

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely ( dalam Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*, 1997) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (dalam Arsyad 2011:3). Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (dalam Arsyad 2011:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menyatakan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya,

media adalah alat-alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran dalam (Arsyad 2011:4).

## 2. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Pemeroleh pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (dalam Arsyad 2011:7) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat „simpul“. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan symbol, siswa membaca (mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkan dengan pengalaman membuat „simpul“. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh „pengalaman“ (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone Of Experience* (Kerucut pengalaman Dale) Dale (dalam Arsyad, 2011: 10). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil Belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas kerucut abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang

paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman *Edgar Dale***

Sumber : (Arsyad, 2011:11)

Dasar pengembangan kerucut diatas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pelajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya ke ikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan peranko, melakukan percobaan di laboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

### **3. Ciri-ciri Media Pendidikan**

Menurut Garlach & Ely (dalam Arsyad, 2011:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa- apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah dan kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransfer tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam atau diatur untuk kemudian diproduksi berapa kali pun pada saat diperlakukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat diperlambat pada saat menyangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula,

suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/ utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri-ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penamaan dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal-usul dan proses dari penamaan bahan baku tepung hingga menjadi roti.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan

di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

#### **4. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad 2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi Efektif

Media afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar langsung atau visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatori

Fungsi kompensatori media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

## 5. Media berbasis Visual

Media berbasis visual (*Image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancarkan pemahaman (misalnya melalui kolaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menimbulkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa:

- a. *Gambar representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
- b. *Diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c. *Peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d. *Grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

- a. Usahakan visual sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggabarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.



- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara inci.
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f. Hindari visual yang tidak berimbang.
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- h. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- i. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- j. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistis sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- l. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian suatu aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.

- m. Warna harus digunakan secara realistic.
- n. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan kompone-komponen.

## **6. Pengembangan media berbasis visual**

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya.

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari suatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik suatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakan dengan seksama, dan menggunakan teknik teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Meskipun perancang media pembelajaran bukan seorang pelukis dengan latar belakang profesional, ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual.

Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain. Yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi. Kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Tataan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain:

a. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan perspsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu. Keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya. keseimbangan informal tidak keseluruhan simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian siswa.

e. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

f. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan urutan khusus.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur sepertihanya warna.

h. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.

Gambar merupakan salah satu media berbasis visual, gambar yang dimaksudkan disini termasuk foto, lukisan gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Beberapa jenis media visual berbentuk gambar yaitu:

1) Gambar Jadi

Materi pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat dipeloreh dari sumber yang ada. Gambar-gambar dari majalah, booklet, brousur, selebaran, dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita. Jika pada saat ini belum memiliki *clipping* gambar, sebaiknya kita mulai mengumpulkan gambar dari berbagai disiplin ilmu. Dari

berbagai sumber tersebut diatas, diharapkan tersedia gambar yang sesuai dengan isi pelajaran.

Gambar yang dikumpulkan dan dipilih untuk digunakan dalam penyampaian materi pelajaran sebaiknya difotokopi. Gambar-gambar itu kemudian digabung dengan label judul dengan huruf-huruf lekat (misalnya, rugos). Hasilnya dapat difotokopi atau difoto kemudian dicetak diatas kertas fotokopi yang baik dengan ukuran yang ditinginkan.

## 2) Gambar garis (*sketsa atau stick figure*)

Meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis (*stick figure*). Gambar garis, kendatipun amat sederhana, dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik. Dengan gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting. Disamping gambar garis dapat dibuat langsung pada papan tulis ketika berada dikelas, gambar garis juga dapat dipersiapkan lebih dahulu pada lembaran karton atau kertas yang sesuai.

## 3) Fotografi

Foto seperti halnya bentuk visual lainnya dapat ditemukan dari berbagai sumber, seperti surat kabar, majalah, brousur, dan buku-buku. Dengan demikian, foto dapat diperoleh dengan mudah untuk digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, foto haruslah dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian foto bisa memenuhi fungsinya untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, dan membantu siswa menafsirkan serta mengingat isi pelajaran dengan foto-foto tersebut.

Keefektifan foto sebagai media pembelajaran dipengaruhi oleh aspek yang berhubungan dengan komposisi gambar, yaitu pembedangan gambar secara keseluruhan dan pengaturan unsur-unsur penting yang ingin diliput dalam gambar itu. Dari segi pembedangan gambar perlu diperhatikan titik pandang yang terbaik untuk pengambilan gambar dan seberapa banyak yang harus diliput.

## **B. Media Pembelajaran Komik**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima Daryanto (dalam, Hidayah. 2017:36). Sementara Mularsih dan Karwono (dalam, Hidayah. 2017:36) menyatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Komik menurut Daryanto (dalam, Hidayah. 2017:36) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Menurut Darmawan (dalam, Hidayah. 2017:37) definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

1. Imaji ( umumnya berupa gambar ) yang disusun secara sengaja.
2. Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazim diberi garis batas ( kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).

3. Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” ( atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
4. Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan tekspun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
5. Susunan imaji dan susunan panil adalah tuturan khas-komik.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita gambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Dengan tujuan sebagai sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Cikal bakal komik modern menurut Koendoro (dalam, Hidayah. 2017:37) diawali dari komik strip yang berada di majalah atau koran-koran berisi cerita lucu, lalu seiring dengan perkembangannya maka komik tidak dibuat dalam bentuk komik strip lagi, dan tidak berisi cerita lucu lagi tetapi lebih luas ke tema lainnya mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah dan seiring dengan perkembangannya komik yang dulunya hanya bersegmentasi anak-anak mulai menjadi konsumsi remaja dan dewasa, beberapa negara menyebutnya dengan *graphic novel*, dan sekarang komik sendiri memasuki dunia digital dan disebut dengan *web comic*, di Jepang komik sendiri disebut dengan *manga*.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur pada komik menurut Masdiono (dalam, Hidayah. 2017:37) antara lain:

1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

2. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

3. Sampul Komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

4. *Splash page*

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator.

5. *Double-spread page*

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk disajikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

### C. Materi Segi Empat

Wagiyo dkk, (dalam Siswoyo. 2011:92) mengatakan bahwa bila pada suatu bidang datar terdapat empat titik dan tidak terdapat tiga titik yang segaris maka kita dapat membentuk bangun segi empat dengan cara

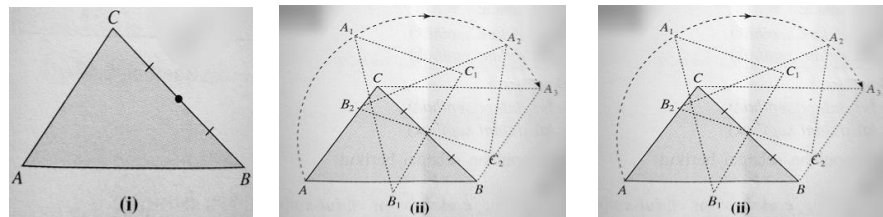


menghubungkan keempat titik tersebut secara berurutan. Segi empat juga merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang termuat dalam Kurikulum 2013 pada tingkat SMP kelas VII semester 2. Dalam penelitian ini, adapun materi pokok sebagai bahan ajar peneliti adalah materi dari segi empat, yaitu jajargenjang dan trapesium. Materi tersebut memuat tentang pengertian jajargenjang, sifat-sifat jajargenjang, luas jajargenjang, pengertian trapesium, sifat-sifat trapesium, dan luas trapesium. Adapun materi tersebut adalah sebagai berikut:

## 1. Jajargenjang

### a. Pengertian Jajargenjang

Menurut Mulyana AZ (dalam Siburian. 2019:2) menyatakan bahwa Jajargenjang merupakan bangun segi empat yang sisi-sisinya berhadapan sejajar sama panjang serta sudut-sudut yang berhadapan - hadapan sama besar.



