

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antar pengirim menuju penerima (Heinich et.al.,2002; Ibrahim, 1997;ibrahim et.e., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Jika diambil formasi pendapat di atas media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

Menurut Drs. Daryanto Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kamp dan Dayton, 1985 :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain adalah landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

a. Landasan Filosofis

Seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Artinya, penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial. Misalnya, isi pesan (materi pelajaran) yang disampaikan kepada siswa seharusnya sudah merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal dan empiris. Jangan

sampai materi pelajaran masih salah, tidak baik, dan tidak indah yang disampaikan kepada peserta didik. Seorang guru perlu mengecek unsur kebenaran materi sebelum disampaikan kepada peserta didik. Proses inilah yang disebut penggunaan landasan filosofis dalam memilih isi dan media pembelajaran.

Media yang digunakan guru juga perlu dicek kembali kebenaran dan ketepatannya. Guru yang memilih media belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan berarti media tersebut tidak benar, tidak bagus, dan tidak indah artinya penggunaan media yang tidak tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

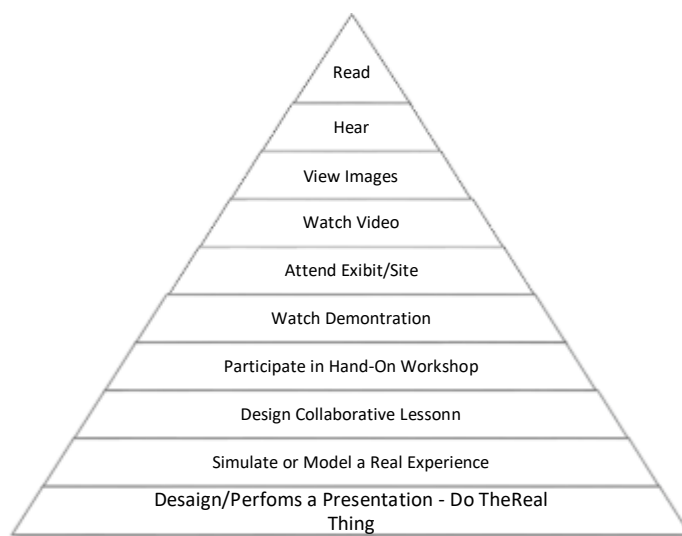
b. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping itu, persepsi peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu :

- 1) Diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya.

2) Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan berdasarkan pengalaman peserta didik.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan kongkrit-abstrak dan kaitanya dengan pembuatan media pembelajaran Edgar Dale membuat jenjang kongkrit-abstrak dengan dimulai dengan siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian yang nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*). Di bawah ini adalah contoh bagan Kerucut menurut Edgar Dale. Gambaran Media Pembelajaran oleh Edgar Dale sebagai berikut :



Bagan 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak. Dalam bagan diatas Dale menejaskan bahwa pada kolom paling atas dengan *Read* bahwa siswa dapat mengingat 10%, dengan *Hear* siswa dapat mengingat 20%, *view dan watch video* siswa dapat mengingat 30%, *Attend Exhibit/Site dan Watch a Demonstration* siswa dapat mengingat 50%, *Participate in Hand-On Workshop dan Design Collaborative Lesson* siswa mampu mengingat mencapai 70%, dan untuk *Simulate or Model a Real Experience dan Design/Peform a Presentation – Do The Real Thing* siswa mampu mengingat mencapai 90%. Edgar Dale Menekankan bahwa siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati kemudian di ingat.

c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pembuatan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan kontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk : kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau

seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

d. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penemuan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila dia belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara peserta didik yang mempunyai tipe belajar auditif, akan lebih suka dengan media belajar audio seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat atau menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya bukan dasar atas kasukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

