

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini berbagai pengertian media pembelajaran secara bahasa maupun istilah menurut para ahli: Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman 1993). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 171). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 1984). Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

b. Media Pembelajaran Komik

1) Pengertian Komik

Istilah komik berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikus*. Sedangkan dalam bahasa Perancis dikenal dengan *comique*, serta bahasa Inggris, yaitu *Comic*. Kata

komik memiliki arti lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata komik memiliki arti cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata (Siregar & Melani, 2019). Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dibuat dalam panel dan dipisahkan oleh gang yang keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut dan kadang disertai narasi sebagai penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

Gambar dalam komik biasanya berbentuk gambar kartun. Bersifat sederhana dan memiliki alur cerita yang memuat pesan yang besar namun disajikan secara ringkas sehingga mudah dicerna. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya,

sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Berikut definisi dan pengertian komik dari beberapa sumber buku:

- a) Menurut Sudjana dan Rivai (2015), komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.
- b) Menurut Gumelar (2011), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.
- c) Menurut Elmy dkk (2010), komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor.
- d) Menurut Sadiman, dkk (2010), komik adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara

cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

- e) Menurut McCloud (1993), komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

2) Unsur-unsur Komik

Komik mempunyai unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat dasar berupa bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. Menurut Gumelar (2011), beberapa unsur atau elemen dasar sebuah komik adalah sebagai berikut:

- a) Ruang kosong. Merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
- b) Gambar. Merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan

tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.

- c) Teks. Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- d) Warna. Merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

Selain unsur dan elemen yang berupa aspek visual (gambar), komik juga harus menjadi sarana representasi aspek verbal (bahasa). Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur-unsur bahasa dalam komik antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Penokohan. Yaitu berupa subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.
- b) Alur. Perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan sureprise.
- c) Tema dan Moral. Aspek isi yang disampaikan kepada pembaca.
- d) Gambar dan bahasa. Unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.

3) Jenis-jenis Komik

Menurut Arulan (2013), berdasarkan media yang digunakan dalam menampilkan atau menerbitkan, komik dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a) Komik Strip. Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.
- b) Buku Komik. Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan

secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan comic magazine.

- c) Novel Grafis. Novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa.
- d) Webcomic. Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari webcomic adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang di berbagai belahan dunia.
- e) Komik Instruksional. Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan simbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat-alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

Menurut Daryanto (2010), berdasarkan fungsinya komik dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Komik Komersial. Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.
- b) Komik Pendidikan. Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

Menurut Dermawan (2012), berdasarkan gaya ceritanya, komik dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: Gaya kartun. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak-anak, atau fantasi anak-anak.

- a) Gaya realis. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan/fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa.
- b) Gaya ekspresif. Gaya ini biasanya dipakai dalam cerita-cerita petualangan penuh aksi/laga/pertempuran. Atau komik-komik seni.

- c) Gaya surealistik. Gaya ini dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar. (Riadi , 2020).

4) Teknik Membuat Komik

Menurut Gumelar (2011), terdapat tiga jenis teknik yang biasa digunakan dalam membuat sebuah komik, yaitu:

a) Teknik Tradisional

Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna, kertas gambar, kertas HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan berikut ini:

- (1) Siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.
- (2) Siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya.

- (3) Tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip.
- (4) Buat gambar-gambar raw sketch (sketsa kasar).
Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hampir jadi. Sketsa kasar juga dapat dijadikan finished sketch (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu.
- (5) Sketsa kasar kemudian ditinta dengan menggunakan tinta bak atau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan.
- (6) Langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional.
Pada saat mewarna, dapat digunakan marker atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

b) Teknik Digital (Digital Technique)

Teknik digital merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital. Alat-alat digital yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan software seperti Adobe Photoshop, Adobe Design, Corel Draw, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Pembuatan komik secara digital membutuhkan kemampuan yang lebih daripada

pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya telah berisi software yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

c) Teknik Hibrid

Teknik hibrid adalah teknik membuat komik secara gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Jumlah dan persentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan, yang terpenting adalah menggabungkan dua teknik tersebut. Secara tradisional, alat-alat yang diperlukan sama dengan alat-alat dalam teknik tradisional. Alat-alat tersebut akan digabungkan dengan alat-alat digital seperti komputer, scanner, dan software dalam komputer untuk pewarnaan komik.

