

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Guru harus mampu menguasai alat bantu yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2013:4) bahwa “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”.

Kusumaningtyas, dkk (2018: 63) mendefinisikan media adalah “segala sesuatu yang dapat menjembatani informasi antara sumber informasi dan penerima”. Menurut AECT (Uno, 2016: 113) “media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi”. Dari beberapa pengertian media menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyalurkan informasi. Contohnya seperti komputer, televisi dan lain sebagainya.

Adapun pembelajaran menurut Newby, et al. (Kusumaningtyas, dkk, 2018: 63) adalah “pemilihan dan pengaturan informasi, kegiatan, metode, dan media untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan”. Pembelajaran menurut Winataputra (Haling, dkk, 2007:14) adalah “prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Dari beberapa pendapat ahli diatas mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan.

Guru sebagai pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami oleh peserta didik, siswa dapat termotivasi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2016:60) menyatakan:

A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude. Media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran/ media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang, atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Nurdin (2016: 120) mendefinisikan media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda, manusia yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Harjanto (Kusumaningtyas, dkk, 2018: 74) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, sikap pasif siswa dapat diatasi.
- 3) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta dapat memperjelas cara penyampaian pesan ke peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Jenis-jenis Media pembelajaran

Heinich, Molenda, dan Russel Sanjaya (2016:125) mengemukakan klasifikasi dan jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan
 - a) Realita, benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau benda yang sebenarnya.
 - b) Model, benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.
 - c) Grafik, gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan
 - d) Display, medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.
- 2) Media yang diproyeksikan (*projected media*)
 - a) OHP
 - b) Slide, media ini menggunakan layar khusus untuk memproyeksikan
- 3) Media Audio
 - a) Audio Kaset
 - b) Audio Vision
 - c) Aktif Audio Vision
- 4) Video dan film
- 5) Multimedia Berbasis Komputer
 - a) *Computer Assisted Instructional* (Pembelajaran Berbasis Komputer)
- 6) Multimedia Kit
 - a) Perangkat Praktikum

Berbagai jenis media pembelajaran yang ada saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Jenis media pembelajaran yang beragam ini memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena guru dapat memilih menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Guru juga mampu memodifikasi media dengan menggabungkan 2 media agar semakin menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja sesuai dengan kebutuhan materi. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media, agar pemilihan media pembelajaran tepat sesuai dengan kebutuhan, maka perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media.

Adapun pemilihan media pembelajaran, kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2014: 86) menyebutkan bahwa :

Disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat factor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwessan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Faktor terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

2. Komik Dokumenter

McCloud (2008: 1) mendefinisikan komik adalah “suatu bahasa, kosa katanya adalah segenap simbol visual termasuk kekuatan metode kartun dan realisme, baik mandiri maupun dalam kombinasi yang mengejutkan”. Menurut Sudjana dan Rivai (2010) “komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Darmawan (2012) mengungkapkan bahwa “komik adalah bercerita atau mengungkapkan ide dengan gambar”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu bentuk visual yang mengkombinasikan bahasa, simbol dan gambar yang dapat dituangkan kedalam bentuk ide sehingga menghasilkan suatu cerita yang unik dan menarik serta memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut Misbach Yusa Biran (Fachruddin, 2012: 319) dokumenter adalah “suatu dokumentasi yang diolah secara kreatif dan bertujuan untuk memengaruhi (mempersuasi) penontonnya”. Paul Wells dalam Internasional design school (2014) memberikan pengertian dokumenter merupakan “dokumentasi mengenai perekaman langsung dari peristiwa yang akan disajikan dan materi-materi riset yang

berhubungan dengan peristiwa itu biasanya memusatkan perhatian pada sebuah isu-isu sosial yang mungkin dapat menarik perhatian”. Jadi dapat disimpulkan dokumenter adalah suatu dokumentasi fakta yang berdasarkan bukti-bukti dokumen, catatan tertulis, sumber pelengkap, dan bersifat mengajak.

Komik dokumenter ini sebenarnya terinspirasi dari Film dokumenter yang dimana menurut Bill Nichols (Fachruddin, 2012: 318) film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data. Pada dasarnya, film dokumenter mempresentasikan kenyataan yaitu menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

Komik dokumenter adalah suatu bentuk seni yg didalamnya berisi ilustrasi gambar dan teks yang berceritakan kisah yang pernah terjadi sebelumnya. Kisah yang dimaksud disini adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau menyangkut tentang perjuangan para pahlawan. Terdapat banyak kisah inspiratif dari para pahlawan dari berbagai daerah termasuk di Sulawesi Selatan. Adapun tiga hal peting dalam dokumenter sejarah adalah waktu peristiwa, lokasi sejarah, dan tokoh pelaku sejarah tersebut.

3. Aplikasi *Comic Life*

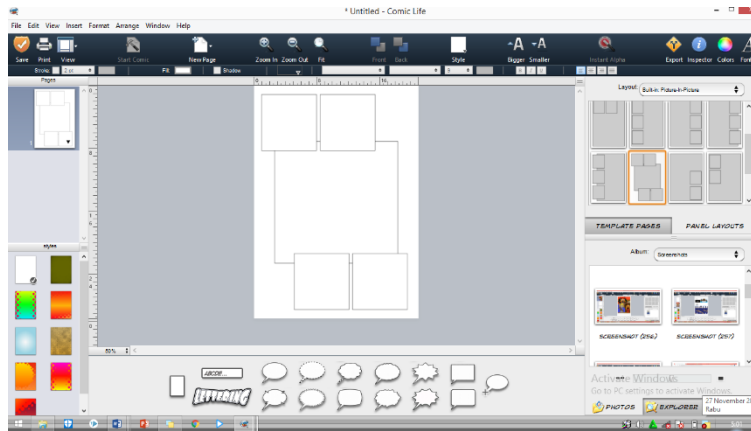
Whidden (Suardi, 2014: 35) mengatakan bahwa *Comic Life* adalah “program untuk membuat komik, yang dibuat oleh Plasq untuk komputer Mac dan Windows”. Di sisi lain Roger (Suardi, 2014: 35) mengatakan bahwa *Comic Life* adalah “aplikasi menyenangkan yang memungkinkan anda membuat komik kehidupan nyata dengan

foto dan gambar anda”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Comic Life* adalah aplikasi atau program pembuatan komik yang mudah digunakan yang bersifat menyenangkan bagi pembuat.

Comic merupakan suatu bentuk seni yang di dalamnya menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, belajar dengan menggunakan *Comic Life* dalam pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menghibur saja, tetapi lebih ditekankan pada unsur pembelajaran.

Media *Comic Life* merupakan media untuk mengkreasikan komik, karena media ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartun, dan sebagainya. *Comic Life* mempermudah pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia. Templates tersebut berupa kotak-kotak untuk menempatkan gambar atau foto serta bentuk-bentuk teks dengan berbagai pilihan. *Comic Life* dapat menggunakan format gambar seperti: *HTML, images, dan Photo Album*. Selain itu, media *Comic Life* tersedia secara gratis di internet, sehingga tidak perlu menggunakan biaya yang tinggi untuk belajar membuat komik.

Comic life adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah untuk diikuti dan diingat.



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Comic Life*

4. Mata Pelajaran Sejarah

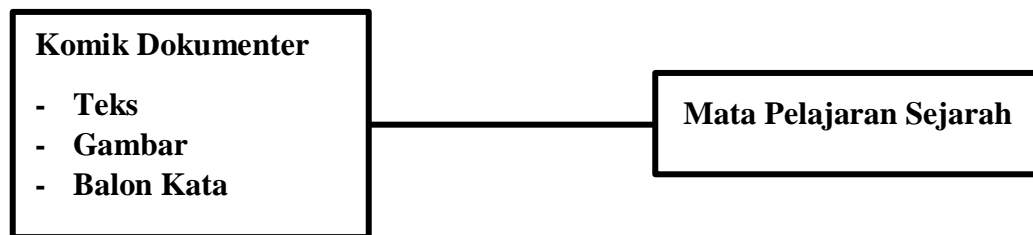
Menurut Poerwadarminta (Madjid, 2014:8) kata sejarah berarti (1) silsilah; asal usul (2) kejadian, peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; (3) ilmu, pengetahuan, cerita, pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau. Menurut Dien Madjid & Johan wahyudhi (2014: 8) mendefinisikan Sejarah adalah “kejadian-kejadian atau peristiwa pada masa lampau yang terkait dengan kehidupan manusia”. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa pada masa lampau.

Peristiwa yang terjadi pada masa lampau akan memberi kita gambaran tentang kehidupan manusia dan kebudayaannya dimasa lampau. Sejarah merupakan upaya menghadirkan kembali kejadian masa lalu dalam kehidupan sekarang, dengan demikian belajar sejarah berarti berupaya untuk membangun kembali masa lalu dalam bentuk cerita sejarah.

B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, efisien dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, guru diharapkan mampu menggunakan media yang menarik. Dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan guru mampu melakukan inovasi agar dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran.

Adapun skema kerangka pikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dokumenter berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir