

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori yang Relevan**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Kegiatan belajar mengajar merupakan fungsi pokok dan usaha yang paling strategis guna mewujudkan tujuan institusional yang di emban oleh suatu lembaga pendidikan. Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas institusional tersebut, guru menempatkan kedudukan sebagai figur sentral, karena di tangan para gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah. Sehubungan dengan tugas tersebut, para guru selaku pendidik hendaknya benar-benar memahami arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya. Karena berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Banyak orang yang beranggapan bahwasannya belajar adalah mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terdapat dalam materi yang disampaikan, selain itu ada juga yang memandang belajar sebagai suatu latihan seperti yang sering di lakukan pada latihan membaca dan menulis. Dari persepsi yang dikemukakan di atas, biasanya orang-orang tersebut akan merasa puas ketika mereka telah mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Untuk menghindari ketidaklengkapan anggapan dan persepsi tersebut, maka berikut ini akan diuraikan definisi belajar menurut beberapa ahli:

Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (1997:17) mengungkapkan bahwa “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan”. Selanjutnya Gulu (dalam Taufik, 2008:16) menambahkan bahwa “belajar adalah aktivitas manusia di mana semua potensi manusia dikerahkan”. Kemudian Subana dan Sunarti dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* menjelaskan “belajar berarti suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan”.

Menurut penganut paham *Ilmu Jiwa Asosiasi* yang lebih jauh lagi: paham Empirisme, yang dipelopori oleh John Locke “Inggris” dan Herbart “Swiss” (dalam Abin Syamsuddin Makmun, 2000:159) ‘belajar merupakan perkayaan materi pengetahuan material dan atau perkayaan pola-pola sambutan (responses) perilaku baru (behaviour)’. Lebih jauh lagi Skinner yang dikutip Barlow (dalam Muhibbin Syah, 2002:90) menyatakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, bahwa belajar adalah ... *a process of progressive behavior adaptation*.

Hintzman (dalam Muhibbin Syah, 2002:90) mengemukakan:

*Learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior.* Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2002:92) yang dimaksud dengan belajar adalah “tahap perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Tahapan perubahan tingkah laku tersebut dijelaskan secara lebih rinci oleh Abin Syamsuddin Makmun (2000:159) bahwa “perubahan dalam konteks belajar itu dapat bersifat fungsional atau *struktural*, *material* dan *behavioral*, serta keseluruhan pribadi (*gestalt* atau sekurang-kurangnya multidimensional).

Dari beberapa definisi belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku atau tingkah laku individu dengan cara mengerahkan semua potensi yang ada untuk melakukan interaksi antara individu dengan lingkungannya dengan cara pengalaman atau pelatihan. Perubahan tersebut merupakan hasil yang didapatkan dari perlakuan secara normal dalam konteks pembelajaran, artinya perubahan tersebut bukan karena diakibatkan oleh kematangan individu, keadaan gila, mabuk, lelah, jenuh dan sebagainya.

Dalam kegiatan belajar, tentunya tidak akan terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud merupakan tindak lanjut dari kegiatan belajar, dengan kata lain kegiatan belajar dan pembelajaran ini merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, karena pembelajaran yang dimaksud merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya.

Indrawati (1999:2) mendefinisikan pembelajaran:

Sebagai pengorganisasian, penciptaan, atau pengaturan suatu kondisi lingkungan sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya belajar pada siswa. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses belajar mengajar, dengan demikian ada dua komponen utama dalam pembelajaran yaitu guru dan siswa yang saling berinteraksi.

Oemar Hamalik (2004:57) mengungkapkan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan Arifin (dalam T. Rahmat, 2003:6) menyatakan ‘pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar ditinjau dari sudut pembelajar yang direncanakan guru untuk dialami pembelajar selama kegiatan belajar mengajar’.

Berdasarkan beberapa pernyataan tentang konsep pembelajaran di atas, maka penulis menyimpulkan pembelajaran sebagai suatu kegiatan belajar mengajar yang direncanakan oleh guru dengan sebaik-baiknya dengan cara mengkombinasikan unsur-unsur pembelajaran yang ada guna mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Tujuan Pembelajaran**

Menurut Peter Kliene dalam Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos (2002:22):

“belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Maka, perlu diciptakan suasana dan sistem (kondisi) belajar yang kondusif, disamping faktor lainnya yang akan menentukan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah faktor pengajar. Oleh sebab itu mengajar, yang diartikan sebagai sebagai suatu usaha menciptakan system lingkungan, harus memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang *fun and enjoy*”.

Pada masa ini, tampak jelas bahwa pendidikan diarahkan untuk kepentingan politik Negara, yaitu untuk membangun nasionalisme, persatuan dan

kesatuan bangsa, serta dalam rangka penggalangan kekuatan bangsa. Dalam konteks inilah tujuan pendidikan lebih diarahkan untuk menolak segala pengaruh asing, tidak ada kebebasan berfikir, dan semua diarahkan pada kepentingan politik negara.

Sedangkan Rogers (dalam Theo Riyanto, 2002:5) “sangat menekankan pentingnya relasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Sebab menurut mereka, pendidikan berfaedah besar, apabila dapat menumbuh kembangkan kepribadian manusia”.

Berkaitan hal-hal di atas, serta mencermati perkembangan dunia sekarang, tujuan pendidikan yang humanistic adalah mengembangkan strategi dan teknologi yang lebih manusiawi dalam rangka menciptakan ketahanan dan keterampilan manusia guna menghadapi kehidupan yang secara terus-menerus berubah. Oleh sebab itu, pembelajaran harus mampu menjawab kebutuhan peserta didik, untuk merencanakan tujuan hidup, bagaimana memilih nilai-nilai, bagaimana membangun identitas diri, bagaimana membentuk ketangguhan diri, dan bagaimana mengupayakan relasi dan komunikasi pribadi yang efektif dengan sesama dan lingkungannya.

Maka penulis menyimpulkan bahwa secara umum ada tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan
- b. Untuk menanamkan konsep dan pengetahuan
- c. Untuk membentuk sikap atau kepribadian.

Dalam pembentukan sikap mental, perilaku, dan pribadi siswa, seorang guru perlu bijaksana dan berhati-hati dalam pendekatannya. Sangat dibutuhkan kecakapan guru untuk memberikan, mengarahkan, serta memelihara motivasi siswa. Pembentukan sikap dan perilaku siswa tidak lepas dari persoalan penanaman nilai-nilai (*transfer of values*). Dengan dilandasi nilai-nilai positif itu, diharapkan akan tumbuh kesadaran dan kemauan dari siswa untuk mengoptimalkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

### 2.1.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara khusus, menurut R. Angkowo dan A. Kosasih (2007:10)

“pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan”.

Sedangkan menurut Arief S Sadiman (2006:7) bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan beberapa pernyataan tentang pengertian media pembelajaran di atas, maka penulis menyimpulkan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.



#### 2.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2006:12) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media di gunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Ketiga ciri-ciri Media Pembelajaran yaitu:

- a. Ciri Fiksatif
- b. Ciri Manipulatif
- c. Ciri Distributif

Secara lebih jelasnya dapat penulis uraikan sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

- b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-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.

- c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau suatu kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Sedangkan R. Angkowo dan Kosasih (2007:10) mengungkapkan bahwa “secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indera”.

Berdasarkan beberapa pernyataan tentang ciri-ciri media pembelajaran maka penulis menyimpulkan harus mempunyai ciri fiksatif, manipulatif, distributif yang dapat diterima oleh panca indera.

#### **2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Harjanto (2005:237) dalam buku perencanaan pengajaran:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, Mock up, diorama, dan lain-lain
3. Media Proyeksi seperti slide, filmstrip, penggunaan OHP, dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam R. Angkowa dan A. kosasih (2007:12) “jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.



### 2.1.6 Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Arief S Sadiman (2006:17) secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri

Secara lebih jelasnya dapat penulis uraikan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  1. objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  2. objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  3. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography.
  4. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

5. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
6. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :

1. menimbulkan gairah belajar
2. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
3. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus di atasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat di atasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

1. memberikan perangsang yang sama
2. mempersamakan pengalaman
3. menimbulkan persepsi yang sama

### 2.1.7 Media Grafis

Seorang guru harus mengenal berbagai jenis media pengajaran khususnya media proyeksi. Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Harjanto (2005:237) dalam buku Perencanaan Pengajaran:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, Mock up, diorama, dan lain-lain
3. Media Proyeksi seperti slide, filmstrip, penggunaan OHP, dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Webster mendefinisikan *Graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam pengertian media visual, istilah *Graphics* atau *Graphic Materials* mempunyai arti yang lebih luas, bukan hanya sekadar menggambar. Dalam bahasa Yunani, *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif.

Definisi tersebut dipadukan dengan pengertian praktis, maka grafis sebagai media, mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berbentuk diagram, sket atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster kartun dan komik. Sedangkan sket, lambang, dan bahkan foto dipergunakan pada

media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya penyampai presentasi grafis. Jadi *graphics*, meliputi berbagai bentuk visual, terutama gambar.

### 2.1.8 Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris *Comic* yang artinya bersifat atau menghibur. Pada pengertian komik kontemporer, Mc Cloud (1967:23) menjelaskan, “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information or to produce an aesthetic response in the viewer...*” Komik oleh White, T (1988) sebagai rangkaian kartun yang di buat dalam bingkai-bingkai. Komik juga dapat didefinisikan sebagai cerita yang berupa rangkaian gambar yang terpisah tetapi berkaitan dalam isi, dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah. (Ensiklopedia Indonesia, 1987:1837). Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Rivai (1991:63) “...sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Pengertian lain tentang komik dikemukakan pula oleh Toni Masdiono (1998:3) yaitu komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya. Selanjutnya seorang komikus nasional, Koen (dalam Lia, 2006:19), mengatakan komik secara keseluruhan merupakan imaji kisah yang utuh hasil perkawinan gambar dan tulisan, dan secara parsial komik merupakan penekanan karakteristik dari segala subjek yang mampu memperkaya setting cerita, baik aspek wujud, gesture, maupun unsur imaji suara”.

Komik merupakan media yang unik komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Scott Mc Cloud dalam bukunya “*Understanding comics*,” dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang.

Bonnef (1998:65) mengungkapkan bahwa, “komik sebagai bacaan komik memiliki fungsi ganda, yakni sebagai media pembelajaran dan sebagai media hiburan”. Komik juga merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk *advertising*, komik sebagai sarana hiburan, maupun komik sebagai media pembelajaran dapat membantu anak anak dalam proses belajar, karena melalui komik anak dapat mengenal lingkungannya disamping pemenuhan kebutuhan fantasi dan imajinasi kreatif. Mengingat komik juga adalah suatu bentuk atau hasil dari pemikiran, maka komik dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku dengan proses yang relatif lebih mudah dan lebih cepat. Apabila dikaitkan dengan suatu materi pembelajaran maka dapat dikatakan materi pembelajaran tersebut akan lebih mudah dimengerti dan lebih cepat dipahami oleh siswa.

Pada dasarnya komik pembelajaran merupakan salah satu media komunikasi grafis yang komunikatif dan edukatif. Komik pembelajaran dalam komunikasi visual tergolong media yang efektif. Hal ini berdasarkan anggapan bahwa aspek visual lebih bisa memberi informasi yang jelas sekedar kata-kata. Komik pembelajaran bisa dirancang dengan luas dan ilustrasi yang menarik alur

cerita yang ringkas sesuai dengan materi yang akan diberikan, dengan perwatakan orang realistis menarik minat semua siswa dari berbagai usia, terlebih lagi bagi siswa yang masih duduk di Sekolah Dasar.

### **2.1.9 Unsur dalam Komik**

Dua unsur terpenting dalam komik dikemukakan oleh Suhandang dan Kusnadi (dalam Ali, 2003:24), yaitu konsep cerita:

1. Jenis cerita atau titik tolak cerita (roman, humor, sifat, dan lain-lain).
2. Waktu dan tempat kejadian cerita, bisa berupa khayalan atau nyata.
3. Konsep karakter dan penampilan tokoh cerita.

Sedangkan unsur estetika komik terdiri dari:

1. Ilustrasi yang erat kaitannya dengan kualitas menggambar, gaya gambar, dan sifat gambar.
2. Bahasa komik yang terdiri dari segi semantik dan teknik visualisasi bahasa.

### **2.1.10 Pembuatan Komik**

Adapun beberapa tahapan dalam pembuatan komik seperti yang diungkapkan oleh Harley (2000) di dalam sebuah artikelnya, yaitu:

#### **a. Pengembangan Cerita**

Di mulai dari sebuah ide yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah naskah cerita disertai penokohan pembabakan ceritanya.

#### **b. Peminsilan/Sketsa Awal**



Kemudian naskah yang sudah jadi tersebut dibuat dalam kertas gambar. Biasanya beberapa komikus ada yang menggunakan *storyboard*, tetapi ada juga yang langsung menggambarinya dari naskah.

c. Penintaan

Setelah proses peminsilan selesai, lalu dilakukan proses penintaan gambar sehingga gambar akan kelihatan lebih tegas.

d. Pewarnaan

Tahap selanjutnya adalah mewarnai gambar yang sudah ditintai. Proses pewarnaan ada yang menggunakan komputer ada juga yang secara manual. Namun ada juga yang tidak melewati proses pewarnaan ini, jika komiknya sengaja dibuat hitam-putih.

e. Penulisan Teks/*Lettering*

Tahap terakhir adalah penulisan teks yang berupa percakapan dari tokoh-tokoh di dalam komik atau penjelasan mengenai maksud dari gambar tersebut.

### 2.1.11 Komik sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Menurut Caine dan Caine (dalam DePorter, dkk, 2000:21), "Perasaan dan sikap siswa akan berpengaruh sangat kuat terhadap proses belajarnya," sesuai dengan ungkapan Goleman (1994:28) seperti yang dikutip oleh DePorter dkk

(2000:22),”...tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk merekatkan pelajaran dalam ingatan.” Sedangkan seseorang akan belajar dengan segenap kemampuan apabila dia menyukai apa yang dia pelajari dan dia akan merasa senang terlibat di dalamnya (Howard Gardner, 1995, dalam DePorter, dkk, 2000:23).

Jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang di dapat, hal tersebut adalah ungkapan dari seorang ilmuwan saraf terkemuka, Dr. Joseph LeDoux (1994, dalam DePorter, dkk, 2000:23). Apalagi pada saat usia sekolah kebanyakan siswa masih memiliki gaya belajar visual yang lebih cenderung mengaktifkan ingatannya melalui gambar yang ditangkap oleh mata (DePorter dan Hernacki, dalam Ali, 2003:25).

Dampak positif dari komik juga adalah kemampuan menyediakan asosiasi yang diperlukan otak untuk memicu daya ingat yang timbul karena adanya gambar-gambar pada komik tersebut. DePorter, Reardon, dan Nourie menjelaskan,

Sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata. Jika anda menggunakan alat peraga atau media dalam situasi belajar, akan terjadi hal yang menakjubkan. Bukan hanya mengawali proses belajar dengan cara merangsang modalitas visual, alat peraga atau media juga secara harfiah menyalakan jalur saraf seperti kembang api di malam lebaran. Beribu-ribu asosiasi tiba-tiba dimunculkan ke dalam kesadaran. Kaitan ini menyediakan konteks yang kaya untuk pembelajaran yang baru (DePorter, dkk, 2000:67).

Pendapat di atas diperkuat lagi oleh Antonio Damasio (1994, dalam DePorter, dkk, 2000:186) yang menjelaskan bahwa:

Membuat asosiasi adalah alat bantu yang luar biasa, hanya di batasi imajinasi. Penelitian tentang otak menunjukkan bahwa mengaitkan

informasi dengan persepsi inderawi yang kuat akan jauh lebih mudah diingat. Dengan melebih-lebihkan citra indera, dapat menghasilkan cara mengingat yang tak mudah terlupakan. Bahkan emosi yang kuat dapat membantu kita mengingat informasi dengan mudah.

Dari hal-hal tersebut di atas, maka terbesit pemikiran bahwa begitu menyenangkan dan begitu mudah bila suatu mata pelajaran disajikan kedalam bentuk komik. Memang pendapat ini barangkali tidak akan diterima begitu saja oleh beberapa pihak, akan tetapi apabila kita memahami tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi/pesan, maka komik menjadi alternatif media yang sangat efektif. Dengan bentuknya yang berupa komik, kondisi pembelajaran akan begitu menyenangkan sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Sebut saja komik karya-karya Art Huffman, Bilal, Moebius, dan Jodorovskiyang begitu terkenal di kalangan masyarakat Perancis bahkan diakui oleh masyarakat komik dunia. Dan masih banyak lagi sekolah atau perguruan tinggi di negara-negara maju seperti Amerika dan Jepang yang sudah menggunakan komik sebagai buku referensi pelajaran.

Dengan media pembelajaran berupa komik, maka akuntansi yang sebelumnya dianggap pelajaran yang tidak menarik dan membosankan kini menjadi sebuah pelajaran yang begitu menyenangkan. Sehingga kesan yang sebelumnya negatif berubah menjadi kesan positif bahwasanya, akuntansi adalah pelajaran yang sangat menyenangkan.

Dengan demikian sebuah konsep yang mendasari penggunaan media pembelajaran komik akuntansi dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran komik akuntansi dapat melatih keterbacaan visual siswa.

2. Media pembelajaran komik akuntansi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik akuntansi menjadi pilihan karena melihat adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas rumah.
4. Media pembelajaran komik akuntansi melatih siswa untuk dapat belajar secara mandiri.
5. Media pembelajaran komik akuntansi dapat digunakan sebagai sarana menghibur sekaligus mendidik.
6. Media pembelajaran komik akuntansi dapat melatih kreatifitas dan imajinasi siswa dalam berfikir.
7. Media pembelajaran komik akuntansi menjadikan siswa berpandangan positif terhadap Mata Pelajaran Akuntansi.

#### **2.1.12 Media Pembelajaran Komik Akuntansi**

Media pembelajaran komik akuntansi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pengajar untuk mempermudah penyampaian materi akuntansi kepada para siswa dengan tujuan mencapai hasil seoptimal mungkin. Media pembelajaran komik akuntansi ini termasuk media grafis, yang diharapkan memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk menyukai dan ingin pintar dalam mata pelajaran akuntansi.

Media pembelajaran komik akuntansi terdiri dari:

- Penjelasan-penjelasan materi yang tidak membuat pembaca bosan

- Contoh soal
- Kunci jawaban dengan penjelasan jawaban tersebut secara terperinci
- Latihan soal
- Lembar jawaban yang telah disediakan

Penulis mengambil judul Media pembelajaran komik akuntansi, karena melihat sebuah buku komik akuntansi yang berjudul “Cara Mudah Menyajikan dan Memahami Laporan Keuangan” karya Nicolaus Fransisko. Buku ini menjelaskan sebagian materi akuntansi perusahaan jasa yang terdiri dari gambar-gambar dan kata-kata yang menarik untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa-siswi maupun pengajar.

Dari penjelasan di atas penulis mengambil kesimpulan, tujuan penggunaan media pembelajaran komik akuntansi adalah untuk menarik perhatian siswa dan supaya siswa tidak jenuh pada mata pelajaran akuntansi yang kebanyakan materinya menghitung. Selain tujuan di atas, media pembelajaran komik akuntansi juga memiliki tujuan agar seorang pengajar dapat menyampaikan materi mata pelajaran akuntansi sebaik mungkin.

### **2.1.13 Pengertian Hasil Belajar dan Konsep Hasil Belajar**

Salah satu tugas guru setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran adalah mengadakan evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang telah disampaikan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, di mana keberhasilan guru tersebut ditunjukkan dengan adanya hasil belajar yang nampak pada diri siswa.

Russyan (dalam Tiwi Wuryani, 2007:16) mendefinisikan 'hasil belajar adalah identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi yang bersifat fungsional, struktural materiil substansial'.

Menurut Nasrun Harahap dalam Syaiful Bakri (1994:21) memberikan batasan bahwa:

*Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.*

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 1992:22) yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Nana Sudjana (1987:49) memberikan batasan bahwa :

*prestasi belajar adalah Merupakan keseluruhan pola prilaku baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.*

Kemudian Oemar Hamalik (2004:52) menambahkan bahwa:

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, etika dan sikap.

Merujuk pada dua pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pada hakekatnya hasil belajar sama dengan prestasi belajar dan hasil belajar harus ditandai dengan adanya perubahan prilaku pada diri siswa setelah selesai



mengikuti proses pembelajaran yang berupa adanya perubahan positif mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan psikomotor (*skills*).

Ketiga ranah yang dimaksudkan oleh Bloom tersebut, dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

### 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yaitu kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip-prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (*knowledge*) dalam berbagai tingkatan, yaitu:

#### a. *Recall of data* (Hapalan/C1)

Merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep, fakta, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami dan dapat menggunakannya. Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah dari semua tingkatan yang ada, namun tingkatan ini akan menjadi prasyarat bagi tingkatan yang lainnya. Contoh kata kerja yang dapat digunakan dalam tingkatan ini adalah menyebutkan, mendefinisikan dan menggambarkan.

#### b. *Comprehension* (Pemahaman/C2)

Merupakan kemampuan memahami arti, interpolasi, interpretasi instruksi (pengarahan) dan masalah. Dalam jenjang ini siswa dituntut untuk memahami suatu masalah dan dapat melihat masalah tersebut dari berbagai aspek.. Contoh kata kerja yang dapat digunakan dalam tingkatan ini adalah menyajikan, menginterpretasikan dan menjelaskan.

c. *Application* (Penerapan/C3)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan dan menerapkan konsep, prinsip, teori, hukum, aturan maupun metode yang telah dipelajari ke dalam situasi baru atau situasi konkret. Contoh kata kerja yang digunakan dalam tingkatan ini adalah mengaplikasikan, menghitung, dan menunjukan.

d. *Analysis* (Analisis/C4)

Merupakan kemampuan untuk memilah, menganalisis dan merinci suatu materi, pengetahuan, konsep, prinsip, teori, hukum, aturan maupun metode menurut komponen yang lebih kecil atau lebih terurai, sehingga diharapkan siswa dapat memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya secara lebih mudah. Contoh kata kerja yang digunakan dalam tingkatan ini adalah membandingkan, menganalisa dan mengklasifikasikan.

e. *Synthesis* (Sintesis/C5)

Merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu kesatuan yang terpadu dan terstruktur. Kemampuan pada tingkatan ini misalnya kemampuan siswa dalam merencanakan suatu eksperimen dan menggabungkan objek-objek yang memiliki sifat yang sama ke dalam satu klasifikasi. Contoh kata kerja yang digunakan adalah merumuskan, menghasilkan dan mengorganisasikan.

f. *Evaluation* (Evaluasi/C6)

Kemampuan untuk membuat suatu pertimbangan (penilaian) terhadap suatu keadaan atau situasi nilai-nilai dan ide-ide. Kemampuan pada tingkat ini merupakan kemampuan tertinggi diantara yang lainnya. Contoh kata kerja yang dapat digunakan dalam tahapan ini adalah menilai, menafsirkan, menaksir dan memutuskan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu siswa seperti sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*), minat, perhatian, penghargaan, proses internalisasi dan pembentukan karakter diri. Hasil belajar pada ranah afektif dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada tingkah laku siswa, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan hubungan sosial yang baik. Bloom membagi ranah afektif dalam lima kategori, yaitu:

a. *Receiving* (Penerimaan)

Mengacu pada keridhoan, kesukarelaan dan kemampuan untuk memperhatikan terhadap *stimulus* (rangsangan) yang tepat. Misalnya siswa mampu mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru tanpa memberikan respon yang lain.

b. *Responding* (Pemberian respon)

Mengacu pada keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan dalam menanggapi *stimulus* (rangsangan). Misalnya siswa mau bertanya kepada guru

terhadap hal-hal yang belum dipahaminya dan mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

c. *Valueing* (Penilaian)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau *stimulus* (rangsangan) tertentu. Reaksi-reaksi yang muncul pada diri siswa dalam kategori ini adalah menerima, menolak atau tidak menghiraukan.

d. *Organization* (Pengorganisasian)

Meliputi pembuatan konsep nilai-nilai menjadi suatu sistem nilai. Sikap-sikap yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal. Sikap yang ditunjukkan dalam kategori ini misalnya kemampuan siswa dalam mempertimbangkan dampak positif dan negatif dari suatu perlakuan.

e. *Characterization* (Karakterisasi)

Mengacu pada kesatuan dan keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki siswa yang akan mempengaruhi pola kepribadian atau tingkah lakunya. Misalnya siswa bersedia merubah pendapatnya jika pendapatnya salah.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan gerak siswa atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis. Kemampuan gerak atau manipulasi tersebut akan terkendali oleh kematangan psikologis siswa itu sendiri.

#### 2.1.14 Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang akan datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam tujuan instruksional.

Selain faktor dari dalam diri dan faktor lingkungan, ada faktor lain yang turut menentukan hasil belajar siswa yaitu faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa yang meliputi strategi dan metode belajar. Ketiga faktor ini dalam banyak hal saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Caroll dalam R. Angkowo dan A. Kosasih (2007 : 51) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 5 (lima) faktor yakni

- a. Faktor bakat belajar
- b. Faktor waktu yang tersedia untuk belajar
- c. Faktor kemampuan individu
- d. Faktor kualitas pengajaran
- e. Faktor lingkungan

Dari kelima faktor tersebut, faktor pertama sampai keempat berkenaan dengan kemampuan individu, sedangkan faktor terakhir merupakan faktor yang datangnya dari luar diri siswa yaitu faktor lingkungan.

#### **2.1.15 Hubungan Media dengan Hasil Belajar**

Sering sekali siswa kesulitan menyerap materi yang guru sampaikan karena kurang kreatif dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Seorang guru harus mencari solusi agar siswa dapat menyerap materi yang diberikan. Di sini guru harus berperan aktif dalam menyampaikan materi, apabila mengalami kesulitan seorang guru bisa menggunakan media sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam penyampaian materi dan dapat menciptakan suasana gembira, keasikan belajar, merangsang keterampilan berpikir, imajinasi, mengasah rasa ingin tahu, suka kinerja ilmiah, serta pada gilirannya tumbuh motivasi belajar tiada habis. Dengan menggunakan metode tertentu seorang guru menyampaikan materi dengan menggunakan media sehingga siswa dapat menyerap materi yang diberikan, ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

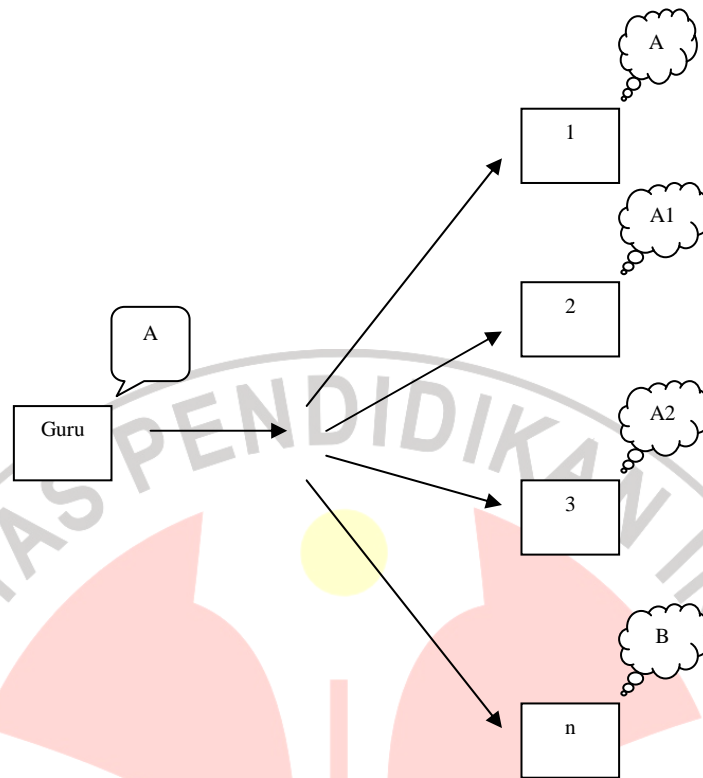
Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dan sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.



Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada dikurikulum di tuangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik sumber verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan kedalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa, peserta latihan ataupun guru dan pelatihnya sendiri) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut *decoding*.

Adakalanya penafsiran tersebut berhasil, adakalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kurang berhasil dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat dan diamatinya.

Gambar di bawah ini menunjukkan kegagalan proses komunikasi tersebut. Guru menyampaikan pesan A, dari keempat siswa hanya siswa 1 yang tepat dalam menafsirkannya. Dua diantaranya kurang tepat (A1,A2) sedang satu lainnya salah sama sekali.



Arief Sardiman (2006:13)

**Gambar 2.1.1 Proses kegagalan komunikasi**

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Penghambat tersebut biasa dikenal dengan istilah *barriers*, atau *noises*.

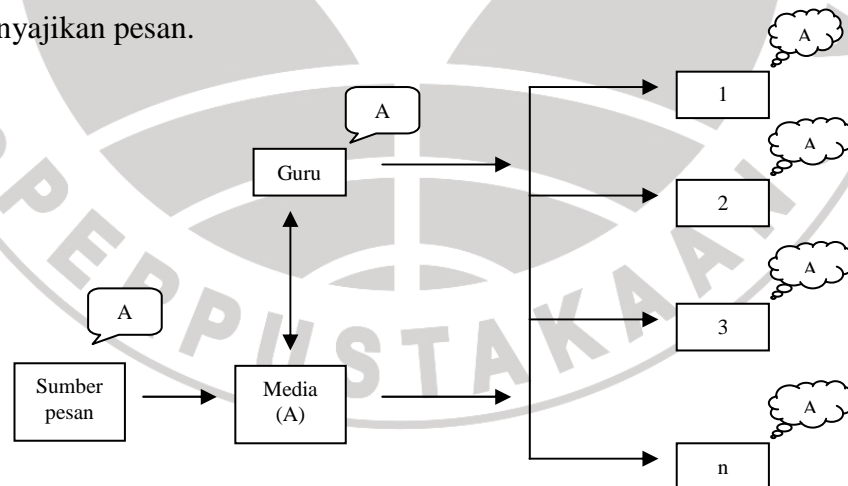
Kita kenal adanya hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan, dan hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Siswa yang senang terhadap mata pelajaran, topic serta gurunya tentu lain hasil belajarnya dibandingkan dengan yang benci atau tak menyukai semua itu.

Guru jangan terlalu banyak berharap dari siswa yang lagi sakit karena pesan-pesan yang guru sampaikan padanya akan terhambat karenanya. Guru juga

jangan berharap pada siswa yang sehat sekalipun untuk mengamati kehidupan binatang satusel dengan dengan mata telanjang.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan.

Gambaran di bawah ini menunjukkan proses komunikasi yang berhasil berkat ikut sertanya media dengan proses belajar mengajar. Sumber pesan bisa penulis buku, pelukis, fotografer, produser dan guru sendiri. Medianya bisa berupa buku, poster, foto, program kaset audio, film, kaset video dan lain-lain. Pesan A yang disampaikan oleh guru maupun media dan sumber pesan ditafsirkan sebagai A pula oleh para siswa. Guru dan media bekerja sama, bahu membahu dalam menyajikan pesan.



Arief Sardiman (2006:15)

**Gambar 2.1.2 Proses keberhasilan komunikasi**

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Alat-alat yang dapat dijadikan sebagai perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan disebut media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik:1986).