3. Jenis media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Media dalam pendidikan

memiliki beragam bentuk yang secara umum oleh Amir Hamzah

Suleiman (1981:21) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media Audio, yaitu media yang dapat menghasilkan bunyi seperti *cassete*, *tape recorder*, dan radio.
- 2) Media Visual, yaitu media yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk. Media visual terbagi menjadi:
 - a) Media visual dua dimensi, yang terdiri dari media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan (gambar-gambar, lembaran balik, *stick figures*, wayang beber, grafik, poster, foto, dan lain-lain) dan media visual dua dimensi pada bidang transparan (*slide*, *film strip*, dan lembar transparansi).
 - b) Media visual tiga dimensi, yaitu media yang seperti model dan benda yang serupa.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 37) juga mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu :

- 1) Media cetak. Contohnya buku teks, pamflet, dan koran.
- 2) Media pajang. Contohnya papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
- 3) *Overhead Transparancis* (OHP). Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang gambar dan grafik atau kombinasinya.
- 4) Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan
- 5) Seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.

6) Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran 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. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

B. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian peran tenaga pengajar itu sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peranan tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan. Karena hal tersebut dapat menentukan kemajuan suatu pembelajaran terhadap peserta didik.

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan. Wina

Sanjaya (2013: 173) mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

1. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
3. Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
4. Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
5. Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunaannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

C. Pembuatan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan berasal dari kata “kembang” mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, maksudnya yaitu suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan.

Dapat disimpulkan pembuatan media pembelajaran mempunyai arti bahwa media pembelajaran diperbaharui sedemikian rupa sehingga terbentuklah media pembelajaran yang sistematis,

terarah serta efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembuatan media pembelajaran antara lain :

- a. Pembuatan Media pembelajaran tersebut haruslah bersifat menginformasikan.

Dalam pembuatan media diharapkan media tersebut dapat menginformasikan satu hal yang baru kepada peserta didik tentang suatu kejadian atau obyek yang tidak mereka ketahui sebelumnya melalui sebuah ruang dan waktu yang terbatas.

- b. Pembuatan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat menarik dan memotivasi siswa.

Agar sesuatu yang dipelajari oleh siswa tidak monoton, maka diperlukan adanya pembuatan media. Dalam pembuatan media cenderung ingin menampilkan sesuatu yang spektakuler. Oleh karena itu sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi atau dialami oleh siswa akan memotivasi siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang dipelajarinya.

- c. Pembuatan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat Instruksional.

Seorang siswa dapat memahami sesuatu dengan cepat apabila dalam media tersebut menampilkan sesuatu yang bersifat instruksional. Maksudnya seorang siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Apakah sesuatu itu perlu dilakukan atau tidak, seorang siswa dapat memilah-milahnya. Begitu pula dalam pembuatannya sebuah pesan yang hendak disampaikan kepada siswa harus bersifat instruksional namun tidak memaksa.

3. Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman dkk. (2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi

4. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73), yaitu :

- a. Kesesuaian dengan tujuan kesesuaian dengan materi pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa
- c. Kesesuaian dengan teori
- d. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

- e. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

5. Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) ada 3 aspek penilaian media pembelajaran yakni:

- a. Aspek rekayasa lunak, terdiri dari :

- 1) Efektifitas dan efisiensi dalam pembuatan maupun penggunaan media pembelajaran.
- 2) *Reliable* (handal).
- 3) *Maintenable* (dapat dipelihara/ dikelola).
- 4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana).
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau *tool* untuk pembuatan.

- b. Aspek desain pembelajaran terdiri dari.