Langkah pembuatan komik dengan teknik gabungan, pertama adalah siapkan gambar hitam putih yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, lakukan scan pada gambar hitam putih tersebut sehingga diperoleh gambar dalam bentuk copy digital. Setelah gambar menjadi bentuk copy

digital, gambar akan diwarnai dengan digital colouring. Pewarnaan secara digital dapat dilakukan dengan software seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, The Gimp, atau sejenisnya. Apabila pewarnaan pada gambar telah selesai, langkah selanjutnya adalah lettering atau pemberian teks. Pemberian teks dilakukan untuk memperjelas adegan tokoh dalam komik. Pemberian teks dapat dilakukan dengan Adobe Photoshop atau software sejenisnya.

5) Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena kecenderungan anak-anak yang lebih menyukai bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Menurut Trimio (1992), komik yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

a) Kelebihan Komik

Kelebihan atau keunggulan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Komik memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya.
- (2) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.

- (3) Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- (4) Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- (5) Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlihat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

b) Kekurangan Komik

- (1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- (2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- (3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang prevented.
- (4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa terbatas oleh waktu dan tempat dengan ponsel pintar. Walaupun pada mulanya komik hanya bersifat sebagai hiburan saja dan bersifat fiksi, tapi seiring perkembangan masyarakat muncul kategori- kategori komik baru yang mampu memiliki unsur pendidikan di dalamnya seperti edukasi, fakta-fakta informasi, dan sebagainya.

Di sisi lain, media komik yang bergambar, mudah dibawa dan dibaca serta dapat memuat teks, gambar dan adegan mampu merancang imajinasi siswa. Jubaedah (2012) dalam penjabarannya mengatakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk rangkaian foto atau gambar dengan tambahan kata-kata yang menceritakan suatu kisah atau peristiwa yang termasuk ke dalam sastra anak disebut sebagai media komik. Dalam Rosida & Hastuti (2020: 226) juga menyatakan bahwa komik dengan bentuk gambar berseri menjadi keunikannya tersendiri sebagai media pembelajaran dengan menyajikan peristiwa secara kronologis.

Sejalan dengan itu, dalam Rosyida (2019: 60) juga menjabarkan bahwa media komik dapat dibuat sesuai dengan muatan isi materi dan bahasa yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran. Dengan begitu maka bisa disimpulkan bahwa komik ialah media kekinian yang bisa diterapkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku, atau pun media power point. Media komik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Media komik memiliki kelebihan dalam desainnya yang berupa kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks dan isi ceritanya di dalamnya. Senada dengan itu, Laksana (2015), juga menjabarkan bahwa komik untuk pendidikan terbagi menjadi dua jenis yaitu komik strip dan komik buku. Komik strip ialah jenis komik yang berisikan sedikit panel bergambar seperti yang biasa ditemui di dalam majalah atau koran yang berisikan suatu kisah pendek, dan komik buku yang berbentuk buku dan menceritakan suatu kisah yang lebih panjang dan kompleks.

Hal ini menunjukkan bahwa media komik dapat terus dikembangkan bentuk dan desainnya sejalan dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik sehingga dapat mudah tersampaikan materi yang ingin dikuasai. Media komik juga memiliki kelebihan karena menghantarkan suatu peristiwa secara kronologis dan tidak potong per potong seperti yang biasa ada pada media buku ataupun teks dalam power point. Muatan isi dalam komik juga dapat disesuaikan dengan materi dan pembahasan dari suatu materi tertentu dalam pembelajaran yang akan dibawakan (Gunawan & Sujarwo, 2022:39-41).

2. Minat Membaca

a. Pengertian Minat

Minat adalah komponen internal dalam diri individu yang sangat berpengaruh terhadap tindakannya. Seorang individu akan merasa ingin bahkan perlu untuk melakukan sesuatu atau mendalami sesuatu jika muncul rasa tertarik dalam dirinya. Demikian pula yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 180) yaitu: “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.” Pengertian minat menurut

bahasa (etimologi) ialah usaha dan kemampuan untuk mempelajari (leraning) dan mencari sesuatu. Secara terminologi minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal yang diminatinya. Seperti yang dikemukakan oleh Higlar (dalam <http://www.siaksoft.net>) : “Minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan memfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan puas.” Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak sesuai dengan kebutuhannya. Minat adalah perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu (Suharyat, 2019: 9).

Siswa yang berminat terhadap sesuatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya. Berdasarkan kutipan-kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah ketertarikan, keterlibatan sepenuhnya seseorang pada bidang studi tertentu dan merasa suka, senang mempelajari materi itu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru. Dengan demikian minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; (c) keingintahuan terhadap matematika lebih

dibandingkan disiplin ilmu yang lain; (d) ketekunannya dalam belajar; dan (e) kemauan untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan.

b. Faktor-faktor yang Mendukung Pengembangan Minat

Adapun faktor-faktor yang mendukung pengembangan minat adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Faktor Bawaan (Hereditas)

Faktor ini merupakan faktor yang mendukung perkembangan individu dalam minat sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak dalam segala potensi melalui fisik maupun psikis yang dimiliki individu sebagai pewarisan dari orangtuanya.

b) Faktor Kepribadian

Faktor kepribadian yaitu keadaan psikologis dimana perkembangan potensi anak tergantung pada diri dan emosi anak itu sendiri. Hal ini akan membantu anak dalam membentuk konsep serta optimis dan percaya diri dalam mengembangkan minat.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan olahan dari berbagai hal untuk mendukung pengembangan minat. Faktor lingkungan terdiri atas beberapa bagian yaitu: (i) Lingkungan keluarga, merupakan tempat latihan atau belajar dan tempat anak memperoleh pengalaman, karena merupakan lingkungan pertama dan paling penting bagi anak; (ii) Lingkungan sekolah, suatu lingkungan yang mempengaruhi proses belajar mengajar kondusif yang bersifat formal. Lingkungan ini sangat berpengaruh bagi perkembangan minat karena di lingkungan ini minat anak dikembangkan secara intensif; dan (iii) Lingkungan sosial, suatu lingkungan yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Di lingkungan ini anak akan mengaktualisasikan minatnya kepada masyarakat.

c. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu pemahaman isi dari apa yang tertulis dari buku. Membaca juga bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca apa yang sedang di baca. Membaca juga memperoleh pengetahuan dan ilmu baru serta mendapatkan manfaat apa yang telah dipahami isi dari tulisan dan kata-kata yang terdapat dalam bacaan. Menurut Puji Santoso (2009)

berpendapat, membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulisan. Pesan dari sebuah teks atau barang cetak lainnya dapat diterima apabila pembaca dapat membacanya dengan tepat, akan tetapi terkadang pembaca juga salah dalam menerima pesan teks atau barang cetak manakala pembaca salah dalam membacanya. Menurut Gondmen (1067:127) menyatakan bahwa membaca suatu kegiatan memetik makna atau pengertian yang bukan hanya dari deretan kata yang tersurat (*reading the lines*), melainkan makna di balik deretan yang diantara baris (*reading between the lines*). Aderson dalam Tarigan (2008:7) mengatakan, bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan mengubah tulisan atau cetakan menjadi bunyi-bunyi yang bermakna. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa tulis reseptif. Disebut reseptif, karena dengan membaca seseorang menerima informasi, informasi dan informasi, serta pengalaman baru (Putri, dkk, 2023: 52). Dari beberapa pendapat para ahli membaca merupakan makna dari sebuah pesan tulisan memahami isi apa yang telah ditulis menggunakan kata-kata yang memetik makna dari bacaan-bacaan yang dibaca.

d. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya harus memiliki tujuan, karena seseorang yang membaca dengan memiliki tujuan, cenderung

lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru hendaknya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau membantu mereka menetapkan tujuan membaca peserta didik itu sendiri. Tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, mencakup isinya serta memahami makna bacaan. Makna (arti) sangat erat kaitannya dengan maksud dan tujuan membaca. Artinya, dalam membaca haruslah memperhatikan disiplin ilmu atau pengetahuan yang akan kita akan membaca.

Menurut Dalman ada beragam tujuan membaca, yaitu:

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
- 2) Menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenali makna kata-kata sulit.
- 5) Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang/penulis.
- 6) Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) atau keterangan tentang definisi suatu istilah.

Sedangkan menurut Tarigan tujuan membaca sesuai bahan yang digunakannya, antara lain:

- 1) Membaca untuk mendapatkan pengetahuan (informasi), jenis membaca yang cocok untuk keperluan ini adalah membaca dalam hati, bahan bacaan yang dapat

dipergunakan antara lain: laporan (insiden, perjalanan, pertandingan), berita perihal penemuan hal baru, buku-buku pelajaran, majalah-majalah, ilmu pengetahuan, serta lain-lain.

- 2) Membaca untuk memupuk perkembangan keharuan dan keindahan, jenis membaca yang cocok untuk keperluan ini ialah membaca teknis/nyaring, dapat pula membaca dalam hati untuk jenis-jenis bacaan tertentu seperti prosa fiksi. Bahan bacaan yang cocok untuk tujuan membaca seperti ini merupakan: puisi, sajak, prosa berirama, drama, serta prosa fiksi biasa.
- 3) Membaca untuk mengisi ketika luang. Jenis membaca yang digunakan tidaklah terikat pada jenis tertentu, demikian pula bahan bacaannya. Yang terpenting perlu ditanamkan pada peserta didik adalah bagaimana bisa mengisi waktu untuk hal-hal bermanfaat serta tidak membosankan. Bacaan perihal kepahlawanan, keberanian, kecekatan, dan lain-lain.

e. Manfaat Membaca

Membaca adalah alat untuk belajar dan untuk memperoleh kesenangan. Membaca

juga merupakan alat untuk memperoleh pengetahuan yang tersimpan dalam bentuk tulisan. Selain itu, membaca dapat

digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan. Agar seseorang dapat tertarik untuk membaca, perlu diketahui manfaat membaca. Gray and Roger menyebutkan beberapa manfaat membaca sebagai berikut:

- 1) Mengisi waktu luang
- 2) Mengetahui hal – hal aktual yang terjadi di lingkungannya
- 3) Memuaskan pribadi yang bersangkutan
- 4) Memenuhi tuntutan praktis kehidupan sehari – hari
- 5) Meningkatkan minat terhadap sesuatu
- 6) Meningkatkan Pengembangan diri sendiri
- 7) Memuaskan tuntutan intelektual
- 8) Memuaskan tuntutan spiritual

Dengan manfaat tersebut tidak ada alasan lagi untuk tidak melakukan kegiatan membaca.

f. Pengertian Minat Membaca

Minat membaca merupakan keinginan, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa yang bersangkutan. Selain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis. Minat baca jura merupakan proses dari diri siswa sendiri. Minat baca perlu bimbingan

supaya yang dapat membangun agar dapat tumbuh. Minat baca juga akan tumbuh bila ada kemauan, keinginan dan dorongan dari diri siswa sendiri, guru maupun orangtua. Rasa ingin tahu sesuatu dalam bentuk bacaan yang diminati setiap individu akan mendapat jawaban atas pertanyaan.

