

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata “media”, yang berarti antara dan dapat juga dipahami sebagai perantara, berasal dari bahasa Latin yaitu “*medio*”.²⁵ Istilah "media" juga bisa merujuk pada sarana untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Istilah ini mencakup segala objek yang dapat mentransfer informasi dari satu sumber ke sumber lain, misalnya seperti media cetak, audio, dan visual.²⁶

Karena kegunaannya, media sering digunakan dalam bidang pendidikan sebab media dapat memfasilitasi kemampuan guru dalam menyampaikan materi. Media belajar dapat didefinisikan sebagai jenis media yang memuat materi pendidikan yang dapat membantu siswa memahami konsep, memperoleh keterampilan, dan mencapai tujuan kompetensi.²⁷ Media pembelajaran juga dapat dipandang sebagai segala sesuatu yang bermanfaat dalam hal sumber daya, prasarana, perantara, dan penghubung yang dapat menyampaikan pesan atau informasi guna membangkitkan emosi, gagasan, dan perilaku peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan mencapai suatu tujuan pembelajaran atau suatu kompetensi.²⁸

²⁵ Nertiwati, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), 5.

²⁶ Cahyadi Ani, “Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur,” 2019, 1.

²⁷ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Penerbit Tahta Media Group, 2021), 4.

²⁸ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Penerbit Laskita Indonesi, 2019), 3.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang difungsikan untuk memfasilitasi kemampuan pendidikan dalam menyampaikan materi yang dapat membangkitkan emosi, gagasan, dan perilaku peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran atau suatu kompetensi.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Putri Kumala Dewi) mengidentifikasi 3 ciri utama media pembelajaran, sebagai berikut:²⁹

a. Ciri Penggambaran (*Fixative Property*)

Penggambaran media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat menggambarkan, merekam, atau menciptakan kembali suatu fenomena atau suatu objek. Peristiwa atau objek dimungkinkan dapat disusun kembali dengan menggunakan media termasuk fotografi, audio, video, film, dan disket komputer. Dengan ciri penggambaran ini, suatu media dapat memungkinkan terjadinya pencatatan terhadap sesuatu yang terjadi pada kurun waktu tertentu tanpa perlu dianalisis. Karena peristiwa atau objek telah ditangkap dalam format media yang dapat digunakan kapan saja, maka ciri *fixative* ini sangat penting bagi pendidik.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Manipulatif artinya suatu media harus harus mampu menyajikan suatu kejadian atau objek dalam ruang dan waktu yang singkat dan pendek.

²⁹ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Bahasa dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), 15.

Perubahan suatu peristiwa atau suatu hal dapat dilakukan karena kemampuan media untuk memanipulasi. Oleh karena itu, dalam hal ini media harus berhasil memaksimalkan waktu seefektif mungkin.³⁰

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media mampu menjangkau audience yang besar jumlahnya dalam sekali penyajian secara serempak. Apapun jenis medianya, informasi dapat dibuat lebih dari satu kali dan siap digunakan secara bersamaan di beberapa lokasi atau berulang kali di satu lokasi.³¹

Dengan demikian pendidik dapat menjelaskan dan menggambarkan perbedaan media pembelajaran dari ketiga jenis tersebut. Sehingga dengan adanya ketiga jenis pembelajaran, kualitas media pendidikan yang akan digunakan siswa dapat mengurangi kompleksitas dan membantu proses pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media bukan hanya sekedar alat bantu untuk menyampaikan materi melainkan juga suatu strategi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk membangun kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:³²

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pendidikan berfungsi sebagai sumber belajar.

Kata “sumber belajar” menyiratkan makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, perantara, dan lain sebagainya.

³⁰ Teguh Wibowo, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2019), 2.

³¹ Teguh Wibowo, 3.

³² Peri Ramadani dan Rinda Fauziana, *Media Pembelajaran Animasi* (Jawa Barat: Farha Pustaka, 2021), 19.

b. Fungsi Semantik

Yaitu kemampuan media untuk memperluas kosa kata siswa (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik).

c. Fungsi Manipulasi

Fungsi manipulatif yaitu media berfungsi untuk memanipulasi benda atau peristiwa sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.

d. Fungsi Psikologis

Berdasarkan fungsi psikologis dari keinginan belajar siswa yang terus-menerus, terdapat beberapa fungsi psikologis media pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran. Pada fungsi psikologis terdapat fungsi perhatian, emosi, kognisi, imajinasi, dan motivasi.

e. Fungsi Sosio-Kultural yaitu menghilangkan hambatan sosiokultural kemampuan komunikasi dalam pembelajaran atau mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang lazim di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia mengacu pada jenis yang dikelompokkan oleh Zaman, dkk (dalam Septy Nurfadhillah) yaitu:³³

³³ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 51.

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat menggunakan mata pemirsa untuk menyampaikan gagasan. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media visual sangat ideal untuk mengajar anak usia dini karena sesuai dengan keinginan mereka untuk belajar secara nyata dan sifat anak usia dini belajar. Media visual ini mencakup media yang dapat diproyeksikan (*Projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

c. Media Audio Visual

Penggabungan media audio dan visual, atau lebih dikenal dengan media pendengaran, akan menghasilkan media audio visual. Penyajian isi topik kepada siswa akan lebih lengkap dan efektif dengan penggunaan media audiovisual. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru.

Menurut sudjana dan Rivai, jenis media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu:³⁴

³⁴ Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 54.

a. Media Grafis

Media cetak dan media grafis adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Media grafis termasuk media visual non proyeksi salah satu fungsinya, yaitu menyalurkan suatu pesan dari pendidik ke peserta didik. Secara sederhana media grafis adalah sebagai media yang mengandung pesan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti.

b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penajang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lainnya.

5. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pembelajaran lebih efektif dengan media pembelajaran, maka perlumemperhatikan prinsip pemilihan media berikut:³⁵

a. Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media

Tujuan pemilihan media harus dihubungkan dengan tujuan dari penggunaan media, Jika tujuan pilihannya selain bukan pembelajaran, sebetulnya bukan tugas utama teknologi pendidikan. Yang harus diperhatikan dalam pemilihan sebagai media pembelajaran adalah apakah untuk sasaran individu, kelompok, atau klasikal, atau untuk sasaran tertentu.

b. Adanya Familiaritas Media

³⁵Zainul Abidin, "Penerapan pemilihan media pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 10–11.

Prinsip ini mengandung arti bahwa dalam pemilihan media terlebih dahulu hendaknya memahami secara mendalam atau mengenal utuh karakteristik media yang akan di buat baik. Karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda. Dan karakteristik media tersebut haruslah dihubungkan dengan tujuan, materi, sasaran belajar dan lingkungan belajar.

c. Ketersediaan media

Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ketersediaan media. Perbandingan media juga perlu di perhatikan sebab jika jenis media yang diperbandingkan terbatas maka jenis media yang ditetapkan untuk digunakan juga terbatas apa adanya. Semakin banyak yang dipilih maka akan semakin menentukan kualitas media yang dipilih.

d. Media pembelajaran yang dipilih haruslah cocok dengan materi yang akan dibahas agar pembelajaran menjadi lancar dan efektif.

e. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya sederhana saja namun informasi yang terkandung dapat tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik.³⁶

6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pendidikan peserta didik menurut Sudjana dan Rivai adalah sebagai berikut:

a. Media pembelajaran akan menarik lebih banyak perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap mata pelajaran.

³⁶ Nertiwati, *Media Pembelajaran Matematika*, 40.

- b. Makna bahan ajar akan lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahaminya sehingga membantu mereka lebih memahami tujuan pembelajaran.
- c. Metode pengajaran yang lebih beragam, dibandingkan hanya ceramah oleh pendidik, untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik dan guru bekerja terlalu keras.
- d. siswa akan berperilaku lebih baik saat belajar, karena mereka memperhatikan apa yang dikatakan guru serta aktivitas lain seperti memantau apa yang mereka lakukan dan hal lainnya. Oleh karena itu, melalui penggunaan media pembelajaran saat belajar mungkin bermanfaat. prosedur pendidikan.³⁷

Uraian tentang media pembelajaran di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang difungsikan untuk memfasilitasi kemampuan pendidikan dalam menyampaikan materi yang dapat membangkitkan emosi, gagasan, dan perilaku peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran jenis grafis yaitu media visual non proyeksi, yang di fungsikan sebagai sosio-kultural yaitu menghilangkan hambatan sosiokultural kemampuan komunikasi dalam pembelajaran.

7. Kelayakan Media Pembelajaran

Pengertian kelayakan menurut KBBI adalah kepantasan (pantas, pantas), kepantasan, dan kepatutan. Sejauh mana suatu produk dapat diterima untuk

³⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 2.

digunakan sebagai media pembelajaran dikenal dengan kelayakan media pembelajaran. Untuk menjamin kelayakan penggunaannya, media pembelajaran harus diperiksa dengan menggunakan kriteria pemilihan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Muldin & Edi berpendapat bahwa mendukung substansi materi pembelajaran dan selaras dengan tuntutan tugas pembelajaran merupakan faktor penting dalam pemilihan media yang tepat. Selain itu, isi dari materi media pembelajaran yang sesuai juga akan lebih bermakna bagi peserta didik.³⁸ Menurut Hamalik media pembelajaran yang layak dapat efektif jika media tersebut memberikan kesempatan belajar mandiri dan beraktivitas secara luas. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan isi materi pembelajaran, dan media tersebut dapat memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik.³⁹ Walker dan Hess menyatakan bahwa kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, serta kualitas instruksional merupakan tiga faktor utama yang menentukan diterima atau tidaknya media pembelajaran, berikut kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Walker dan Hess.⁴⁰

³⁸ Annisa Dwi Fitria, Muhammad Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, "Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di SMA 1 pitu riase kab. Sidrap," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 25.

³⁹ Faridathul Khasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 7, no. 2 (2019): 58.

⁴⁰ Ahmad Arsyad, *Media Pembelajaran* (A.Rahman. ED) (Edisi Baru). (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 124.

Tabel 2. 1: Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Kualitas Teknis	Kualitas Isi dan Tujuan	Kualitas Instruksional
1	Keteracaan	Ketepatan	Memberikan kesempatan belajar
2	Mudah digunakan	Kepentingan	Memberikan bantuan
3	Kualitas tampilan	Kelengkapan	Kualitas motivasi
4	Kualitas penayangan jawaban	Keseimbangan	Fleksibilitas instruksional
5	Kualitas pengelolaan program	Minat atau perhatian	Kualitas sosial interaksi instruksional
6	Kualitas pendokumentasian	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	Kualitas tes dan penilaian
7	-	-	Memberikan dampak bagi siswa

B. Komik

1. Hakikat Komik

Komik merupakan salah satu media dua dimensi yang termasuk dalam media grafis. Pada mulanya, menurut Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro) komik berkaitan tentang apa pun yang benar-benar lucu. Istilah “komik” berasal dari kata Belanda “*komiek*” yang berarti pelawak, dan dari bahasa Yunani kuno “*komikos*”, sebuah bentukan kata yang berasal dari bahasa Yunani “*kosmos*”, yang berarti bersukacita atau lelucon.⁴¹ Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) menegaskan bahwa buku komik sebagai media instruksional merupakan sebuah media yang dapat menggambarkan yang dapat membuat pembaca tertarik. Buku komik adalah sejenis buku yang menggambarkan suatu karakter dan menceritakan

⁴¹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gajah mada university press, 2013), 409.

kisah dengan cara yang terkait langsung dengan gambar dan dibuat agar pembaca, khususnya peserta didik dapat mengaksesnya.⁴²

Seperti yang sudah diketahui, komik bisa memiliki beragam definisi umum dan nama yang disesuaikan dengan dimana lokasi masing-masing komik berada. Gambar dalam komik saling terhubung satu sama lain dan dapat digunakan untuk menceritakan sebuah cerita. Secara umum komik merupakan cerita bergambar. Seperti yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro, *McCloud* memberikan pemahaman tentang komik yaitu gambar-gambar dan simbol yang berdekatan disusun dalam urutan tertentu untuk mentransmisikan pengetahuan dan memperoleh respons estetis dari pembaca.⁴³ Komik memiliki karakteristik, sebagaimana menurut Daneswari yaitu:⁴⁴

- a. Karakter diperlukan saat membuat komik untuk membuat sketsa. Tokoh dalam komik biasanya merupakan gambaran tentang apa yang akan dijelaskan oleh komik tersebut.
- b. Ekspresi wajah karakter. Yaitu memilih bagaimana karakter yang dibuat akan menyampaikan emosinya. Misalnya, ekspresi yang digunakan untuk menunjukkan kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, kejengkelan, atau keheranan.

⁴² Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 1, no. 2 (2014): 70.

⁴³ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, 126.

⁴⁴ Nunik Nurlatipah, Anda Juanda, dan Yuyun Maryuningsih, "Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem," *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* 4, no. 2 (2015): 15.

- c. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- d. Garis-garis gerak atau apa yang ditampilkan akan hidup dalam benak pembaca.
- e. Latar yang dapat membantu pembaca memahami konteks informasi dalam komik.
- f. Panel, yaitu rangkaian setiap gambar atau konten yang berfungsi untuk menjaga kelanjutan cerita

Saat ini komik tidak lagi diproduksi dalam bentuk komik strip saja dan tidak hanya menampilkan cerita yang lebih lucu tetapi cakupannya lebih besar dan mencakup isu-isu lain mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah. Dan seiring dengan berkembangnya komik, yang dulunya hanya untuk anak-anak, kini mulai digemari oleh remaja dan orang dewasa, dari beberapa negara menyebut komik dengan *graphic novel*, sekarang komik itu sendiri mulai memasuki dunia digital dan disebut dengan *web comic*.⁴⁵

Komik-komik yang ada di media saat ini sedang populer di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Siswa akan mendapat kesempatan belajar melalui membaca komik. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif, khususnya mengenai masalah pribadi dan sosialnya, komik dapat menarik imajinasi peserta didik, komik mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca sekalipun akan dapat memahami arti dari gambar tersebut.

⁴⁵ Nickolas Isac Juanda, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky, "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 6 (2015): 3.