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran.
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI, KD, Kurikulum.
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- 5) Interaktivitas.
- 6) Pemberian motivasi belajar.
- 7) Kontekstual dan aktualitas.
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 10) Ketepatan dan ketepatan alat evaluasi
- 11) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c. Aspek komunikasi visual

- 1) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran
- 2) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
- 3) Sederhana tapi memikat
- 4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*)
- 5) Visual (*layout design*, typography, warna)
- 6) Media bergerak (animasi, *movie*)
- 7) *Layout interactive*

Berdasarkan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan Depdiknas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a. Aspek materi

- 1) Kelengkapan materi
- 2) Keakuratan materi
- 3) Kegiatan yang mendukung materi
- 4) Kemutakhiran materi
- 5) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
- 6) Materi mengikuti sistematika keilmuan
- 7) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
- 8) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
- 9) Penggunaan notasi atau simbol

b. Aspek Penyajian

- 1) Organisasi penyajian umum
- 2) Organisasi penyajian bab-sub bab

- 3) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan
- 4) Melibatkan siswa secara aktif
- 5) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan
- 6) Tampilan umum
- 7) Variasi dalam cara penyampaian informasi
- 8) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 9) Anatomi
- 10) Memperhatikan kode etik hak cipta

c. Aspek bahasa

- 1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- 2) Peristilahan
- 3) Kejelasan bahasa
- 4) Kesesuaian bahasa

D. Pembuatan Media Pembelajaran Visual

Media Visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat pancaindera mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media Visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media

visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi, ataupun situasi.

Jika kita mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, kita akan menemukan banyak gagasan-gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen- elemen visual yang akan ditampilkan. Dalam proses penataan tersebut harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu seperti; kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

E. Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada suatu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

Media Grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud mengihtisarkan,

menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat diupakan atau mungkin diabaikan bila tidak digrafiskan.

Para siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami pesan yang disajikan melalui grafik, hal tersebut disebabkan karena grafik sendiri bukan sesuatu yang asing bagi siswa. Mereka sebelumnya mungkin melihat contoh grafik dari majalah, koran tabloid atau internet. Namun yang terpenting grafik menggambarkan informasi secara ringkas.

F. Media Pembelajaran Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan hiburan semata.

Menurut Scott McCloud yang tertera di halaman 9 dalam buku ' *Understanding Comics*' (cetakan ke-3, april 2008), definisi dari komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Dengan hanya membaca komik, pembaca dipaksa untuk mengaktifkan semua indera mereka. Namun tidak semua komik bisa seperti itu, hanya komik yang ideal saja yang dapat melakukan hal

tersebut. Untuk membuat suatu komik yang ideal dibutuhkan beberapa langkah, yaitu:

1. Gagasan merupakan ide awal yang ingin disampaikan kepada pembaca.
2. Bentuk adalah visual komik yang akan digunakan, apakah seperti bentuk komik Jepang atau bentuk komik Amerika.
3. Gaya merupakan ciri khas yang dimiliki oleh komik itu sendiri.
4. Struktur adalah prinsip komposisi yang digunakan di dalam komik dengan cerita yang disampaikan oleh sang pengarang.
5. Keterampilan merupakan kemampuan sang pengarang dalam menuangkan imajinasinya ke dalam komik dan berhasil menarik perhatian pembacanya.
6. Permukaan atau tampilan adalah hasil jadi gabungan gagasan, bentuk, gaya, ukuran, dan keterampilan.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengihami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis buku komik karena dari beberapa lembar dan dibuat menjadi bentuk buku. Komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu :

1. komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar.
2. komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
3. komik bersifat permanen

4. komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca
5. komik adalah bagian dari budaya populer (Gene Yang dalam Wuriyanto,2009).

Komik sebagai media pembelajaran juga tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut seperti berikut :

1. Komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi.
2. Penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana.

Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual (Lestari dalam Wuriyanto,2009)Kelebihan komik yang lainya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi- materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku- buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa lebih menyukai buku yang bergambar yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membacasehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Ilmu Gizi

1. Pengertian Ilmu Gizi

Istilah gizi atau ilmu gizi dikenal di Indonesia pada tahun 1950an, sebagai terjemahan dari kata Inggris "nutrition". Kata gizi berasal dari kata "ghidza" yang dalam bahasa Arab berarti makanan. Ilmu gizi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antar makanan dan kesehatan. Keperluan tubuh untuk dapat menjalankan fungsinya memerlukan substansi kimia tertentu yang secara umum disebut zat gizi. Makanan merupakan sumber zat gizi yang utama bagi keperluan tubuh. Makanan mengandung enam jenis zat gizi yang utama, yaitu karbohidrat, lemak, protein, mineral, vitamin, dan air. Ke enam zat gizi tersebut masing-masing memainkan peranan yang khusus pada tubuh.

Sebagian merupakan penyedia energi bagi aktivitas sel-sel dan jaringan tubuh, sebagian lagi merupakan komponen yang membangun struktur sel dan jaringan tubuh, dan sebagian lainnya merupakan substansi yang berperan mengatur dan menjaga keseimbangan metabolisme serta semua proses yang terjadi dalam tubuh.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Gizi

Tujuan akhir dari pembelajaran Ilmu Gizi adalah memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Mampu menjelaskan pengertian Zat Gizi.
- 2) Mampu menjelaskan fungsi-fungsi Zat Gizi
- 3) Mampu menyebutkan jenis Zat Gizi Sumber

4) Dapat menjelaskan komponen Sumber Zat Gizi

Beberapa hal tersebut diharapkan siswa-siswi mampu mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa, membentuk sikap yang mengembangkan berbagai kemampuan siswa, khusus kemampuan dibidang ilmu gizi, dan dari pembelajaran ilmu gizi mampu mengatarkan siswa kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3. Pentingnya mempelajari Ilmu Gizi

Pembelajaran Ilmu Gizi merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus ditempuh Siswa SMK Boga Oleh sebab itu, mempelajari ilmu gizi merupakan hal yang sangat penting. Diharapkan setelah mempelajari ilmu gizi siswa mulai sadar akan pentingnya zat-zat yang terkandung didalam makakan itu sangatlah penting untuk:

- 1) Memelihara proses tubuh dalam pertumbuhan dan perkembangan.
- 2) Memperoleh energi guna melakukan kegiatan fisik sehari-hari.

Termasuk dalam memelihara proses tubuh dalam pertumbuhan dan perkembangan, yaitu pergantiaan sel-sel yang rusak dan sebagai zat pelindung dalam tubuh. Proses tubuh dalam pertumbuhan dan perkembangan yang terpelihara dengan baik akan menunjukkan baiknya kesehatan yang dimiliki seseorang.

4. Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

1) Pengertian Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

Zat gizi yang dalam proses pembakarannya di dalam tubuh dan dapat menghasilkan sejumlah energi (kalori).

2) Jenis Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

- a) Protein
- b) Lemak
- c) Karbohidrat

3) Fungsi Sumber Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

a) Fungsi karbohidrat :

- Sebagai sumber tenaga
- Sebagai cadangan dalam tubuh
- Memberikan rasa kenyang dengan adanya selulosa
- Mengoptimalkan fungsi protein
- Mengatur metabolisme lemak Sebagai pemanis alami

b) Fungsi lemak :

- Sebagai sumber tenaga
- Melarutkan vitamin A, D, E, K sehingga dapat diserap oleh usus halus
- Memberi asam lemak esensial (asam lemak yang tidak dapat dihasilkan oleh tubuh sendiri)
- Melindungi alat-alat tubuh yang halus

c) Fungsi protein

- Sebagai sumber tenaga
- Sebagai cadangan tenaga dalam tubuh
- Memberikan rasa kenyang dengan adanya solusa.
- Mengoptimalkan fungsi protein
- Mengatur metabolisme lemak
- Sebagai pemanis alami

- 4) Komponen Pembentuk Sumber Zat Gizi Sumber Zat Tenaga
- a) Karbohidrat : zat gizi yang terbentuk dari unsur Karbon (C), Hidrogen (H), dan Oksigen (O). Setiap 1 gram karbohidrat, dalam proses pembakaran, akan menghasilkan 4 kalori.
 - b) Lemak : zat gizi yang dalam proses hidrolisasinya menghasilkan 1 molekul gliserol 3 molekul asam lemak. Setiap gram lemak dalam proses pembakaran akan menghasilkan 6 kalori.
 - c) Protein : zat gizi yang terbentuk dari unsur karbon (C), Hidrogen (H), Oksigen (O), Nitrogen (N), Sulfur (S), Phospor (P), atau tersusun atas beberapa asam amino. Setiap 1 gram protein dalam proses pembakaran akan menghasilkan 4 kalori.

5) Jenis-Jenis Bahan Makanan Sumber Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

- a) Karbohidrat :
 - Padi-padian : beras, jagung, gandum dan hasil olahannya.
 - Umbi-umbian : singkong, ubi jalar, kimpol, talas, suweg, dll.
 - Sagu
 - Gula dan hasil olahannya : sirup, jelly, dan jam.

NB : padi-padian lebih menguntungkan sebagai karbohidrat, karena kadar hidrat arang dan proteinya lebih tinggi.

- b) Lemak :
 - Sumber lemak yang dapat dilihat (visible fat) : mentega, minyak kelapa, margarine

- Sumber lemak yang tidak dapat dilihat (invisible fat) : lemak susu, lemak kuning, telur, kemiri, kenari, apokat.

c) Protein :

- Protein hewani : ikan, susu, telur, daging, kerang, udang, dan hasil olahannya.
- Protein nabati : kacang-kacangan dan hasil olahannya.

6) Efek Kekurangan Dan Kelebihan Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

a) Karbohidrat

- Kekurangan karbohidrat dapat mengakibatkan stamina berkurang, mudah kelelahan, tremor, dan dapat berakibat gizi buruk.
- Kelebihan karbohidrat dapat mengakibatkan diabetes Tipe 2, penumpukan Karies Gigi, kegemukan dan dapat berlanjut ke penyakit jantung dan obesitas.

b) Lemak

- Kekurangan lemak dapat mengakibatkan kulit menjadi kasar dan kering, kurang konsentrasi, dan sering mengalami kecemasan.
- Kelebihan lemak dapat mengakibatkan timbunan lemak sehingga menjadi perut buncit, dan berlanjut ke penyakit obesitas (kelebihan berat badan)

c) Protein

- Kekurangan protein dapat mengakibatkan penyakit kurangnya berat badan dan gizi buruk.

- Kelebihan karbohidrat dapat mengakibatkan kerusakan pada ginjal, hati, dan dapat berlanjut kepenyakit obesitas

H. Hasil Penelitian yang relevan

1. Ade Prahmadia F. 2016. Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan sebesar 6,79%. Motivasi Belajar Akuntansi Awal diperoleh skor 71,64%, sedangkan Motivasi Belajar Akuntansi Akhir sebesar 78,43%. Dilakukan uji beda menggunakan hasil uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan. sehingga kesimpulannya adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Mijil Widianingtias. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutug, Wadaslintang, Wonosobo, Jawa Tengah Tahun Ajaran". Sampel (22 siswa). Metode penelitian (eksperimen). Berdasarkan penelitian, penggunaan media gambar ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV MI Al-Fatah Kemutug. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga

membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penggunaan media gambar, guru dapat menerapkan berbagai metode dan model-model pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi sehingga siswa tidak merasa jenuh dan merasa diceramahi. Guru bisa menggunakan model picture and picture, examples non examples, dan metode lain yang relevan dengan materi pelajaran.

