

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah” atau “pengantar” dalam bahasa Arab, (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam buku Azhar Arsyad 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.¹

Secara lebih luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²

Media pembelajaran secara lebih umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan sebagai sumber belajar yang berisi

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

² Hidayatullah, dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang : 2012).

suatu pesan dan berfungsi sebagai perantara pesan dari guru ke siswa, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga dapat menciptakan keefektifan kelas. Media pembelajaran sebagai alat bantu baik berupa alat- alat elektronik, gambar, peraga, buku, dll, yang digunakan guru ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik untuk pembelajaran matematika konsep pecahan.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semat-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.³

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rival, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001), 2 .

Alasan yang kedua, berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir konkrit menuju berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju berfikir kompleks.⁴

Hamalik mengemukakan dalam buku Azhar Arsyad, 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.⁵

Dapat kita lihat dari manfaat media bahwasannya media sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, dari sekian banyak manfaat media salah satunya memotivasi belajar siswa dan dapat memperjelas kegiatan pembelajaran. Melalui pengembangan media komik untuk pembelajaran matematika diharapkan dapat memotivasi siswa pada materi pecahan.

3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, diagram atau bagan, poster, kartun, komik, dan lain-lain.⁶

Menurut Rudi Bretz dalam buku Hidayatullah, dkk, ciri utama dari media dapat dikelompokkan menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat dilihat dengan indra penglihatan.⁷

Keterampilan memahami pesan visual dapat diartikan sebagai kemampuan menerima dan menyampaikan pesan-pesan visual. Kemampuan menerima pesan visual mencakup membaca visual secara tepat, memahami yang terkandung di dalamnya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai

⁴ Sudjana, Rival, *Media Pengajaran*, 3.

⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15.

⁶ Sudjana, Rival, *Media Pengajaran*, 3.

⁷ Hidayatullah, dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, 10.

keindahan visualisasi.⁸ Secara garis besar dilihat dari jenis pengelolaan media, media komik termasuk media visual. Dalam media komik terdapat penyampaian isi pesan dalam belajar mengajar. Dengan pengembangan media komik pembelajaran matematika, diharapkan agar meningkatnya pemahaman siswa materi pecahan.

B. Komik

1. Pengertian Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.⁹ Komik merupakan 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, kartun sangat berdampak pada penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas situasi cerita bersambung.¹⁰

Dari pengertian di atas komik adalah suatu gambar-gambar kartun yang dapat dilihat sebagai alat komunikasi, sedangkan kata-kata atau ceritanya adalah ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh.

2. Cara Membuat Komik

Menurut Kusrianto dalam buku Indira ada dua cara membuat komik, yaitu manual *drawing* dan dengan bantuan *computer graphic*. Manual *drawing* secara umum diartikan sebagai membuat coretan atau goresan disuatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut. Alat

⁸ Sudjana, Rival, *Media Pengajaran*, 11.

⁹ Sudjana, Rival, *Media Pengajaran*, 64

¹⁰ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 320.

yang dipakai adalah pensil, kuas, pensil warna dan lain-lain. Berbeda dengan bantuan *computer graphic*, ilustrasi yang dibuat memanfaatkan *tools* yang terdapat dalam beberapa *software* yang khusus digunakan sebagai program ilustrasi.¹¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yang dibuat sendiri (*Media by Design*), yaitu komik yang dibuat dengan cara mengkolaborasikan kedua teknik membuat komik tersebut, yaitu dengan cara *manual drawing* yang dipadu dengan *computer graphic*. Berikut pembahasan mengenai pembuatan media komik dengan kolaborasi dua cara tersebut :

a. Alat yang digunakan

Alat-alat yang digunakan dalam membuat media komik adalah di antaranya, sebagai berikut :

- 1) Kertas HVS, dipakai untuk menggambar ilustrasi komik.
- 2) Pensil, untuk membuat sket panel, ilustrasi, balon teks, dan efek suara.
- 3) Penggaris, untuk membuat garis-garis panel ditiap halaman komik.
- 4) Spidol, dipakai untuk proses penintaan pada sket yang telah dibuat.
- 5) Penghapus, untuk menghapus bekas sket pensil sebelum proses *finishing*.
- 6) Komputer, dipakai untuk membuat teks dan proses *editing* pada komik.
- 7) *Scanner* dan *Printer*, *scanner* dipakai untuk proses *scanning* dan *printer* untuk mencetak komik.

b. Tahapan Proses Pembuatan

Adapun proses alur pembuatan komik yang digunakan oleh peneliti adalah dengan kolaborasi dua cara membuat komik, yaitu dengan cara *manual drawing* dan dengan bantuan komputer. Rincian alur pembuatan komik tersebut adalah sebagai berikut :

¹¹ Indira Maharsi, *KOMIK Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), 95.

- 1) Menentukan tema dan membuat isi cerita sesuai indikator materi yang akan diajarkan. Langkah pertama, yaitu menentukan tema, karakter tokoh dan isi cerita berupa dialog para tokoh yang akan digunakan dalam komik.
- 2) Membuat panel dikertas, penentuan ilustrasi gambar dan pembuatan balon teks dengan pensil. Langkah berikutnya, yaitu membuat sket-sket kasar dengan menggunakan pensil di atas kertas HVS. Sket kasar ini sebagai acuan awal untuk menentukan posisi tokoh dan balon teks, dan kemungkinan kemungkinan ilustrasi yang terdapat dalam setiap panel.
- 3) Membuat sket ilustrasi. Setelah menggambar tokoh cerita dan balon teks, selanjutnya membuat ilustrasi yang diperlukan berupa setting tempat dan efek suara pada tiap panel guna memberikan gambaran secara jelas terhadap narasi atau cerita dalam komik. Ilustrasi pada tahap ini masih berupa sket dengan menggunakan pensil.
- 4) Proses penintaan pada gambar dan garis panel. Setelah setiap panel terisi dengan gambar maka langkah selanjutnya adalah penintaan gambar, ilustrasi dan balon teks penintaan dilakukan dengan menggunakan spidol.
- 5) Menghapus bekas sket pensil. Langkah berikutnya adalah melakukan penghapusan pada bekas sket pensil. Hal ini dilakukan untuk membuat bersih komik dan juga untuk menghapus goresan sket yang meleset dan goresan tidak diperlukan.
- 6) Proses *Scanning* dan pengisian teks pada balon kata. Selanjutnya yaitu melakukan proses *scanning* terhadap lembaran komik dan mengisi teks pada balon kata. Proses pengisian teks ini dilakukan dengan bantuan *Software Adobe Photoshop*.
- 7) *Finishing*. Tahap *finishing* yaitu dengan menyusun panel komik, pembuatan narasi, dan gang antar panel yang dilakukan diprogram

Microsoft Word. Setelah itu komik dicetak dan diperbanyak untuk dibagikan kepada setiap siswa.

C. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran didalamnya mengandung dua makna belajar dan mengajar atau merupakan kegiatan belajar mengajar.¹²

Pengertian matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini karena cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbau satu dengan yang lainnya.

Beberapa definisi terkenal akan diberikan. Jhonshon dan Rising mengatakan sebagai berikut :

1. Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.
2. Matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang di definisikan secara cermat, jelas, dan akurat.
3. Matematika adalah seni dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.¹³

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan menkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.¹⁴

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2013), 186.

¹³ J. Tombokan Runtukahu, & Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta : Ar- Ruzz media, 2014), 28.

¹⁴ Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran,,*, 186- 187.

D. Konsep Pecahan

1. Pengertian Konsep Pecahan

Secara umum, dalam pembelajaran di SD, konsep pecahan pertama kali diawali dengan makna pecahan sebagai suatu bagian dari keseluruhan.¹⁵ Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang disebut pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, yang dinamakan penyebut.¹⁶

Menurut Wahyuningsih dalam buku Wida pengenalan konsep pecahan awal biasa menggunakan pendekatan *part of whole*, pendekatan ini dapat menggunakan bermacam-macam objek yang meliputi *objek diskret* dan *continue*.¹⁷

Menerangkan konsep pecahan pada siswa SD hendaknya diawali dengan benda konkret, semi konkret, kemudian abstrak.¹⁸

2. Jenis- Jenis Pecahan

a. Pecahan Biasa (Sederhan)

Pecahan biasa adalah pecahan dimana nilai pembilang lebih kecil dari pada penyebutnya.

1) Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri atas bilangan bulat dan pecahan biasa.

¹⁵ Yopy Wahyu Purnomo, *Pembelajaran Matematika Untuk PGSD*, (Jakarta: Erlangga, 2015), 14.

¹⁶ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, (Bandung: PT . RosdaKarya, 2012), 43.

¹⁷ Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan untuk Guru SD/MI*, (Depok : Madani Publishing, 2015), 108.

¹⁸ Karso, dkk. *Pendidikan Matematika 1* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2014), 7.2.

2) Pecahan Desimal

pecahan desimal adalah hasil bagi pecahan biasa atau pembagian antara bilangan asli dengan bilangan 10, 100, dan kelipatannya. Contoh: 0,6; 0,45; 0,3

3) Persen (%)

Persen (perseratus) adalah pecahan untuk menyatakan banyak (kuantitas) suatu benda. Contoh: 25%, 15%, 35%.

4) Permil

Permil adalah pecahan yang merupakan hasil pembagian suatu bilangan dengan seribu (1.000).¹⁹

3. Kesulitan dalam Memahami Konsep Pecahan

Beberapa kesulitan siswa untuk memahami konsep dan makna pecahan yaitu, sebagai berikut :

- a. Kesulitan memahami makna dari pecahan sejati seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$, dan $\frac{3}{4}$
- b. Kesulitan memahami perkalian bilangan asli dengan pecahan
- c. Kesulitan memahami pecahan-pecahan yang senilai
- d. Kesulitan dalam membandingkan dan mengurutkan pecahan
- e. Kesulitan memahami makna penjumlahan pecahan
- f. Kesulitan memahami makna perkalian bilangan pecahan dengan pecahan
- g. Kesulitan memahami makna pembagian bilangan asli dengan pecahan
- h. Kesulitan memahami makna pembagian bilangan pecahan dengan pecahan.²⁰

¹⁹ M. Syaiful, *Metode The King Matematika Ala Tentor* (Jakarta : Wahyumedial, 2012), 61- 62.

²⁰<http://masbied.files.wordpress.com%2f2011%2f05%2fmodul-matematika-kesulitan-belajar-pecahan.pdf> , (diakses pada tanggal 10 maret 2017).

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Riska Dwi Novianti dan M. Syaichudin

Judul pengembangan media komik pembelaaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada siswa kelas V SDN Nembung, dijadikan relevansi penelitian ini karena memiliki persamaan dari segi metode penelitiannya, sama-sama menggunakan R&D (*Research and development*), fokus terhadap media komik pembelajaran matematika, subjek yang diteliti sama-sama kelas V, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Riska terletak pada fokus materi yang diteliti, yaitu materi soal pecahan sedangkan penelitian ini fokus pada materi pengurangan dan penjumlahan konsep pecahan.

2. Penelitian Indaryati

Judul Pengembangan media komik pembelaaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V, dijadikan relevansi dalam penilaian ini karena memiliki letak persamaan pada metode penelitian yaitu menggunakan R&D (*Research and development*). Dan subjek penelitiannya yaitu sama- sama kelas V fokus penelitian pada materi pecahan, sedangkan perbedaan pada penelitian Indaryati dan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya. Jika Indaryati melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi & prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus pada pembelajaran efektif yang menggunakan media komik.

F. Kerangka Berfikir

Materi matematika memiliki peran penting bagi manusia contohnya, dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari berhitung, mengukur, membaca waktu dan lain sebagainya. Pada pembelajaran matematika konsep pecahan dengan materi penjumlahan dan pengurangan adalah merupakan salah satu

dasar dalam berhitung. Namun dalam pembelajaran matematika masih ada kendala meliputi beberapa masalah di antaranya masih kurangnya pemahaman siswa dan keterbatasan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang sering ditemukan di lapangan media pembelajaran matematika untuk materi pecahan masih terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional, sajian materi sekedar bentuk rumus-contoh-soal. Sedangkan penggunaan media relatif jarang. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan variasi baru, media pembelajaran matematika.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran di antaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu siswa SD berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami siswa.

Media komik dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran matematika konsep pecahan, agar lebih menarik dan mudah diingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah belajar siswa serta meningkatkan tingkat pemahaman materi pecahan. Komik sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan hiburan bagi siswa sehingga siswa tidak cepat bosan terhadap

materi. Komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya pemahaman siswa juga meningkat.