

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan salah satu konsep penting dalam penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat antara dua variabel, di mana suatu variabel dapat menimbulkan perubahan terhadap variabel lainnya. Hugiono et al. (2021) menjelaskan bahwa pengaruh adalah dorongan atau bujukan yang mampu membentuk, mengubah, atau mengendalikan sikap dan perilaku individu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pandangan ini menegaskan bahwa pengaruh dapat timbul dari berbagai faktor, termasuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai stimulus untuk mengubah perilaku maupun meningkatkan kemampuan belajar siswa. Selanjutnya, Badudu et al. (2022) mengemukakan bahwa pengaruh merupakan daya yang menyebabkan sesuatu terjadi atau berubah, yakni kekuatan yang mampu memberikan dampak terhadap pikiran, sikap, dan perilaku seseorang maupun kelompok.

Dari berbagai pandangan tersebut menekankan bahwa pengaruh memiliki akibat nyata terhadap perubahan kondisi individu. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah kekuatan atau dorongan yang timbul dari suatu variabel dan mampu mengubah atau meningkatkan kondisi variabel lain, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2.1.2 Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Menurut Nurfadillah (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dalam proses pendidikan. Media ini

berperan untuk mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Asyhar (2020) menekankan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyampaikan pesan secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung dan memungkinkan siswa melakukan proses belajar secara lebih efisien dan efektif. Dengan kata lain, penggunaan media tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi juga strategi untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memfasilitasi pemahaman konsep secara optimal. Selain itu, Hasan et al. (2021) menambahkan bahwa media berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru dan peserta didik, yang mampu mendorong minat belajar serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih jelas, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan memberikan makna yang lebih dalam dalam proses pembelajaran. Media ini dapat berupa:

1. **Media cetak:** Buku, modul, majalah, poster
2. **Media visual:** Gambar, foto, diagram, video
3. **Media audio:** Rekaman suara, lagu, podcast
4. **Media digital/interaktif:** Aplikasi, game edukasi, e-learning

2.1.3 Media Komik Edukasi

Media komik edukasi adalah bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan komik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran. Komik berisi rangkaian gambar dan teks yang membentuk narasi atau cerita, yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Isnawati et al., 2021).. Afrinah et al. (2024) menyatakan bahwa komik edukasi memiliki kekuatan unik karena mampu menggabungkan visual yang menarik dengan alur cerita yang

relevan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Selain itu, bentuknya yang ringan dan menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani dalam proses belajar. Komik edukasi juga dapat dikembangkan dalam bentuk cetak maupun digital, bahkan interaktif, sehingga fleksibel digunakan di berbagai kondisi pembelajaran.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi merupakan sarana pembelajaran yang efektif karena mampu menyampaikan materi secara sederhana, menarik, dan kontekstual. Melalui perpaduan visual, bahasa komunikatif, serta alur cerita yang relevan, komik edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan motivasi belajar, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

2.1.4 Jenis-Jenis Komik Edukasi

Komik edukasi dapat dikategorikan berdasarkan format dan cara penyampaian materi, yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Wijaya, 2020). Secara umum, terdapat tiga jenis komik edukasi:

1. Komik Naratif

Komik naratif menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita atau narasi yang berkesinambungan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui alur cerita yang menarik, sehingga konsep atau materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat. Komik naratif sering menggunakan tokoh, konflik, dan penyelesaian cerita untuk menyampaikan pesan pendidikan secara implisit, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat baca siswa.

2. Komik Ilustratif

Komik ilustratif menekankan pada penyampaian materi melalui visualisasi yang mendukung teks, seperti gambar, diagram, peta konsep, atau infografis. Jenis ini efektif untuk menjelaskan konsep yang bersifat abstrak atau kompleks, karena siswa dapat langsung melihat representasi visual dari materi yang dipelajari. Komik ilustratif membantu siswa memahami hubungan antar konsep dan mempermudah proses pembelajaran yang bersifat konseptual.

3. Komik Interaktif

Komik interaktif dilengkapi dengan elemen yang mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti pertanyaan, kuis, tugas, atau aktivitas reflektif di dalam komik. Jenis ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Dengan demikian, komik interaktif menjadi media yang lebih partisipatif dan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep (Wijaya, 2020).

Ketiga jenis komik edukasi tersebut—naratif, ilustratif, dan interaktif—memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung pembelajaran. Pemilihan jenis komik yang tepat dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Edukasi

A) Kelebihan Media Komik Edukasi

Media komik edukasi memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, antara lain:

1. Menarik perhatian siswa melalui kombinasi visual (gambar) dan narasi (teks) sehingga meningkatkan minat belajar.
2. Membantu pemahaman bacaan karena cerita disajikan secara runtut dengan dukungan ilustrasi yang konkret.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penyajiannya ringan, menyenangkan, dan tidak membosankan.
4. Mengembangkan daya imajinasi serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui alur cerita dan konflik yang ditampilkan.
5. Fleksibel penggunaannya, baik dalam bentuk cetak maupun digital (flipbook/komik interaktif), sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.
6. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karena mereka dapat lebih mudah menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari.

B) Kekurangan Media Komik Edukasi

Selain memiliki banyak kelebihan, media komik edukasi juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Terbatas pada materi tertentu yang sesuai dengan bentuk cerita; tidak semua materi pelajaran bisa disajikan dalam bentuk komik.
2. Membutuhkan waktu dan biaya produksi lebih besar dibandingkan media pembelajaran konvensional.
3. Risiko distraksi: siswa bisa lebih fokus pada gambar atau alur cerita tanpa memperhatikan pesan utama pembelajaran.
4. Kemungkinan kurang mendalam dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak atau membutuhkan penjelasan rinci.
5. Ketergantungan pada desain dan kualitas komik: jika desain tidak menarik atau alurnya kurang jelas, efektivitasnya bisa berkurang.

2.1.6 Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, merefleksikan, dan mengevaluasi teks tertulis, guna mencapai tujuan pribadi, mengembangkan pengetahuan, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial (OECD, 2021). Menurut Sulastri et al. (2022), literasi membaca tidak hanya mencakup keterampilan teknis membaca kata demi kata, tetapi juga melibatkan pemahaman konteks, penarikan kesimpulan, dan analisis informasi yang diperoleh dari teks. Di tingkat sekolah dasar, literasi membaca menjadi pondasi penting bagi keberhasilan siswa di semua mata pelajaran. Rendahnya literasi membaca pada siswa akan berdampak pada kesulitan memahami instruksi, memproses informasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca merupakan keterampilan mendasar yang mencakup lebih dari sekadar kemampuan teknis membaca, melainkan juga pemahaman, analisis, dan refleksi terhadap teks. Literasi membaca berperan penting sebagai pondasi bagi keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar, karena rendahnya kemampuan literasi akan berdampak pada kesulitan memahami pelajaran dan menghambat perkembangan berpikir kritis.

2.1.7 Hubungan Media Komik dengan Literasi Membaca

Hubungan antara media komik dan literasi membaca dapat dijelaskan melalui teori bahwa kombinasi visualisasi dan narasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap teks. Media komik menghadirkan konteks visual yang membantu pembaca menghubungkan informasi tertulis dengan representasi konkret, sehingga proses pemahaman menjadi lebih cepat dan mendalam (Yang et al., 2023). Dengan adanya ilustrasi yang berkesinambungan dan teks yang mudah diikuti, siswa dapat mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman atau pengetahuan mereka sebelumnya. Hal ini menjadikan media komik sebagai sarana yang efektif untuk menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami informasi yang disampaikan.

Penelitian empiris juga memperkuat hubungan ini. Widyaningrum et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan komik edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, menyusun informasi, dan memahami isi bacaan secara signifikan. Sejalan dengan itu, Burhani et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi media komik digital menghasilkan peningkatan keterampilan membaca yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa baik media komik cetak maupun digital memiliki kontribusi positif terhadap pengembangan literasi membaca siswa, terutama ketika dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media komik terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa karena mampu memadukan visual dan narasi yang menarik sehingga mempermudah pemahaman teks. Dengan demikian, komik menjadi sarana pembelajaran yang relevan dan mendukung pengembangan keterampilan membaca di sekolah dasar.

2.1.8 Pengaruh Media Komik Terhadap Literasi Membaca

Berdasarkan teori belajar kognitif, media visual seperti komik dapat meningkatkan retensi informasi dan membantu proses elaborasi dalam ingatan jangka panjang. Komik juga memberikan stimulus yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk membaca (Sulastri et al., 2022). Studi oleh

Widyaningrum et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan komik edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman bacaan secara signifikan, terutama dalam aspek identifikasi ide pokok dan penyusunan informasi. Integrasi media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat mengaktifkan keterlibatan siswa, meningkatkan konsentrasi, dan memberikan pengalaman membaca yang lebih kaya. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya visualisasi dalam memperkuat retensi informasi, serta hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas komik dalam membantu siswa memahami ide pokok dan menyusun informasi secara sistematis. Dengan demikian, penggunaan media komik tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memotivasi, mengaktifkan keterlibatan siswa, dan memperkaya pengalaman membaca mereka.

2.1.9 Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap literasi membaca siswa. Penelitian yang dilakukan Afrinah et al. (2024) mengembangkan media komik interaktif sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik interaktif tersebut layak digunakan dan efektif membantu siswa memahami isi cerita. Komik interaktif memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Barliani et al. (2023) menunjukkan bahwa komik digital efektif digunakan dalam pembelajaran membaca cerita pendek. Komik digital membantu siswa memahami tokoh, alur, dan struktur cerita secara lebih mudah. Media ini juga membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

Penelitian lain oleh Ahmadi et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Visualisasi dalam komik membantu siswa menangkap informasi penting dalam

bacaan serta meningkatkan minat baca mereka. Komik digital dinilai sebagai media yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa masa kini.