**Gambar 2.2 Jajargenjang**

Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

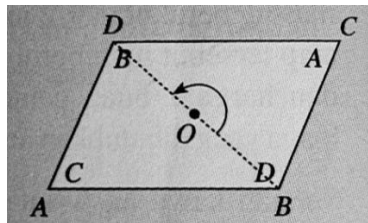
Segitiga  $ABC$  pada Gambar 2.2(ii) diputar *setengah putaran* pada *titik tengah*  $BC$ , maka  $\Delta ABC$  dan *bayangannya* membentuk bangun *jajargenjang*  $ABDC$  (Gambar 2.2(iii)). Dengan demikian, dapat disimpulkan sebagai berikut.

**Jajargenjang** dapat dibentuk dari gabungan *sebuah segitiga* dan *bayangannya* setelah *diputar setengah putaran* dengan pusat titik tengah salah satu sisinya.

b. Perbedaan Jajargenjang dan Belah Ketupat

Jajargenjang adalah bangun datar segi empat yang mempunyai dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang. Sedangkan Belah ketupat adalah bangun datar segi empat yang semua sisinya sama panjang dan kedua diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.

c. Sifat-sifat Jajargenjang



Gambar 2.3 Jajar genjang

Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

- 1) Perhatikan Gambar 2.3! Jajargenjang  $ABCD$  diputar setengah putaran pada  $O$ , maka:

$$AB = CD$$

Jadi,  $BC = CD$  dan  $AB \parallel CD$

$$BC = DA$$

Jadi,  $BC = DA$  dan  $BC \parallel DA$

Karena  $AB \# CD$  dan  $BC \# DA$  ( $\#$  dibaca: sama dan sejajar), maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pada setiap jajargenjang, *sisi-sisi* yang *berhadapan* sama panjang dan sejajar.

- 2) Pada Gambar 2.3, jajargenjang  $ABCD$  diputar setengah putaran pada  $O$ , maka:

$$ABC = CDA$$

$$\text{Jadi, } ABC = CDA$$

$$BAD = DCB$$

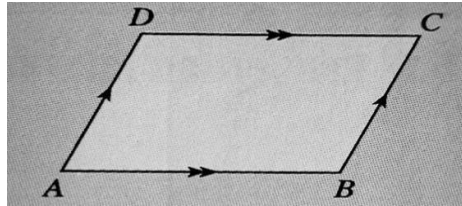
$$\text{Jadi, } BAD = DCB$$

Karena  $ABC = CDA$  dan  $BAD = DCB$ , maka dapat

disimpulkan sebagai berikut.

Pada setiap jajargenjang, *sudut-sudut* yang *berhadapan sama besar*.

3) Perhatikan Gambar berikut!



**Gambar 2.4 Jajargenjang**

Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Pada jajargenjang  $ABCD$  Gambar 2.4,  $AB \parallel DC$  dan  $AD \parallel BC$ .

Karena :

$AB \parallel DC$ , maka:

$$A + D = 180^\circ \text{ (sudut dalam sepihak)}$$

$$B + C = 180^\circ \text{ (sudut dalam sepihak)}$$
 Selain itu,  $AD \parallel BC$ , maka:

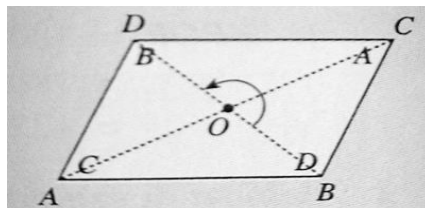
$$A + B = 180^\circ \text{ (sudut dalam sepihak)}$$

$$C + D = 180^\circ \text{ (sudut dalam sepihak)}$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pada setiap jajargenjang *jumlah* besar *sudut-sudut* yang *berdekatan* adalah  $180^\circ$ .

4) Perhatikan Gambar berikut!



**Gambar 2.5 Jajargenjang**

Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Pada Gambar 2.5, jajargenjang  $ABCD$  diputar setengah putaran pada  $O$ , maka:

$$OA = OC$$

$$\text{Jadi, } OA = OC. OB = OD$$

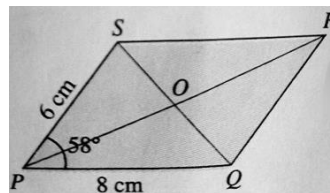
$$\text{Jadi, } OB = OD.$$

Karena  $OA = OC$  dan  $OB = OD$ , maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

***Kedua diagonal*** pada setiap jajargenjang saling **membagi dua**

Contoh:

(1) Perhatikan Gambar berikut!



