BAB II

STUDI PUSTAKA

Kajian Teori

2.1.1 Media pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Fita Fitria (2017:139) Media pembelajaran merupakan alat sebagai cara seseorang mengajar atau cara menyampaikan materi dengan cara menarik.Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz&Akbar,2008). Sependapat dengan (naz&akbar) bahwa (MuhammadHasan,2021:29) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru yang didalamnya ada lima komponen dalam pengertian media pembelajaran, *Pertama,* sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga,* sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat,* sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill.*

Dipindai dengan CamScanner

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2001: 64) fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran Menurut Hamalik (Arsyad,2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis tehadap siswa.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012: 7) penggunaan media pembelajaran saat ini semakin maju, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, antara lain: Memberikan umpan balik untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.

a. Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
b. Memberikan pengalaman pengayaan (enrichment) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
c. Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.

Dipindai dengan CamScanner

2.1.2.1.4 Jenis- jenis Media Pembelajaran

Menurut Firmadani, F. (2020) Dalam Media pembelajaran jika disebutkan berdasarkan jenisnya dapat dikelompokan sebagai berikut:

1. Media Visual Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapatkan diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat di proyeksikan (project visual).
2. Media Audio Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaiakn materi pelajaran tentang mendengarkan.
3. Media audio visual Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penjayajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dab guru bisa beralih menjadi fasiltatator belajar, yaitu memberikan kemudahan

Dipindai dengan CamScanner

bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (sound slide).

Komik Digital

2.1.2.1 Pengertian Komik dan Komik Digital

Komik adalah media yang menyajikan cerita dengan gambar. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang Payanti, (2022). Selain itu komik umumnya berupa bentuk tulisan atau gambar yang nantinya digabungkan menjadi sebuah buku namun seiring perkembangan teknologi yang maju maka munculah sebuah inovasi yang disebut komik digital. Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca (Hakim, 2017). Sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai bahan media pembelajaran yang dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Dan pada akhirnya dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan.

Dipindai dengan CamScanner

terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik potongan (comic strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin.

- Komik buku

  Komik buku merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biaanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya menampilkan satu judul buku komik namun muncul berpuluh seri dan tidak ada habisnya. Komik- komik memang ada yang menampilkan cerita yang berkelanjutan tapi juga ada yang tidak karena antara komik seri sebelumnya tidak ada kaitan peristiwa atau konflik.

- Komik digital

  Selain media cetak adapula media digital dengan adanya internet jangkauan pembacanya menjadi lebih luas daripada media cetak dan tentu saja lebih menguntungkan daripada komik cetak dikarenakan bisa diakses dan dibaca oleh siapa saja. Komik digital biasanya disajikan dalam bentuk online (website) atau aplikasi yang bisa digunakan pada gadget.

Dipindai dengan CamScanner

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relefan merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu sebelum peneliti sekarang. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Adapun beberapa contoh peneletian terdahulu yaitu :

1. Penelitian dengan judul" Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA"

   Peniliti dengan nama Wiwik Akhirul Aeni dan Ade Yusupa telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu eKomik pada tahun 2018. E komik merupakan sebuah komik yang berbentuk elektronik atau bisa disebut digital yang dijalankan oleh handphone. Pada penelitianya tentang e-komik ini berisi kumpulan materi dari jenjang SMA dan penelitian ini dilakukan di berapa wilayah seperti Semarang dan Sidoarjo. Materi ini telah diringkas dan dibentuk dengan penulisan yang berbeda karena materi dalam pelajaran disampaikan melalui alur cerita percakapan tokoh di E-Komik tersebut. Di dalamya juga terdapat hal-hal yang lain seperti soal-soal pertanyaan,pilihan ganda,uraian dan evaluasi yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk siswa SMA.

   Dan hasilya Penelitian ini cukup layak, mudah dipahami oleh siswa dan fleksibel. Maka penulis ingin mengembangkan penelitian lebih menarik dengan menggunakan materi PPkn yaitu Bhinneka Tunggal Ika pada jenjang SMA. Tidak hanya soal-soal pilihan ganda,uraiaan dan evalusi namun juga menambahkan video-video pembelajararan yang

Dipindai dengan CamScanner

berkaitan dengan pelajaran khusunya mata pelajaran PPKn. Lalu juga ada materi yang akan dikemas dalam sebuah komik dengan alur cerita yang menarik dn mudah dipahami.

2. Penelitian dengan judul" Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA.

Peneliti dengan nama Ida Nurhayati telah dilakukan pada tahun 2019 penelitian ini juga mengembangkan media pembelajaran terutama khusunya dalam mata pelajaran PPKn. Dalam pembuatan media pembelajaran ini dilakukan siswa di salah satu sekolah di Kabupaten Serang. Para siswa membuat Komik Digital dengan semenarik mungkin dengan menggunakan materi PPKn yang telah diberikan oleh pendidik.

Pada hasilnya komik ini dikatakan layak dan dapat menarik perhatian siswa lebih mudah dipahami. Namun pada peneltian pengembangan media pembelajaran ini belum berbentuk aplikasi. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sebuah komik digital ini dalam bentuk aplikas yang menggunakan website apk bulder untuk membuat aplikasi tersebut dan bisa diinstal dalam handphone android hingga versi yang terbaru yaitu versi android 15 atau disebut android versi *(Vanilla Ice Cream)* .

Yang didalam aplikasi tersebut terdapat vitur lengkap tidak hanya materi namun soal pertanyaan seperti, evaluasi, tugas kelompok dan juga video-video pembelajaran.

Dipindai dengan CamScanner

3. Penelitian dengan judul " Hasil Analisis Respon Terhadap Pengunaan Multimedia Komik Media Man Nusantara (MANTRA) untuk PPKn.

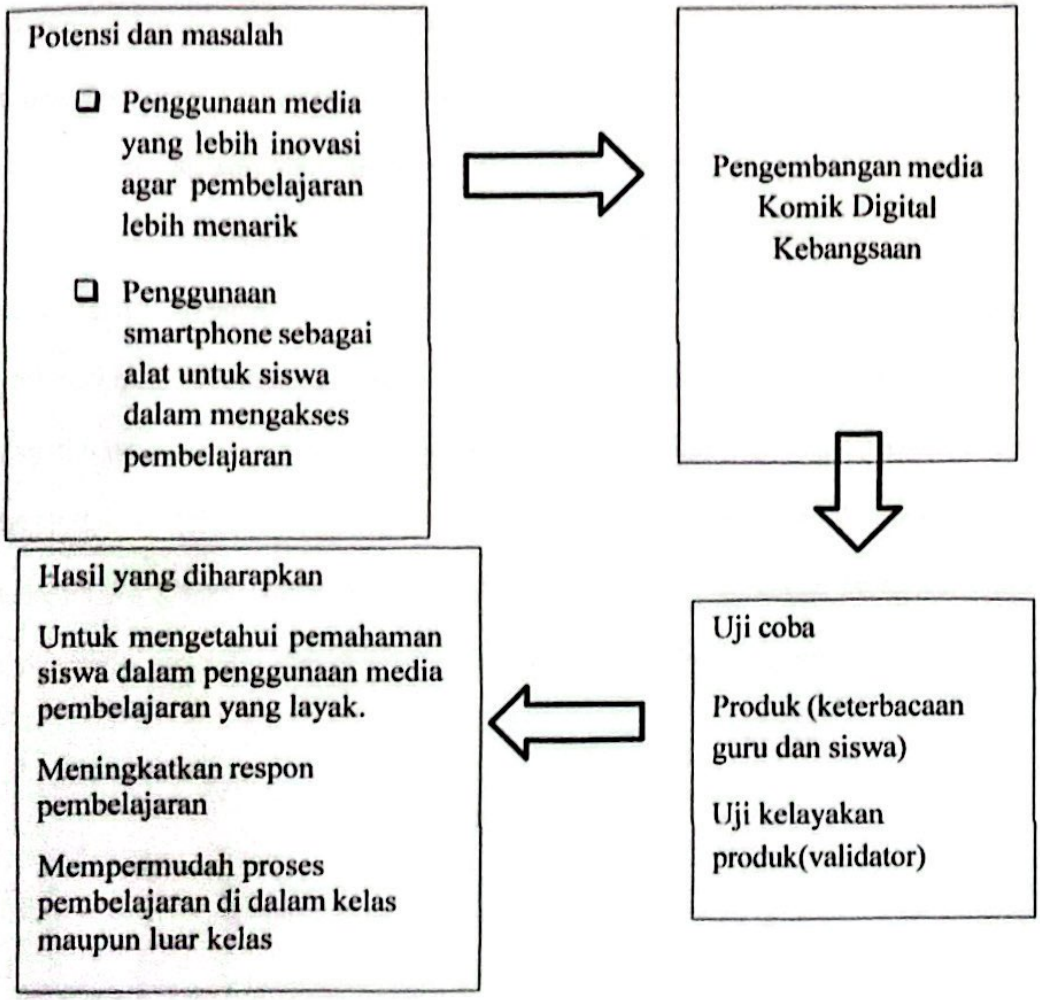
Penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti yang bernama Bagus Prasetia pada tahun 2022. Dalam penelitiannya peneliti ini juga mengembangkan media Komik yang bisa digunakan melalui gadget yang di dalamnya

Terdapat materi PPKn kelas XII. Di dalam media tersebut terdapat materi tentang Wawasan Nusantara dalam lingkup NKRI yang dibentuk dalam komik multimedia yang di dalamnya juga terdapat animasi dan video-video pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran PPKn.

Dari hasil penelitiannya juga mendapat respon bagus dari guru dan siswa dan media tersebut juga dikatakan layak setelah melalui berbagai tahapan validasi dan ujicoba produk dalam penelitiannya. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media komik dengan menggunakan materi yang berbeda yaitu tentang Bhinneka Tunggal Ika pada kelas X yang di dalam terdapat gambar-gambar yang lebih menarik yang memuat alur cerita dari komik digital tersebut dan juga memuat video pembelajaran, serta terdapat analisis masalah,proyek berdiferensiensi dan evaluasi yang membuat siswa memeliki keterampilan dan berpikir kritis

Dipindai dengan CamScanner

3.3 Kerangka Berpikir



Dipindai dengan CamScanner