Menurut Tarigan (1982) menyatakan minat baca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna baca. Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan individu siswa untuk membaca dengan kemauan dan keinginan sendiri. Oleh karena itu sebagai seorang guru lebih menerapkan kegiatan membaca sebelum pembelajaran yang akan berlangsung minat baca kepada siswa sebagai keinginan yang kuat yang timbul dari diri siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dalam bentuk tulisan mendapatkan informasi yang terkandung dalam bacaan yang dibaca.

g. Rendahnya Minat Baca

Rendahnya minat baca dapat berdampak buruk baik dari diri siswa sendiri maupun orang lain penyebab utama rendahnya

minat baca siswa bisa jadi dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung aktivitas membaca. Rendahnya dukungan dari orang tua, guru ataupun teman-teman sebaya mengakibatkan siswa kurang minat membaca dan dampak negatif perkembangan dari siswa, dalam kegiatan pembelajaran belum mengharuskan siswa membaca. Seperti yang diungkapkan oleh Hardjoprakosa (2005:145) menyatakan bahwa yang menyebabkan rendahnya minat baca yaitu, para orang tua tidak memberi dorongan kepada anak untuk mengutamakan membeli buku dari pada mainan. Peran sebagai seorang guru sangat mempengaruhi minat baca siswa (Haris dan Sipay, 1980). Hal tersebut tugas dari guru masih sangat kurang mendorong siswa untuk membaca. Menurut Winarno (2012:37) mengenai permasalahan membaca tidak adanya teman yang memberikan semangat kepada temannya untuk membaca. Bahwa teman sebaya disekolah mempengaruhi minat baca siswa di sekolah dasar. Siswa bisa bosan karena dalam pembelajaran siswa hanya duduk dan diam tanpa adanya membaca terlebih dahulu sebelum pembelajaran berlangsung.

h. Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa

Upaya meningkatkan minat baca perlu dibiasakan sejak awal pembelajaran supaya siswa dapat memahami makna dari isi teks tertulis yang telah dibaca. Membaca dapat dilakukan

asalkan ada keinginan, kemauan dan dorongan dalam diri individu siswa sebagai seorang guru dan orang tua sebaiknya memberi dukungan. Bahwa kebiasaan membaca harus dimulai sejak awal tidak hanya disekolah menjadi tempat menumbuhkan minat membaca tetapi juga dirumah atau lingkungan yang dapat memberi hal yang positif bagi siswa dan dapat memanfaatkan buku- buku pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Menurut adzim (2004, hlm.52-67) beberapa hal yang dilakukan dalam upaya meningkatkan minat baca diantaranya: (a) orang tua menjadi figure membaca kepada anak (b) memilih bacaan yang sesuai pada dengan anak (c) buatlah saat membaca saat dengan anak) Sedangkan menurut Astuti (2013. Hlm. 28) upaya meningkatkan dapat dilakukan sebagai berikut: (a) motivasi orang tua dan guru (b) promosikan gerakan gemar membaca di lingkungan sekolah. (c) memberikan penghargaan untuk anak yang gemar membaca (e) pengemasan buku yang menarik). Minat baca tidak tumbuh begitu saja namun adanya usaha-usaha tertentu untuk membina minat baca tersebut menjadi lebih baik lagi.

Demikian meningkatkan minat baca siswa berkaitan erat dengan kerangka tindakan AIDA (Attention, Interest, Desire dan Action) Rasa keingintahuan atau perhatian (attention) terhadap