Pada jajargenjang  $PQRS$  yang diagonal diagonalnya berpotongan di  $O$ , diketahui panjang  $PQ = 8$  cm,  $PS = 6$  cm,  $QS = 7$  cm, dan  $QPS = 58^\circ$ . Tentukan:

- (a) Panjang  $QR$
- (b) Panjang  $QO$
- (c) Besar  $QRS$
- (d) Besar  $PQR$

Jawab:

(a)  $QR = PS$

$$QR = 6 \text{ cm.}$$

Ket: (*sisi-sisi yang berhadapan sama panjang*).

(b)  $QO = QS$

$$QO = 7 \text{ cm}$$

$$QO = 3 \text{ cm}$$

Ket: (diagonal-diagonalnya saling membagi dua sama panjang).

(c)  $QRS = QPS$

$$QRS = 58^\circ$$

Ket: (sudut yang berhadapan sama besar).

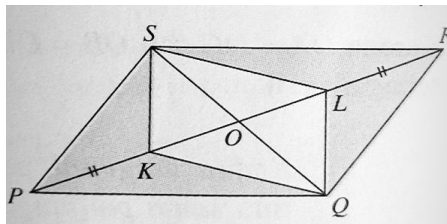
(d)  $PQR = 180^\circ - QPS$

$$PQR = 180^\circ - 58^\circ$$

$$PQR = 122^\circ$$

Ket: (Jumlah sudut yang berdekatan  $180^\circ$ ).

(2) Perhatikan Gambar berikut!



Gambar diatas menunjukkan jajargenjang  $PQRS$  dengan diagonal  $PR$  dan  $QS$  berpotongan di titik  $O$ . Titik  $K$  dan  $L$  terletak pada diagonal  $PR$  sehingga  $PK = LR$ .

Tunjukkan bahwa  $KQ \parallel SL$  dan  $KS \parallel QL$ !

Jawab:

$PQRS$  jajargenjang, maka  $OQ = OS$  dan  $OP = OR$ .

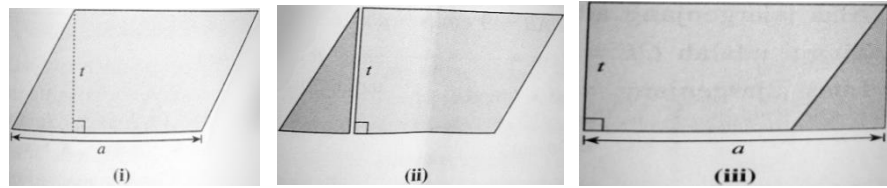
$$OK = OP - PK$$

$$OK = OR - LR, \text{ sebab } OR = OP \text{ dan } LR = PK$$

$$OK = OP - PK$$

Panjang  $OK = OL$  dan  $OQ = OS$ , maka  $KQSL$  adalah jajargenjang, karena diagonal  $QS$  dan diagonal  $KI$  Saling membagi dua samapanjang. Karena  $KQSL$  jajargenjang, maka  $KQ \parallel SL$  dan  $KS \parallel QL$ .

d. Luas jajargenjang



**Gambar 2.6 Jajargenjang**

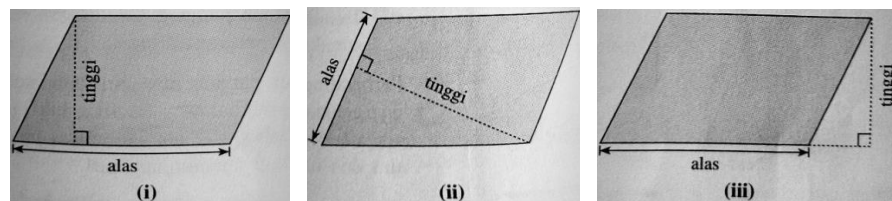
Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Gambar 2.6 (i) adalah jajargenjang dengan alas  $a$  dan tinggi  $t$ , kemudian dipotong seperti ditunjukkan pada Gambar 2.6 (ii) dan selanjutnya dirangkai seperti Gambar 2.6 (iii). Dengan demikian, didapat hubungan berikut.

$$\begin{aligned} \text{Luas jajargenjang (i)} &= \text{luas persegi panjang (iii)} \\ &= \text{panjang} \times \text{lebar} \\ &= a \times t \end{aligned}$$

Untuk setiap *jajargenjang* dengan **alas  $a$** , **tinggi  $t$** , dan luas  $L$ , selalu berlaku rumus berikut:

$$L = a \times t \text{ atau } L = a t.$$



**Gambar 2.7 Jajargenjang**

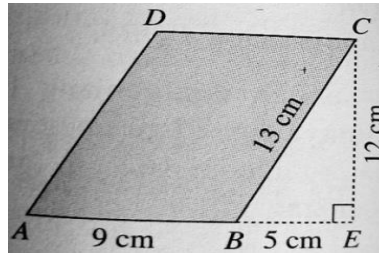
Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Alas dan tinggi yang sekawan pada sebuah jajargenjang dapat ditentukan dengan cara alas jajargenjang merupakan sisi jajargenjang dan tinggi jajargenjang tegak lurus terhadap alas yang sekawan.

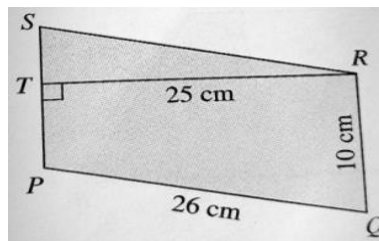
Contoh:

Hitunglah luas jajargenjang  $ABCD$  dan  $PQRS$  berikut!

(1) Perhatikan Gambar berikut!

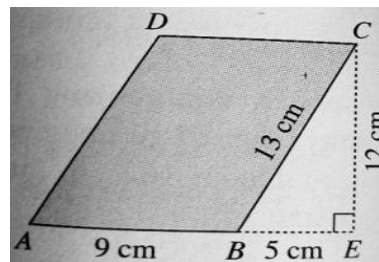


(2) Perhatikan Gambar berikut!



Jawab:

(1) Gambar



Alas jajargenjang adalah  $AB = 9$  cm. (*alas merupakan sisi*)

Tinggi adalah  $CE = 12$  cm (*tinggi tegak lurus terhadap alas*)

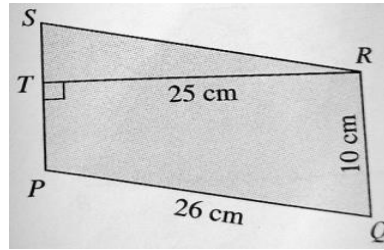
Luas jajargenjang = alas  $\times$  tinggi

Luas jajargenjang =  $9 \times 12$

Luas jajargenjang =  $108 \text{ cm}^2$ .

Jadi, luas jajargenjang adalah  $108 \text{ cm}^2$ .

(2) Gambar



Alas adalah  $QR = 10$  cm.

Tinggi adalah  $TR = 25$  cm (*tinggi tegak lurus alas*) Luas

Jajargenjang = alas  $\times$  tinggi

Jajargenjang =  $10 \times 25$

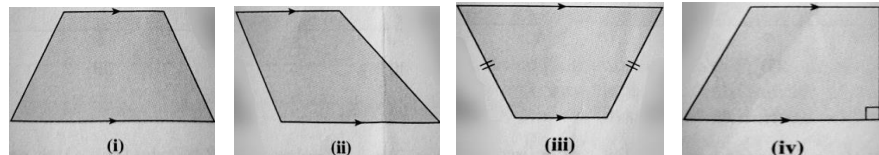
Jajargenjang =  $250$  cm<sup>2</sup>.

Jadi, luas jajargenjang adalah  $250$  cm<sup>2</sup>.

## 2. Trapesium

### a. Pengertian Trapesium

Trapesium adalah segiempat yang mempunyai sepasang sisi sejajar. Keempat segiempat pada Gambar 8.32 berikut masing-masing hanya memiliki sepasang sisi berhadapan yang sejajar. Segiempat yang dimaksud disebut dengan trapesium.