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa akan merasa tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga akan membuat perhatian siswa terfokus. Pada saat perhatian siswa fokus pada pelajaran maka pada waktu inilah pelajaran akan lebih mudah dicerna oleh siswa.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang di dapat, hal tersebut adalah ungkapan dari seorang ilmuwan saraf terkemuka, Dr. Joseph LeDoux (1994, dalam DePorter, dkk, 2000:23).

Dari penjelasan-penjelasan di atas, maka terbesit pemikiran bahwa menyenangkan dan begitu mudah untuk menyampaikan dan menerima materi pada mata pelajaran yang dianggap sulit bila disajikan ke dalam bentuk komik. Memang pendapat di atas tidak akan diterima begitu saja oleh beberapa pihak, akan tetapi apabila kita memahami tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi/pesan, maka komik menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran komik, suasana di kelas akan menyenangkan dan tidak bosan baik bagi pengajar maupun siswa-siswi. Karena dengan menggunakan media pembelajaran komik, kondisi pembelajaran di kelas akan lebih efektif sehingga materi dapat selesai dengan tepat waktu, dimengerti dan dipahami. Komik karya-karya Art Huffman, Bilal, Moebius, dan Jodorovski yang begitu terkenal di kalangan masyarakat Perancis bahkan diakui oleh masyarakat komik dunia. Dan masih banyak lagi sekolah atau perguruan tinggi di

negara-negara maju seperti Amerika dan Jepang yang sudah menggunakan komik sebagai buku referensi pelajaran.

Media pembelajaran komik akuntansi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pengajar untuk mempermudah penyampaian materi akuntansi kepada para siswa dengan tujuan mencapai hasil seoptimal mungkin. Media pembelajaran komik akuntansi ini termasuk media grafis, yang diharapkan memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk menyukai dan ingin pintar dalam mata pelajaran akuntansi.

Media pembelajaran komik akuntansi terdiri dari:

- Penjelasan-penjelasan materi yang tidak membuat pembaca bosan
- Contoh soal
- Kunci jawaban dengan penjelasan jawaban tersebut secara terperinci
- Latihan soal
- Lembar jawaban yang telah disediakan

Dari penjelasan di atas penulis mengambil kesimpulan, tujuan penggunaan media pembelajaran komik akuntansi adalah untuk menarik perhatian siswa dan supaya siswa tidak jenuh pada mata pelajaran akuntansi yang kebanyakan materinya menghitung. Selain tujuan di atas, media pembelajaran komik akuntansi juga memiliki tujuan agar seorang pengajar dapat menyampaikan materi mata pelajaran akuntansi sebaik mungkin.

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah pada dasarnya merupakan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa mampu untuk memperoleh prestasi belajar yang setinggi-



tingginya. Prestasi belajar yang dicapai merupakan salah satu tolok ukur yang menggambarkan tinggi rendahnya tingkat keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan segala karakteristiknya yang berbeda, berupaya mengembangkan dirinya melalui berbagai kegiatan belajar guna meraih hasil seoptimal mungkin.

Dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar, prestasi belajar siswa merupakan output yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar tersebut, baik itu bagi siswa, guru, maupun bagi orang tua siswa yang secara tidak langsung ikut andil dalam pembelajaran tersebut. Prestasi belajar ini merupakan hasil dari usaha guru yang bertugas untuk mengajar dan siswa yang berfungsi sebagai subjek pengajaran.

Merujuk kepada Nana Sudjana (1987:49) dan Nasrun Harahap dalam Syaiful Bakri (1994:21), maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh setiap individu sebagai taraf kemampuan yang di tuangkan dalam bentuk nilai atau angka kumulatif maupun perubahan sikap yang lebih baik yang diperoleh siswa.


Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dibuat suatu paradigma penelitian. Menurut Sugiyono (2006:6) yang dimaksud dengan paradigma penelitian adalah:

Pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dibuat skema paradigma penelitian:



**Gambar 2.2 Skema Paradigma Penelitian**

Keterangan  : Menunjukkan adanya Pengaruh Media Pembelajaran Komik Akuntansi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang dipertanyakan. Hipotesa yang dimaksud mestinya menjadi landasan logis dan memberi arah kepada proses pengumpulan data serta proses penyelidikan itu sendiri. Suharsimi Arikunto (2002:64) mengungkapkan bahwa: "Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul".

Berdasarkan paradigma dan teori yang telah penulis tulis di atas, maka penulis dapat membuat sebuah dugaan sementara (hipotesis) berdasarkan rumusan masalahnya, yaitu:

**"Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran komik akuntansi dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media Pembelajaran komik akuntansi"**.