

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut sugiyono (2009:407) adalah metode penelitian yang mampu menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini Lismayanti, dkk (2016:47) yaitu model pengembangan procedural R&D (Research and Develoment). Pendapat Haryati (2012 :14) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan, produk yang di hasilkan dalam penelitian R&D diharapkan meningkatkan produktivitas pendidikan yaitu menciptakan lulusan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan.

2. Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari kata latin , merupakan bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad.

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (Printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan metode (methods).

Media pembelajaran menurut Schramm (1977) adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara menurut Romiszowski (2001) media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. National Education Association (NEA) Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Macam – macam Media Pembelajaran antara lain:

a. Media audio

Media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

Media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

b. Media visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual gerak dan media visual diam.

c. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Media audio visual diam dapat berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Sedangkan media audio visual gerak

dapat berupa berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

d. Media serbaaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

e. Media fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

3. Pembelajaran

a. Teori Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhannya tersebut. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi di mana-mana, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia di muka bumi ini. Hal itu disebabkan karena dunia dan isinya termasuk manusia selalu berubah.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi, 2009:21).

Definisi pembelajaran menurut Sadiman, dkk (1986:02) " belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti. " Belajar dapat terjadi di rumah, sekolah, tempat kerja, di tempat ibadah, dan di masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (efektif).

Menurut Pribadi (2009:10) menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan pembelajaran menurut Gagne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan didik (Warsita, 2008:85).

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman, dkk, 1986:7). Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Warsita : 2008:85) dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari semua pendapat mengenai pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara

guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (guru) soal penerima materi (murid/siswa). Adapun beberapa kanjekan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dalam melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode pembelajaran.

b. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah salah satu dimensi kurikulum dan buku paket bagian tak terpisahkan dalam pengembangan kurikulum. Sebagai dimensi kurikulum, pembelajaran dikenal dengan nama kurikulum sebagai proses, kurikulum terajarkan, kurikulum terimplementasikan. Pembelajaran diselenggarakan untuk merealisasikan apa yang tercantum dalam dokumen baik yang telah dikembangkan pemerintah, pemerintah daerah, dan guru. Pada dasarnya, pembelajaran adalah realisasi langsung dari rancangan peluru yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Sejarah principal, kegiatan pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam pengetahuan, pikir sikap dan kebiasaan-kebiasaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa dan berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Lebih lanjut, strategi pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi penting yang dirancang dalam atau komet kurikulum supaya setiap individu mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Ranjang paja gilirannya mereka menjadi komponen penting untuk mewujudkan masyarakat belajar. Kualitas penting lain yang dikembangkan kurikulum dan harus terealisasikan dalam

proses pembelajaran antara lain kreativitas, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup peserta didik guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Untuk mencapai kualitas instalasi rancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang : 1. Berpusat pada peserta didik, 2. Mengembangkan kreativitas peserta didik, 3. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, 4. Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan 5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, bermakna

c. Desain Media Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, kita merancang perlakuan berbasis media untuk membantu terjadinya transisi. Videonya proses ini berdasar pada informasi teori-teori belajar yang sudah teruji secara kritis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas. Hasil dari pembelajaran ini dapat diamati secara langsung dan dapat diukur secara ilmiah atau benar-benar tersembunyi dan hanya berupa asumsi.

Menurut Mayer, terdapat 12 prinsip desain media pembelajaran yang bisa diterapkan di masa sekarang, yaitu prinsip multimedia, kesinambungan spesial, kesinambungan waktu, prinsip kohensi, modalitas belajar, prinsip redutansi, prinsip personalisasi, prinsip interaktivitas, prinsip sinyal, prinsip pra prinsip pra prinsip pra-pelatihan, prinsip suara, prinsip gambar. menurut Luther (1994), mengembangkan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu : konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan distribusi

4. Komik

Komik adalah cerita bergambar yang mudah di pahami dan menyenangkan (biasanya di majalah surat kabar atau dalam bentuk buku). Selain pengertian

tersebut, komik juga dapat di artikan sebagai karya sastra dalam bentuk cerita yang di sajikan dalam bentuk gambar yang memiliki tokoh luar biasa dalam sejarah. Komik umumnya mengandung cerita fiksi atau tidak nyata.

Menurut sudjana dan rifai (2011), Komik dapat digunakan sebagai pendidikan dalam bentuk komik. Komik dapat digunakan sebagai bahan pengajaran karena membuat pengajaran dan pembelajaran menjadi efektif, meningkatkan minat belajar siswa membangkitkan minat apresiasi siswa. Manfaat komik antara lain adalah untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa, bersifat proposional, bahasa percakapan, bersifat kepahlawanan, penggambaran watak, dan menyediakan humor.

a. Jenis-jenis komik

Sama halnya dengan berbagai genre sastra yang lain, komik juga dapat dibedakan beberapa kategori. Komik dapat dibedakan menjadi 3 yaitu :

a) Komik potongan

Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel dan Dan penggalan-penggalan gambar saja, tetapi konten mengungkapkan keseluruhan gagasan. Karena hanya ada beberapa gambar dan ide-ide yang Diajukan tidak terlalu banyak, biasanya hanya fukos diskusi dalam menanggapi berbagai peristiwa dan masalah saat ini.komik bergaris mudah ditemukan dimajalah dan koran untuk anak-anak seperti dan kids Fantasy

b) Komik buku

Komik buku adalah komik yang terdiri dari buku-buku dan biasanya berisi cerita lengkap. Omik biasanya ditayangkan dan judul komik sering muncul dalam puluhan seri dan tampaknya taka da habisnya. Ada komik yang menyediakan kisah berkelanjutan, tapi beberapa tidak. Yaitu antara seri komik sebelum dan sesudah tidak ada hubungan antara peristiwa dan konflik yang memiliki sebab dan akibat.

c) Komik humor petualangan

Komik ini adalah salah satu komik yang disukai anak-anak. Dalam kontennya, komik humor dan fantasi menghadirkan sesuatu yang lucu yang membuat pembaca tertawa Ketika menikmati komik. Aspek

humor atau humor dapat diperoleh dengan cara yang berbeda baik melalui gambar maupun melalui kata-kata.

Komik lucu biasanya menampilkan gambar-gambar lucu baik dari segi bagian tubuh dan bagian-bagian tubuh yang sering tampak aneh. Petualangan komik adalah komik yang menampilkan kisah petualangan karakter dan konteks pelacakan, pencarian, pertemuan, pertahanan, atau Tindakan lain yang termasuk dalam petualangan aksi.

Komik ini memiliki dua kelompok karakter yang baik dan yang buruk dan yang berjuang untuk sesuatu atau mempertahankan prinsip mereka masing-masing dan hamper pasti bahwa kelompok yang baik selalu memenangkan pertarungan meskipun banyak kesulitan sebelumnya.

d) Komik biografi atau komik ilmiah

Komik biografi adalah kisah hidup tokoh sejarah yang digambarkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh-tokoh tersebut biasanya ditulis dalam biografi tokoh-tokoh tersebut biasanya ditulis dalam bentuk buku-buku biografi yang hanya menggunakan simbol-simbol verbal. Komik ini selalu dikaitkan dengan aspek lain yang sesuai dengan karakter yang dipersonifikasikan misalnya dengan aspek sejarah, seni, agama, dan lain-lain.

Komik ilmiah adalah campuran narasi dan komik. Dalam komik ilmiah, fokusnya adalah pada proses penemuan dan hasilnya. Contoh buku naratif dan komik dari seri penemuan yang disebutkan di atas termasuk penemuan telepon, penemuan televisi, penemuan pesawat terbang, penemuan mobil, penemuan film dan banyak lagi.

5. Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah sebuah cerita yang bersifat khayalan, rekayasa atau rekaan manusia. Selain itu, cerita fiksi bisa diartikan sebagai suatu karya yang menceritakan sesuatu yang tidak ada dan tidak perlu dicari kebenarannya. Adapun contoh cerita fiksi adalah: novel, hikayat, fabel, komik, dongeng, cerpen, dan legenda.

Menurut Salim (2006), fiksi adalah segala sesuatu yang secara realitas sosial senantiasa dikhayalkan atau menjadi khayalan yang dibuat dengan tindakan mengkhayal, sehingga dalam pembuatannya jauh dari sikap objektif dan logis meskipun tetap bersifat sistematis. Cerita fiksi yang juga terkenal dengan cerita rekaan adalah kisah yang mempunyai tokoh lakuan dan alur yang dihasilkan oleh daya khayalan atau imajinasi. Pengarang makalah imajinasi berdasarkan pengalaman, pandangan, tafsiran, kecerdikan, wawasan, dan penilaiannya. Terhadap berbagai peristiwa yang diungkapkan melalui bahasa (Sudjiman).

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh khusnul khotimah dkk pada tahun 2016 tentang pengembangan ecomic untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V B SD negeri bojong salaman 01 semarang.

C. Kerangka Pikir

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