**Gambar 2.8 Trapesium**

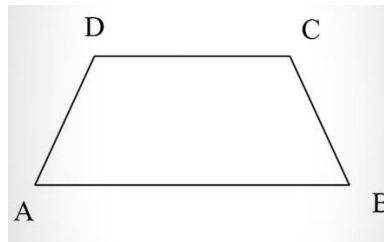
Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Gambar 2.8(i) dan (ii) adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang, disebut dengan *trapesium sembarang*. Gambar 2.8(iii) adalah trapesium yang memiliki sepasang sisi berhadapan sama panjang, disebut *trapesium sama kaki*. Sedangkan Gambar 2.8(iv) adalah trapesium yang memiliki sudut siku-siku, disebut *trapesium siku-siku*.



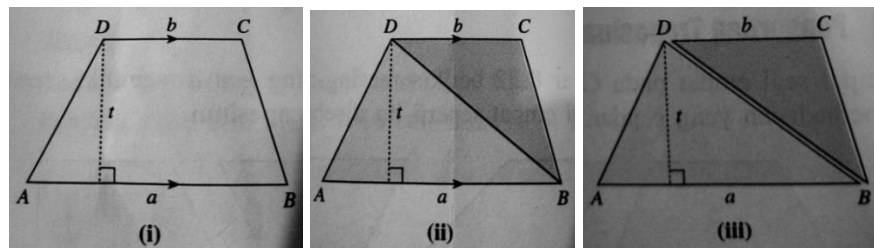
Trapesium adalah segiempat yang memiliki *tepat sepasang sisi berhadapan yang sejajar*.

b. Sifat-sifat Trapesium



- 1) Mempunyai sepasang sisi yang sejajar ( $DC \parallel AB$ ).
- 2) Jumlah sudut antara sisi-sisi yang sejajar adalah  $180^\circ$ .

c. Luas Trapesium



**Gambar 2.9** Trapesium

Sumber : Adinawan, M.C. (2016)

Untuk menentukan luas trapesium  $ABCD$  pada Gambar 2.9(i), buatlah salah satu diagonalnya, misalnya diagonal  $BD$  sehingga terjadi dua buah segitiga, yaitu  $\triangle ABD$  dan  $\triangle BCD$ .

Luas trapesium  $ABCD = \text{luas } \triangle ABD + \text{luas } \triangle BCD$ .

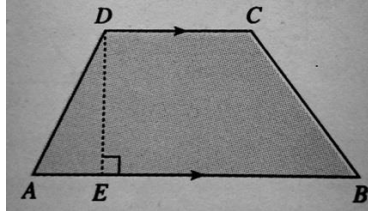
$$\begin{aligned}
 &= \left(\frac{1}{2}a \times t\right) + \left(\frac{1}{2}b \times t\right) \\
 &= \left(\frac{1}{2}a + \frac{1}{2}b\right) \times t \\
 &= \frac{1}{2} \times (a + b) \times t.
 \end{aligned}$$

Karena  $a$  dan  $b$  merupakan *sisi-sisi sejajar* dan  $t$  merupakan *tinggi trapesium*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

$$\text{Luas Trapesium} = \frac{1}{2} \times \text{jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}$$

Contoh:

- (1) Pada trapesium  $ABCD$  dibawah ini, panjang  $AB = 6$  cm,  $CD = 3$  cm,  $DE = 2,6$  cm, besar  $\angle A = 65^\circ$ , dan  $\angle C = 130^\circ$ . Hitunglah:



- (a) Besar  $\angle B$   
(b) Besar  $\angle ADC$   
(c) Luas trapesium  $ABCD$

Jawab:

- (a)  $\angle B = 180^\circ - \angle C$   
 $= 180^\circ - 130^\circ$   
 $= 50^\circ$ .

Jadi, besar  $\angle B$  adalah  $50^\circ$ .

- (b)  $\angle ADC = 180^\circ - \angle A$   
 $= 180^\circ - 65^\circ$   
 $= 115^\circ$ .