3. Eko Yuli S. 2015. Pembuatan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V Sd Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan media komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” mengacu pada tahap pembuatan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pembuatan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media komik ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4,14 yang termasuk dalam kategori “baik” dan penilaian ahli media sebesar 4,07 yang termasuk dalam kriteria “baik”. Sementara penilaian siswa dalam tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing 4,19; 4,26; dan 4,14. Nilai 4,19 dalam uji lapangan termasuk dalam kriteria “baik”, nilai 4,26 dalam uji lapangan lebih luas termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dan nilai 4,14 dalam uji operasional termasuk dalam kriteria “baik”. Media yang

dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

I. Kerangka Pikir

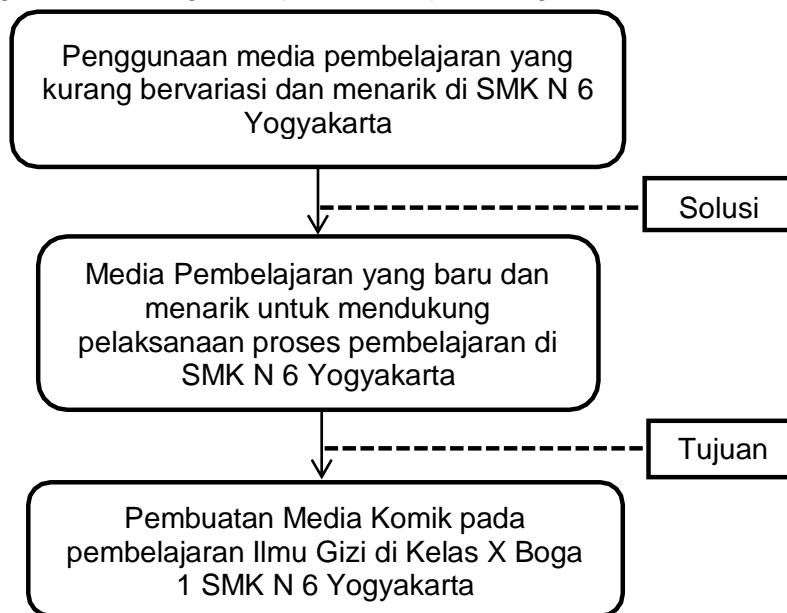
Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungannya. Pembelajaran Ilmu Gizi merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat penting, dimana dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian tujuan instruksional mata pelajaran tertentu. Dalam mencapai tujuan pendidikan, maka seorang guru harus dapat mengajar seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses penyampaian materi terhadap siswa. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif. Berdasarkan hasil observasi, siswa Kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta, diketahui belajar Ilmu Gizinya kurang menggunakan media grafis hanya dengan media ceramah dan dengan media proyektor/LCD secara terus menerus untuk presentasi sehingga terkesan monoton, latihan soal dan tidak adanya media visual yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlunya solusi untuk melakukan pembuatan salah satu media pembelajaran, yaitu Pembuatan Media Komik yang dapat digunakan sebagai bahan belajar Ilmu Gizi dalam

kompetensi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga. Media Komik yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran supaya lebih disenangi dan mudah untuk dipahami siswa. Media Pembelajaran Komik merupakan salah satu media/sumber belajar yang merupakan sarana pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran. materi yang terdapat dalam Media Komik disesuaikan dengan kemampuan siswa, kurikulum yang berlaku, dan menghadirkan materi yang aktual. Penggunaan Media Komik dalam pembelajaran menjadi baik apabila dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar Ilmu Gizi serta dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Pengembangan Media Komik yang disusun dan dikembangkan sedemikian rupa diharapkan dapat membantu proses Belajar Ilmu Gizi di SMK N 6 Yogyakarta.

Bagan alur kerangka berpikir dilihat pada bagan dibawah ini :



Bagan 2. Bagan Alur Kerangka Berpikir

Diketahui bahawasanya penggunaan media pembelajaran diSMK N 6 Yogyakarta kurang bervariasi dan menarik, media pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan yang berisi materi-materi pembelajaran dari sekolahan, sehingga dalam proses pembelajaran kurang menarik dan siswa merasa bosan, perlu adanya solusi media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran komik diharapkan memenuhi kebutuhan media pembelajaran dan proses belajar. Sehingga dapat meningkatkan minat dalam belajar dan nilai pembelajaran ilmu gizi para siswa khususnya pada materi zat gizi sumber zat tenaga