpha$ ). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus.

2. Arnun,A (2023) dalam tulisannya berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Brlajar pada Tema Panas dan Perpindahannya Siswa Kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli” menerangkan tentang proses pembelajaran selama ini masih memakai media konvensional. Siswa hanya catat hal penting saja, proses belajar masih pasif sebab siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa memahami lebih dalam bagaimana proses-proses terjadinya panas dan perpindahannya sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan belum mencukupi KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Dengan metode penelitian *Quasi Eksperimen* serta desain penelitian *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian memaparkan bahwa hasil belajar di hitung dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(2,28 > 1,67)$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Selaras akan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar pada tema panas dan perpindahannya siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan sebelumnya, kegiatan belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang memudahkan siswa dalam menerima pengetahuan yang disampaikan. Suasana belajar tersebut harus

menyenangkan dan kreatif, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan tidak hanya berfokus pada hasil belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik, tetapi juga pada bagaimana proses pembelajarannya dapat efektif dalam memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Bagian ini akan menjelaskan pengaruh media pembelajaran komik kreatif terhadap siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen. Terkait dengan hal tersebut, hasil belajar yang dipengaruhi oleh media pembelajaran menjadi dasar penelitian serta penilaian apakah suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan.

Pembelajaran yang menggunakan media komik kreatif adalah salah satu metode yang mendorong siswa untuk aktif dan kreatif, serta dapat meningkatkan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya media yang menarik, siswa tidak akan merasa tertekan saat belajar, tetapi mereka akan lebih nyaman tanpa adanya unsur keterpaksaan.

Salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media komik kreatif. Media komik kreatif merupakan suatu media dalam bentuk kartun yang menerapkan karakter dan menyajikan cerita dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar, dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Media komik kreatif ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi cerpen, di mana materi pembelajaran disajikan secara jelas dan menarik dengan ilustrasi gambar kartun dan alur yang terstruktur. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerpen.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

### 2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup beberapa hal berikut, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik kreatif.
2. Media komik kreatif adalah bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti karena komik kreatif memadukan gambar dan tulisan yang dirangkai dengan suatu alur cerita agar mudah diresap dan dimengerti serta dipahami.
3. Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dalam berbagai aspek komunikasi, baik lisan maupun tulisan, serta untuk memahami dan menghargai kekayaan budaya dan sastra Indonesia.
4. Cerpen adalah sebuah bentuk karya sastra yang menceritakan sebuah kisah dalam format yang singkat. Cerpen biasanya fokus pada satu tema atau peristiwa utama dan memiliki struktur yang padat dengan karakter yang terbatas.

5. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
6. Peneliti melakukan penelitian di SDN 040443 Kabanjahe dengan alamat Jl. Letjen Jamin Ginting No. 32, Sumber Mufakat, Kec. Kabanjahe, Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: “Ada Pengaruh yang Signifikan dengan menggunakan Media Komik Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di SDN 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025”.