suatu objek (buku/teks) yang dibaca dapat menimbulkan rasa ketertarikan atau menaruh minat pada objek tersebut (Interest), rasa ketertarikan akan menimbulkan keinginan dan kemauan (desire) untuk membaca. Keinginan yang tinggi pada diri siswa akan menimbulkan gairah untuk terus membaca (action) sehingga siswa selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya yang dibaca dan mengerti makna dari katakata yang tertulis pada teks atau bacaan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca siswa diantaranya: (a) perlu dukungan dari orang tua, guru dan teman-temannya (b) membiasakan siswa membaca buku sebelum pembelajaran berlangsung (c) memilih bacaan yang disukai siswa namun tetap mendidik (d) memberi pengaruh hal yang positif supaya siswa gemar membaca (e) memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rizkiani, Syachruroji, & Setiawan, 2022) dengan judul Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Pada Konsep Hubungan Gaya Dan Gerak. Media Komik Brilian telah melewati tahap validasi dengan perolehan

nilai presentase rata-rata dari tim ahli media sebesar 90,75% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli materi sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli bahasa sebesar 90,85% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba terbatas kelas IV D diperoleh nilai presentase rata-rata respon siswa sebesar 93,57% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi dinyatakan layak untuk dikembangkan serta digunakan pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuselita, Yuhelman, & Murwindra, 2019) dengan judul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ikatan Kimia (Siswa Kelas X Sman 1 Benai). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ikatan kimia kelas X SMA. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan, dibuktikan dengan data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berturut-turut yakni 92%, 84,4% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan respon siswa terhadap media komik memperoleh persentase sebesar 96,3% termasuk dalam kategori respon sangat positif.

3. Penelitian ini dilakukan oleh (Damayanti, Sofyan, & Sundari, 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Pembelajaran 2. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada persentase ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi 88% dan respon peserta didik dengan perolehan rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu belajar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023) dengan judul Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung Sebagai Media Pembelajaran Literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Hasil dari validasi uji ahli pembelajaran Literasi mendapatkan 92% yang berarti sangat sesuai, uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 79% yang berarti sesuai, hasil uji validasi bahasa mendapatkan nilai 80% yang berarti sesuai, dan hasil uji validasi lapangan mendapatkan nilai 81,57% -92,10% yang berarti sangat sesuai. Berdasarkan dari hasil uji validasi ahli pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan

bahwa pengembangan komik digital bahasa tidung sudah cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi.