Jadi, besar  $\angle ADC$  adalah  $115^\circ$ .

- (c) Luas trapesium  $ABCD = \frac{1}{2} \times (AB + CD) \times DE$   
 $= \frac{1}{2} \times (6 + 3) \times 2,6$   
 $= \frac{1}{2} \times 9 \times 2,6$   
 $= 11,7 \text{ cm}^2$ .

Jadi, luas trapesium  $ABCD$  adalah  $11,7 \text{ cm}^2$ .

#### D. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam mendukung penelitian ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran komik, yaitu menurut penelitian (Septy & Putri. 2015:24) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII” menyimpulkan bahwa Media pembelajaran komik materi peluang yang dikembangkan berdasarkan tahap *preliminary* dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* telah menghasilkan media pembelajaran komik yang valid, dan praktis. Karakteristik valid media pembelajaran komik yaitu: 1) sesuai dengan kurikulum 2013; 2) sesuai dengan konsep dan definisi peluang; 3) materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP kelas VIII sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah; 4) penggunaan konteks cerita rakyat “Ciung Wanara” dimengerti oleh siswa; 5) materi terkelompok dengan baik sehingga mudah digunakan; 6) materi peluang dibahas secara runtut; 7) desain sederhana dan komunikatif; 8) komposisi warna tidak berlebihan; 9) petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas; 10) kalimat yang digunakan sesuai dengan EYD; dan 6) konsistensi huruf dan gambar. Sedangkan karakteristik media pembelajaran komik peluang yang praktis yaitu: 1) mudah digunakan dan dibawa kemanapun karena berbentuk buku komik; 2) sangat membantu siswa dalam memahami materi yang selama ini mereka anggap sulit; dan 3) menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran komik materi peluang ini memiliki beberapa efek potensial yaitu dapat membuat siswa termotivasi dan memperbaiki kemampuan pengetahuan siswa.
2. Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran komik, yang ditulis oleh (Witanta & Inganah. 2019:11) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP” menyimpulkan bahwa pengembangan

media komik tersedia dalam materi pembelajaran yang disajikan dengan konsep kehidupan sehari-hari dalam bentuk cerita petualangan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sangat penting dikembangkan. Salah satu bentuk cerita yang disukai oleh siswa adalah komik. Proses pengembangan komik sebagai media pembelajaran ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu: pendefinisian, perancangan dan Pengembangan. Media yang dikembangkan sudah valid berdasar pada hasil validasi dari ahli materi dan media. Berdasarkan pada uji coba terhadap siswa kelas VII, maka media komik praktis untuk digunakan (respon siswa setelah menggunakan komik sangat positif) dan efektif (seluruh subjek telah mendapatkan nilai di atas KKM 75). Sehingga media ini dapat dijadikan alternative bagi guru dalam pembelajaran materi perbandingan serta mengembangkan media ini untuk materi yang lainnya. Media komik yang dikembangkan ini terbatas pada konsep perbandingan, oleh karenanya dapat dikembangkan pada konsep matematika yang lainnya dengan setting cerita yang berbeda.

3. Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran komik, yang ditulis oleh (Dhita & Tri. 2018:89) dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa Pengembangan komik matematika disusun dengan menggunakan software *CorelDraw X7* dan telah melalui tahap validasi baik dari aspek materi, aspek tampilan maupun aspek isi. Berdasarkan data hasil validasi di atas diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,5% dan termasuk dalam kategori baik untuk aspek materi sedangkan untuk aspek tampilan diperoleh persentase rata-rata sebesar 83,4% dan termasuk dalam kategori baik serta untuk aspek isi rata-ratanya sebesar 81,7% dan termasuk dalam kategori baik sehingga komik matematika valid digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan yang diperoleh berdasarkan analisis lembar kepraktisan diperoleh persentase sebesar 87,2% dan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga komik matematika praktis digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil

*pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan sebesar 0,89 dan termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Hasil analisis lembar pendapat siswa menunjukkan bahwa komik matematika membantu siswa dalam belajar dan mendapat respons yang positif dari siswa. Oleh karena itu, komik matematika valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas V di tingkat Sekolah Dasar.