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik—baik dalam bentuk cetak, digital, interaktif, maupun berbasis kearifan lokal—memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Komik mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami melalui perpaduan visual dan teks yang membantu siswa membangun pemahaman secara lebih cepat.

Berbagai penelitian juga menegaskan bahwa penggunaan komik tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpengaruh positif terhadap kemampuan menemukan informasi, memahami alur cerita, serta menyusun kembali isi bacaan. Dengan demikian, media komik dapat dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, relevan, dan layak digunakan dalam upaya meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan konten yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dalam penelitian ini, materi pembelajaran dituangkan ke dalam komik edukasi berjudul *“Rani dan Pasukan Sapu Bersih”* yang dirancang oleh peneliti sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Pemilihan tema kebersihan lingkungan sekolah didasarkan pada kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Komik *“Rani dan Pasukan Sapu Bersih”* menceritakan tokoh utama bernama Rani yang mengajak teman-temannya membentuk tim kebersihan di sekolah. Melalui berbagai peristiwa dalam cerita, siswa diajak untuk:

1. Menyadari pentingnya menjaga kebersihan sekolah.
2. Mengembangkan sikap tanggung jawab melalui kegiatan bersama.

3. Menganalisis perbedaan sikap tokoh yang peduli dan tidak peduli terhadap kebersihan sekolah.
4. Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik untuk menjaga kebersihan sekolah berdasarkan cerita.
5. Melatih keterampilan literasi membaca, seperti memahami alur cerita, menemukan ide pokok, menganalisis tindakan tokoh, dan menarik pesan moral dari teks.

Komik ini dikemas dengan ilustrasi berwarna, dialog sederhana, serta alur cerita yang runtut. Setiap halaman menghadirkan percakapan singkat yang memadukan unsur teks dan gambar, sehingga membantu siswa memahami bacaan dengan lebih mudah. Selain itu, pesan moral yang terkandung di dalamnya memperkuat fungsi komik bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendidik.



Gambar 2.1 Cuplikan Komik Edukasi

(Sumber: <https://heyzine.com/flip-book/e339876de5.html>)

HALAMAN 5 – Ajak Teman



Gambar 2.2 Cuplikan Komik Edukasi

(Sumber: <https://heyzine.com/flip-book/e339876de5.html>)

Halaman 18 – Sekolah Jadi Bersih



Gambar 2.3 Cuplikan Komik Edukasi

(<https://heyzine.com/flip-book/e339876de5.html>)

Dengan demikian, materi pembelajaran melalui komik edukasi ini tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga menanamkan nilai karakter peduli lingkungan sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah dasar.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar, termasuk kemampuan literasi membaca. Media komik edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan teks dan gambar sehingga mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan teori pembelajaran kognitif, penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan dapat memperkuat retensi serta pemahaman siswa. Selain itu, teori motivasi menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan bermakna akan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media komik edukasi diharapkan dapat mengatasi rendahnya minat baca dan kesulitan memahami bacaan yang dialami sebagian siswa sekolah dasar. Dengan alur cerita yang menarik, ilustrasi yang mendukung, serta bahasa yang sederhana, media komik edukasi dapat membantu siswa memahami isi bacaan, memperkaya kosakata, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan media komik edukasi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Sebaliknya, tanpa penggunaan media pembelajaran yang sesuai, literasi membaca siswa cenderung tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini memposisikan media komik edukasi sebagai variabel bebas (X) dan literasi membaca sebagai variabel terikat (Y) untuk menguji pengaruh di antara keduanya.

Dengan demikian, penggunaan media komik edukasi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SDN 056600 Brahrang, sehingga siswa dapat memenuhi standar minimal KKTP sebesar 75 yang telah ditetapkan sekolah dalam Kurikulum Merdeka.

2.3 Definisi Operasional

Berdasarkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh: Mengacu pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SDN 056600 Brahrang setelah menggunakan media komik edukasi, yang diukur melalui hasil pretest dan posttest.
2. Media Komik Edukasi: Komik pembelajaran yang dirancang sesuai kurikulum Bahasa Indonesia, berisi teks dan gambar kontekstual untuk menarik minat, mempermudah pemahaman, dan mendukung proses belajar siswa kelas IV.
3. Literasi Membaca: Kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, serta menyusun kembali informasi, yang diukur melalui tes literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan media komik edukasi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. **Hipotesis Nol (H_0):**

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik edukasi terhadap literasi membaca siswa kelas IV di SDN 056600 Brahrang Tahun Pembelajaran 2025/2026.

2. **Hipotesis Alternatif (H_a):**

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik edukasi terhadap literasi membaca siswa kelas IV di SDN 056600 Brahrang Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Hipotesis ini akan diuji melalui pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group, yaitu membandingkan hasil literasi membaca antara kelompok eksperimen (menggunakan media komik edukasi) dan kelompok kontrol (tidak menggunakan media komik edukasi).