

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016:6) media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik dalam bentuk benda, manusia atau lingkungan sekitar yang dalam penggunaannya bertujuan untuk memberikan atau menyalurkan pesan saat proses belajar mengajar hingga merangsang ketertarikan, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan Wibawa (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menyampaikan suatu materi (penyalur pesan) pembelajaran dan dalam penerapannya dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan atau meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting selama pembelajaran berlangsung. Media merupakan perantara yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah dalam mencerna materi yang disampaikan (Wahyuningtyas, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu penghubung atau perantara pendidik dan siswa yang dapat menghubungkan, memberikan informasi, dan menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan efisien. Sanaky (2013:7) berpendapat fungsi media adalah alat perangsang pembelajaran, sebab mampu:

1. Menampilkan objek dan tindakan nyata.

2. Menghasilkan duplikasi dari objek sebenarnya
3. Mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkret.
4. Menyamakan persepsi.
5. Waktu menjadi lebih efisien.
6. Menyajikan ulang informasi (materi) secara konsisten.
7. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO)

Menurut Setiawan (2017) Komik adalah cerita serial atau berantai sebagai perpadanan dari karya seni gambar dan seni sastra. Komik dibentuk melalui rangkaian gambar yang disusun dalam bingkai-bingkai atau disebut panel, sehingga membentuk alur cerita dalam urutan yang berkesinambungan. Dalam buku *Understanding Comic Cloud* disebutkan bahwa komik merupakan kumpulan teks dalam bentuk kata-kata dan visual berbentuk gambar yang saling berdekatan. Gambar digunakan untuk memperjelas dan menjelaskan makna teks serta menggambarkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas (Fahyuni, 2017). Ketika digunakan sebagai bahan pembelajaran, komik dapat membantu meningkatkan literasi bahkan memicu kreativitas anak menyesuaikan masa perkembangannya. Dibandingkan dengan buku bacaan dongeng dan media lainnya, komik memiliki keunikan tersendiri. Kebanyakan karena deretan gambar, panel, balon teks, karakter lucu, dan gerakan tubuh tokoh sehingga sewaktu membaca seolah-olah ikut mengalami cerita (Lubis, 2018).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu media berupa kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai atau panel sesuai urutan kejadian, dan mengungkap karakter dalam jalinan cerita menggunakan gambar karakter beserta balon teks untuk meningkatkan daya imajinasi siswa.

Menurut Trimmo (1997:22) ada beberapa kelebihan media komik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah antara lain:

1. Melalui komik, siswa dapat menambah perbendaharaan kata. Pengkombinasian warna dan cerita bergambar meningkatkan daya konsentrasi dan daya ingat siswa ketika pembelajaran.
2. Siswa lebih mudah memahami konsep abstrak melalui komik.
3. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang menarik dapat mendorong peningkatan motivasi minat baca siswa.
4. Akhir dari jalan cerita komik pasti berakhir bahagia sehingga siswa dapat mengambil pesan dan mencontoh perbuatan baik dari tokoh cerita.

Selain kelebihanannya, terdapat beberapa sisi kelemahan dan keterbatasan di berbagai bidang pada media komik. Lanjut pemaparan beberapa kelemahan pada media komik menurut pendapat Trimmo (1997:21) sebagai berikut :

1. Kemudahan membaca komik membuat seseorang malas membaca sehingga menimbulkan serangan berupa penolakan terhadap buku yang tidak bergambar.

2. Materi pada media komik cenderung dijelaskan secara ringkas. Akan menjadi tantangan bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan analisis untuk belajar menggunakan komik.
3. Pada konteks bahasa, komik hanya menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat kotor yang kurang akuntabel, komik yang dijual dipasaran terkadang memiliki gaya bahasa yang tidak baik dan fantasi berlebihan sehingga menimbulkan salah tafsir terhadap makna atau isi pesan yang disampaikan.
4. Komik lebih sering menceritakan kisah percintaan. Banyak tindakan yang menampilkan kekerasan atau perilaku yang preventif, namun tindakan yang ditampilkan dapat menentang logika atau akal sehat. Siswa kesulitan memahami maksud atau pesan dari komik karena mereka tenggelam dengan cerita fantasi yang dikandungnya.

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran menurut Trianto (2009:19) adalah suatu usaha yang disengaja oleh seorang guru dalam memberikan pengajaran kepada siswanya menggunakan berbagai sumber belajar agar tujuan dapat tercapai. Dari penjelasan ini di dalam pembelajaran terjadi interaksi dua arah menuju kepada tujuan yang telah direncanakan. Pane (2017) mengungkapkan guru dan siswa dua subjek yang melakukan pembelajaran melalui kegiatan terorganisir dalam mendorong minat belajar siswa menjadi lebih baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa terlibat dalam berbagai kegiatan sebagai bagian dari pembelajaran berdasarkan bimbingan, motivasi dan arahan dari seorang guru untuk memperoleh hasil belajar

yang memuaskan.

Dalam Kurikulum 2013 terdapat perampingan mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SD/MI, jumlah mata pelajaran pada Kurikulum 2013 lebih sedikit dibanding KTSP 2006. Bahasa Indonesia sebagai pilihan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengintegrasian IPA dan IPS wajib menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat pencarian dan penemuan ilmu.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Depdiknas sebagai berikut :

1. Siswa dapat berkomunikasi secara aktif sesuai norma yang berlaku, baik secara lisan atau tulisan.
2. Menghargai dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia secara benar dan tepat untuk berbagai konteks serta dapat memahami bentuk, makna, dan fungsi.
4. Mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial melalui penggunaan bahasa Indonesia.
5. Memanfaatkan dan menikmati karya sastra dalam mengembangkan pengetahuan, moral, serta memperdalam wawasan dan kecakapan bahasa.
6. Menghargai dan turut bangga bahasa Indonesia menjadi kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia (Depdiknas, 2007:125).

D. Kemampuan Literasi

Secara etimologis, kata literasi berasal dari bahasa Latin *litteratus* bermakna ‘*learned person*’ atau “orang yang belajar”. Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa seseorang dianggap “*litteratus*” pada abad pertengahan jika mampu membaca dan menulis bahasa Latin. Pada hakikatnya, literasi merupakan sebuah rangkaian kemampuan dan keterampilan untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang perlu dilatih, ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran (Suwandi, 2019:20).

Kemampuan berbicara atau berkomunikasi sangat erat kaitannya dengan perkembangan literasi anak. Tujuan komunikasi adalah untuk memenuhi kebutuhan pertukaran intelektual dan emosi (Harahap et al., 2022). Bahasa dan literasi sangat berkaitan erat, tetapi bukan hal yang sama. Bahasa merupakan subjek yang menyangkut pengetahuan sejarah bahasa, pengetahuan kata dan istilah, serta teori dan analisis sastra. Sedangkan literasi mencakup aspek lebih luas dari membaca, menulis, dan berkomunikasi sehingga merupakan keterampilan yang perlu ditingkatkan pada setiap bidang ilmu (Abidin, 2017:5).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi tidak lepas dari bahasa, kemampuan dasar berbahasa harus dimiliki oleh seseorang yang berkemampuan literasi melalui pendidikan. Literasi di sekolah dasar merupakan kemampuan siswa dalam memahami serta mengelola suatu informasi ketika melaksanakan proses membaca dan menulis. Hasil pemahaman proses membaca dan menulis dapat diukur dan diperhitungkan melalui Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi.

Adapun komponen Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) literasi dalam cakupan bahasa Indonesia kurikulum 2013 yang disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Komponen AKM Literasi

Komponen AKM Literasi	
Konten	Teks Informasi
	Teks Fiksi
Proses Kognitif	Menemukan Informasi
	Interprestasi dan Integrasi
	Evaluasi dan Refleksi
Konteks	Personal
	Sosial Budaya
	Saintifik

Adaptasi Kemendikbud RI, 2017:10

Lebih lanjut, terdapat indikator kemampuan literasi yang dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Literasi

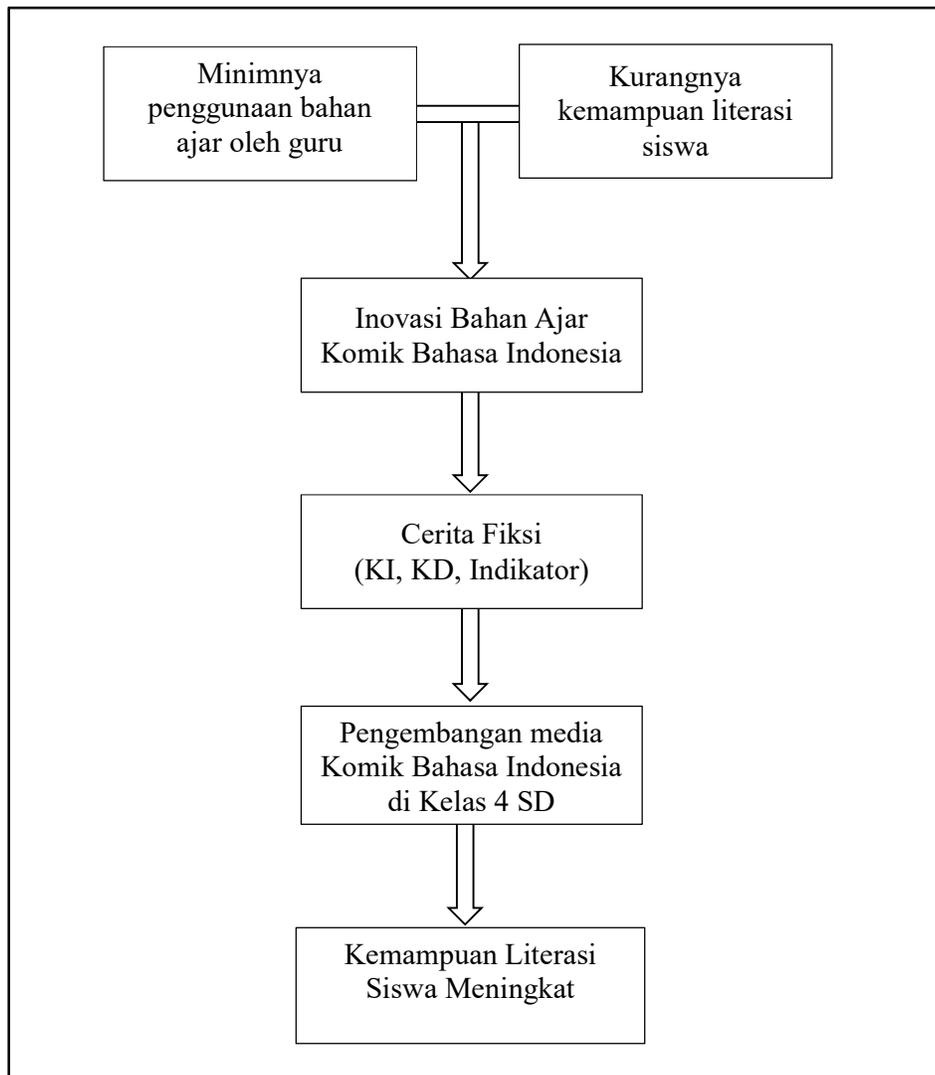
No.	Indikator Kemampuan Literasi
1	Menganalisis informasi tersurat.
2	Mengidentifikasi, menyusun, menyimpulkan, dan membandingkan peristiwa yang dihadapi oleh tokoh cerita.
3	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra atau teks informasi

(Adaptasi Purwati et al., 2021)

E. Kerangka Berpikir

Paparan di atas dapat disusun menjadi sebuah kerangka berpikir tentang pengembangan bahan ajar KOMINDO (Komik Bahasa Indonesia) pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 SD/MI. Hal ini disebabkan oleh siswa membutuhkan bahan ajar yang mendukung tercapainya pembelajaran secara lebih efisien, efektif, dan inovatif sesuai KI, KD, dan Indikator yang telah ditetapkan.

Peneliti berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar berupa Komik Bahasa Indonesia agar mempermudah siswa untuk belajar bahasa Indonesia sehingga kemampuan literasi menjadi meningkat. Kerangka berpikir yang diterapkan dalam penelitian ini dipaparkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2021) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Semester 2 Di SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo. pengembangan desain pembelajaran Dick and Carey merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini (1985). Siswa kelas V dan guru SDN Kademangan 1 di Kota Probolinggo berpartisipasi dalam penelitian sebagai pengguna media interaktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai sangat baik oleh para validator dan mengatasi kejenuhan siswa saat belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kasdriyanto dan Wardana (2021) berjudul Pengembangan Media Scrapbook Berbasis *Picture and Picture* Berorientasi Wawasan Kebangsaan. Beberapa tahapan yang diawali studi pendahuluan, perencanaan, desain produk, validasi produk, uji coba produk dan produk akhir berdasarkan model Borg & Gall yang digunakan pada penelitian ini. Guru dan siswa SD Namira School Probolinggo melakukan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan produk dinyatakan valid tanpa revisi oleh ahli materi dan ahli media mencapai kriteria valid tanpa revisi. Sedangkan hasil rata-rata angket kepraktisan guru dinyatakan praktis tanpa revisi dan hasil evaluasi belajar diketahui 20 siswa dinyatakan tuntas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa

media dinyatakan valid, praktis dan efisien dalam meningkatkan proses dan hasil belajar serta menanamkan wawasan kebangsaan sejak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kustanti (2021) dengan judul Analisis Kebutuhan Komik Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi dan Motivasi Belajar Siswa. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu jenis *Research and Development* (RnD). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Kalipucang dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Penelitian ini memiliki hasil beragam. Pertama, bahan ajar yang digunakan kurang merangsang untuk mengembangkan kemampuan berhitung dan kurang memotivasi siswa untuk belajar. Kedua, sebanyak 73% siswa masih berada pada level rendah, dibuktikan dengan sebaran soal tes numerasi dan literasi. Ketiga, menurut hasil angket motivasi belajar siswa, hanya 46% siswa yang tergolong memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan sisanya 54% siswa masih cenderung rendah. Keempat, siswa lebih menyukai bacaan komik dan buku bergambar lainnya dibandingkan buku pelajaran biasa.
4. Penelitian dilakukan oleh Lubis (2018) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan bahan ajar komik tipe ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Melalui siklus uji coba I dan uji coba II dilakukan uji kelayakan produk media komik. Hasil penelitian

menunjukkan: (1) bahan ajar yang dibuat berupa komik memenuhi kriteria dengan rata-rata skor validasi sebesar 95,56% atau dikategorikan sangat valid; (2) Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan dapat secara efektif meningkatkan minat baca siswa kelas 5 (lima) PPKn, dengan skor rata-rata lebih dari 23 atau dalam kategori tinggi; (3) melalui pengukuran angket dan pengukuran observasi pada uji coba I dan II, tes peningkatan nilai minat baca PPKn diketahui bahwa bahan ajar komik telah meningkatkan minat baca siswa PPKn kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang sebesar 23,24 dengan kategori tinggi.

5. Penelitian dilakukan oleh Taskiah (2022) dengan judul Inovasi Buku Matematika Berpendekatan Realistic Mathematics Education Terintegrasi Nilai Keislaman pada Materi Bilangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan buku matematika model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Buku matematika yang dikembangkan telah diuji kepraktisan melalui uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa memperoleh nilai rata-rata 66,6 dengan kriteria sangat praktis. Kelompok besar diikuti oleh 42 siswa mendapatkan nilai rata-rata 65,9 dengan kriteria sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa buku matematika berbasis RME terintegrasi nilai keislaman pada materi bilangan kelas 7 layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.
6. Penelitian dilakukan oleh Mariani (2021) dengan judul Pengembangan Media Mobile Learning dengan Pendekatan Saintifik Berbasis

Keterampilan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Lee dan Owes. Hasil angket penilaian guru diperoleh persentase 89%, ujicoba kelompok kecil 86% serta ujicoba kelompok besar dengan persentase 87,5%. Untuk melihat efektifitas media dilakukan pretest dan post test untuk melihat keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa digunakan uji n-gain. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh hasil dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media mobile learning layak digunakan untuk meningkatkan berpikir kritis matematis siswa.