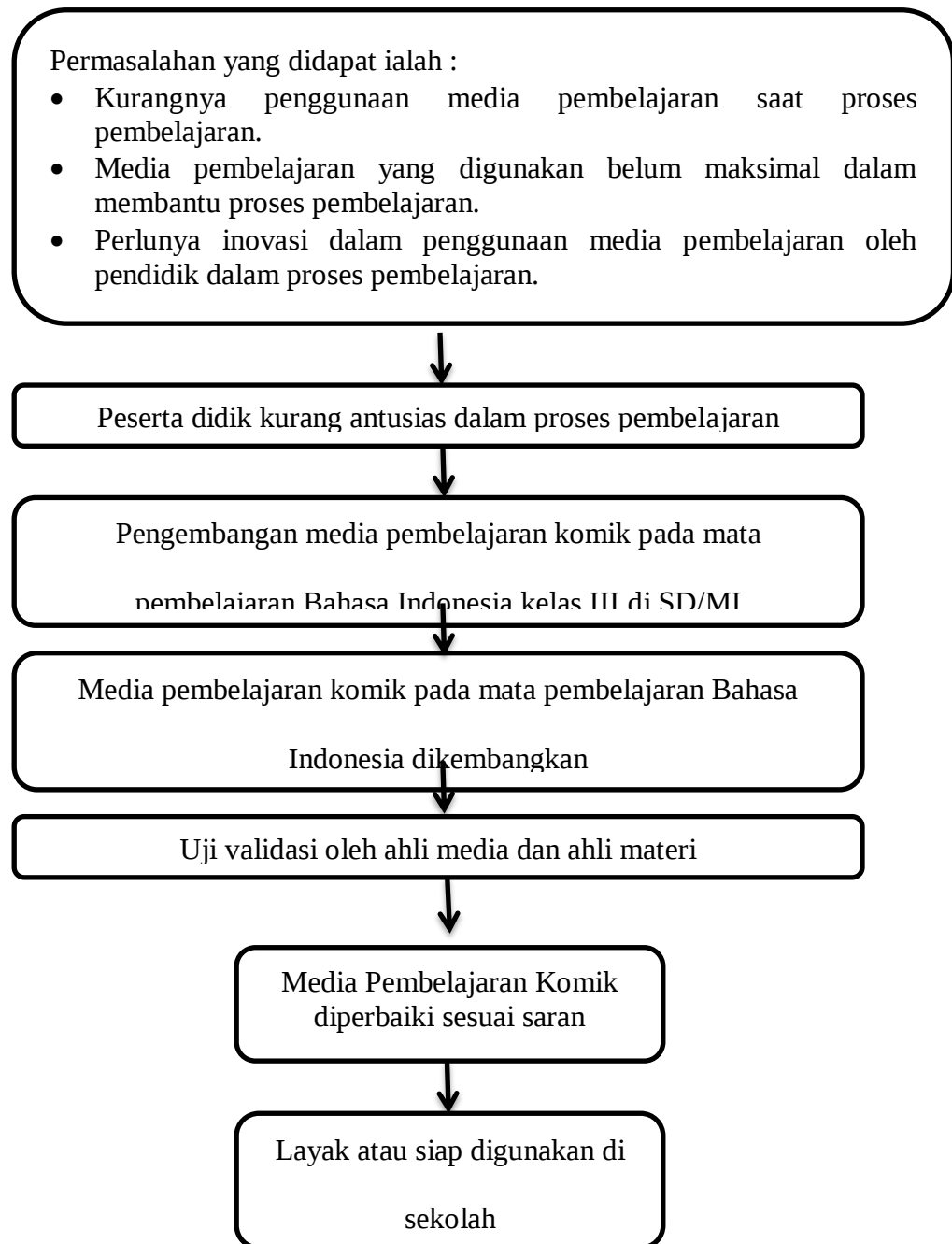
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Ratnawuri, 2016) dengan judul Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. Pemanfaatan media komik strip mempengaruhi hasil belajar ditunjukkan dengan nilai signifikansi uji t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 tidak ditolak serta nilai t hitung adalah sebesar $5,508 >$ dari tabel yaitu sebesar 1,99. Sehingga pemanfaatan komik strip sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga setiap pendidik diharapkan mempunyai kemampuan dalam melakukan inovasi untuk proses pembelajaran. Media secara umum mempunyai manfaat yaitu meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya sangat membantu proses pembelajaran yaitu membantu pendidik dan peserta didik dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Dengan adanya media proses pembelajaran tidak akan

membosankan dan monoton karena adanya inovasi-inovasi penggunaan media pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Tematik Di SD/MI.

Pengembangan media pembelajaran komik merupakan pilihan media pembelajaran yang sangat tepat. Media komik mempunyai kelebihan, yaitu dapat menyajikan materi yang sangat menarik, menyajikan informasi materi yang lebih jelas, dan peserta didik lebih menyukai gambar-gambar. Maka dari itu, pembuatan materi pembelajaran tematik dalam bentuk komik sangat tepat. Karena, proses pembelajaran akan lebih mudah dan peserta didik akan lebih paham dan media komik sangat menarik. Media pembelajaran berbentuk komik diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi dan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami

pembelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran komik ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi dongeng, sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media dan lidasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Melanjutkan uji coba media pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah uji coba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran akhir berupa komik yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran

D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan refleksi awal yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan dan teori-teori dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat peningkatan minat membaca siswa KELAS IIISD Negeri 03 Mensiku sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik.

Ha: Terdapat peningkatan minat membaca siswa KELAS IIISD Negeri 03 Mensiku sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis yaitu : Terdapat peningkatan minat membaca siswa KELAS IIISD Negeri 03 Mensiku sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik.