

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

a. Desain Pengembangan

Desain pendidikan adalah proses yang sistematis, efektif dan efisien untuk menciptakan metode pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran atau meningkatkan kinerja peserta didik melalui proses untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi masalah. Desain pengembangan dapat menggunakan berbagai metode desain pembelajaran. Peneliti menggunakan pengembangan ADDIE dalam penelitian ini.

ADDIE singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. ADDIE adalah proses desain sistematis untuk menciptakan produk yang efektif, kreatif dan efisien. (LEARNING, 2008: 5) ADDIE memiliki salah satu peran sebagai pedoman dalam menciptakan alat dan infrastruktur untuk program pelatihan yang tidak hanya efektif, tapi dinamis dan mendukung kinerja.

ADDIE membantu memecahkan masalah pendidikan yang kompleks dan juga menciptakan produk pendidikan dan pembelajaran. (Branch, 2009: 2) Dalam model ADDIE terdapat lima tahap pengembangan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). (Molenda, 2008: 107). Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing tahapan.

a) *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari peserta didik, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi kebutuhan, serta melakukan analisis tugas penelitian.

b) *Design* (Desain)

Langkah ini melibatkan pembuatan rencana dengan terlebih dahulu membuat tujuan pembelajaran yang *Spesific, Measurable, Applicable, Realistic, dan Times* (SMART). Langkah selanjutnya adalah mengembangkan tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang disajikan sebelumnya dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai. Saat ini, ada banyak pilihan metode dan kombinasi media yang dapat dipilih. Peneliti harus dapat menentukan mana yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c) *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mengimplementasikan rencana menjadi kenyataan. Lingkungan belajar yang akan mendukung proses pembelajaran harus sudah siap pada saat ini. Aspek penting dari tahap pengembangan ini adalah pengujian pra-implementasi. Proses uji coba merupakan bagian dari salah satu proses ADDIE yaitu evaluasi, yang dalam konteks ini adalah evaluasi formatif. Hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sedang dikembangkan.

d) *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan langkah awal untuk menerapkan proses pembelajaran yang telah dibuat. Pada fase ini, semua hal yang dibuat harus diurutkan menurut peran dan fungsi yang berbeda sehingga dapat diterapkan. Misalnya jika pengaturan lingkungan diperlukan, lingkungan harus diatur sedemikian rupa.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses melihat hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian yang terjadi pada masing-masing level di atas disebut demikian karena tujuannya adalah untuk kebutuhan perbaikan. Misalnya selama tahapan perencanaan, kita mungkin memerlukan beberapa bentuk penilaian formatif seperti analisis ahli untuk memberikan wawasan tentang rancangan yang sedang dibuat pada saat ini.

b. Pengembangan Media

Nana Syaodih Sukamadinata (2021: 164) penelitian pengembangan adalah proses atau langkah mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sebagainya. Menurut Sugiyono (2012: 407), pengembangan media (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Brog dan Gall (2003: 624) menambahkan bahwa penelitian perkembangan dalam bidang pendidikan dalam hal ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Senada dengan itu, Nusa Putra (2012: 88) menemukan bahwa pengembangan media R&D cocok untuk penelitian inovatif yang ingin menemukan model, produk, prosedur dan metode baru, serta mengukur efektivitas, produktivitas, dan kualitasnya. Berdasarkan pemahaman para ahli tersebut, apa yang dikenal sebagai R&D atau yang biasa dikenal dengan R&D menciptakan produk atau metode baru, atau memperbaiki dan menguji lebih lanjut produk atau metode yang sudah banyak digunakan. Kita dapat menyimpulkan bahwa ini adalah langkah pengembangan yang dapat ditunjukkan.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin “media”, yang merupakan bentuk jamak dari kata “lingkungan”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, 2006: 6). Menurut Gerlach dan Ely, konsep media adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2011: 3). Secara khusus, konsep media dalam pengajaran dan pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses dan mengubah informasi visual dan verbal.

Menurut Daryanto (2013: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang pikiran, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu Rayandra Asyar (2012: 8) menjelaskan bahwa perangkat pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat mentransmisikan atau mendistribusikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat secara efektif dan efisien melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menjelaskan tiga karakteristik media yang menunjukkan mengapa media digunakan dan apa yang tidak dapat dilakukan guru namun media yang mungkin bisa melakukannya.

(Arsyad, 2011: 12) Ciri-ciri tersebut adalah:

1) Ciri Fiksatif

Menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Dengan kemampuan ini, objek atau peristiwa dapat digambar, difoto, direkam, kemudian disimpan dan kemudian ditampilkan dan diamati kembali seperti peristiwa aslinya bila diperlukan.

2) Ciri Manipulatif

Media dengan berbagai objek atau peristiwa yang diubah dapat ditampilkan kembali sesuai kebutuhan. Misalnya, dapat mengubah ukuran, kecepatan, dan pengulangan dalam presentasinya.

3) Ciri Distributif

Media seperti televisi atau radio, mampu menarik khalayak yang besar dalam satu presentasi secara simultan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam mengajar, yang pada gilirannya harus mengarah pada peningkatan hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. (Sudjana & Rivai, 2011: 2) Buku ini menyebutkan empat keunggulan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik:

- 1) Mengajar menarik perhatian lebih banyak peserta didik, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar.

- 2) Materi memiliki makna yang lebih jelas sehingga peserta didik dapat lebih memahaminya dan membantu peserta didik lebih memahami tujuan dari materi tersebut.
- 3) Metode pengajaran lebih beragam daripada komunikasi verbal melalui pidato guru, sehingga peserta didik tidak bosan atau kehabisan energi, terutama ketika guru mengajar di setiap pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti observasi, pelaksanaan, dan demonstrasi.

Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, ketika memilih media, guru harus mempertimbangkan apakah cocok dengan materi dan situasi siswa. Komponen kunci pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling terkait karena pilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran lain yang cocok.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok. (Arsyad, 2011: 29)

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi visual
- 3) Media hasil teknologi berbasis computer
- 4) Media hasil gabungan cetak dan computer

3. Sejarah

a. Pengertian Sejarah

Sejarah dalam bahasa Inggris, sejarah disebut “history”. Secara etimologis kata ini berasal dari bahasa Yunani *historia* yang berarti: inkuiri (*inquiry*), wawancara (*interview*), interogasi dari seorang saksi mata, dan juga laporan mengenai hasil-hasil tindakan-tindakan itu: seorang saksi (*witness*), seorang hakim (*judge*), yang tahu peristiwanya. (Syamsudin, 2007: 1–2).

Menurut sejarawan Sidi Gazalba, sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu itu. (Gazalba, 1981: 13)

Sedangkan Kuntowijoyo mengartikan sejarah sebagai proses rekonstruksi sejarah masa lalu. Sejarah merekonstruksi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh orang lain. Sejarah diibaratkan sebagai orang naik kereta menghadap ke belakang. Ia dapat melihat ke belakang, ke samping kanan kiri. Satu-satunya kendala ialah ia tidak bisa melihat ke depan. Kuntowijoyo mengibaratkan sejarawan sebagai seorang dalang yang memainkan apa saja. Tapi ia dibatasi oleh dua hal yaitu wayang dan lakon. Taruhlah wayang itu sebagai fakta, dan lakon sebagai tema yang dipilih sejarawan. (Kuntowijoyo, 1995: 17)

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan proses rekonstruksi peristiwa masa lalu untuk kepentingan masa

sekarang. Hikmah kejadian dari masa lampau menjadi sebuah pembelajaran yang berharga untuk bisa menjadi batu pijakan, membuat sebuah kebijakan agar kesalahan yang telah berlalu tidak kembali berulang pada masa sekarang.

b. Pembelajaran Sejarah

Sejarah digambarkan sebagai masa lalu manusia dan lingkungannya yang disusun secara ilmiah dan mencakup proses fakta-fakta saat itu dengan rincian dan penjelasan yang memungkinkan untuk memberikan pemahaman atas apa yang terjadi. Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang proses perubahan dan perubahan kehidupan suatu negara dan segala aspek kehidupannya yang terjadi pada masa lampau. (Sardiman, 2003: 9) Sedangkan menurut Ibnu Khaldun dalam Abdurahman (2007: 5), sejarah adalah hasil dari usaha mencari kebenaran, penjelasan kritis tentang sebab dan asal-usul kebenaran sesuatu dan kedalaman pengetahuan tentang bagaimana dan apa yang membuat sesuatu terjadi.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat tumbuh dan mendorong peserta didik untuk melakukannya proses belajar. Pembelajaran juga harus menjadi proses memberi bimbingan atau dukungan bagi peserta didik untuk menyelesaikan proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya permasalahan yang peserta didik alami. Tentu saja ada banyak perbedaan dalam belajar, karena ada peserta

didik yang bisa mencerna mata pelajaran yang ada juga peserta didik yang mencerna materi dengan lambat. Kedua Perbedaan ini mendorong guru untuk memperkenalkan strategi Pembelajaran disesuaikan dengan keadaan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. (Djamarah & Zein, 2014: 39)

Pembelajaran adalah kegiatan terencana yang memerlukan atau menuntut mendorong seseorang untuk belajar dengan baik untuk melakukan suatu kegiatan. Pembelajaran mengarah pada dua kegiatan utama, yaitu bagaimana orang bertindak untuk mengubah perilaku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang mengirimkan informasi melalui pengajaran. Oleh karena itu makna dari pembelajaran adalah tindakan eksternal dari belajar sementara belajar adalah merupakan internalnya. (Pane & Dasopang, 2017: 337)

Sedangkan yang dimaksud pembelajaran sejarah adalah studi yang menjelaskan tentang orang-orang masa lalu dalam semua aspek aktivitas manusia, seperti politik, hukum, militer, sosial, agama, kreativitas (misalnya yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), ilmu pengetahuan dan intelektual. (Sapriya, 2009: 36). Pembelajaran sejarah juga bisa diartikan merupakan perpaduan antara kegiatan belajar dan mengajar di mana peristiwa masa lalu yang berkaitan erat dengan masa kini . Dari sudut pandang hari ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang ada di lingkungan yang menelaah peristiwa masa

lampau yang dikaji pada masa sekarang sebagai pedoman untuk melangkah di masa depan. (Sutrisno, 2011: 50)

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku sebagai akibat interaksi mereka dengan pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah menjadi salah satu muatan wajib dalam setiap tingkatan pendidikan. Sebab pembelajaran sejarah bertujuan untuk menumbuhkan nasionalisme pada setiap peserta didik. (Mudlaafar et al., 2019: 63)

Mempelajari sejarah bukan hanya tentang menerima dan mengingat apa yang terjadi di masa lalu. Tetapi tujuan pembelajaran sejarah adalah agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan dalam masyarakat dan hubungan sosial yang beraneka ragam yang membentuk jati diri bangsa, dan dapat mengembangkan jati dirinya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia.

4. Media Pembelajaran Komik Digital

a. Definisi Komik Digital

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata comic yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (Gumelar, 2011: 2). Dalam buku *Understanding Comics* (2005: 9), Scott McCloud mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai, "*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information*

and/or to produce an aesthetic response in the viewer". Sudjana dan Rivai (2011: 64) memberikan definisi komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Yudi Munadi (2013: 100), mendefinisikan komik sebagai gambar yang berbentuk kartun, mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.

Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik bahwa komik adalah bentuk cerita yang disajikan dengan gambar yang memiliki urutan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang besar dengan penyajian yang singkat dan mudah dicerna.

b. Fungsi dan Keunggulan Komik

Komik menurut Munadi (2013: 36) memiliki beberapa fungsi berikut.

1) Fungsi Sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan memungkinkan terjadinya proses belajar secara lebih mudah.

2) Fungsi Manipulatif

Media komik memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batasan-batasan ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indera.

Pertama, kemampuan sebagai media bimbingan mengatasi batasan-batasan ruang dan waktu yaitu:

- a) Kemampuan untuk menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya.
- b) Kemampuan menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.
- c) Kemampuan menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi, seperti komik tentang jaman prasejarah.

Selain itu, fungsi manipulatif juga berkaitan dengan kemampuan mengatasi keterbatasan indera manusia, yaitu:

- a) Membantu peserta didik memahami penjelasan yang sulit dipahami.
- b) Membantu peserta didik dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

3) Fungsi Atensi

Media bimbingan dapat meningkatkan perhatian (attention) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan gambar dan alur yang dianggap menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

4) Fungsi Afektif

Media komik yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan peserta didik terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya komik sebagai media bimbingan, akan terlihat pada diri peserta didik kesediaan untuk menerima materi dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada materi yang diikutinya. Hal lain dari penerimaan adalah munculnya tanggapan yakni berupa partisipasi peserta didik dalam keseluruhan proses bimbingan secara suka rela yang merupakan reaksi peserta didik terhadap rangsangan yang diterimanya.

5) Fungsi Imajinatif

Media komik dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi yang didominasi kuat oleh pikiran.

6) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan bimbingan tercapai. Dengan demikian motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan peserta didik secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses bimbingan.

c. Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2013: 100), komik dapat dijadikan media bimbingan, gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus.

Muchlis (2009:139) memaparkan tujuan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sebagai berikut; (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan peserta didik berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) untuk membantu peserta didik mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, (4) memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Berdasar pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan sikap patriotisme peserta didik melalui alur cerita dan penokohan yang ada dalam cerita. Cerita dalam komik digital harus disesuaikan dengan kondisi pemahaman diri peserta didik. Gambar-gambar memuat esensi pesan yang disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal. Selain itu pemilihan media

komik digital didasarkan pada alasan bahwa tujuan mengajar di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi juga meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat merupakan bagian penting dalam keberhasilan pembelajaran yang ditempuh seseorang. Minat merupakan gambaran sifat atau sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu. Minat adalah pembawaan dari setiap individu masing-masing, namun untuk membuat minat tersebut menjadi lebih tumbuh dan lebih termotivasi maka perlu adanya pendorong selain didalam diri sendiri agar minat tersebut bisa lebih dapat menggugah seseorang untuk meakukan sesuatu yang ia inginkan.

Bernard dalam Sardiman (2006: 76) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar maupun bekerja. minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen dalam Susanto (2013: 57–58) menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Minat diakui secara luas sebagai faktor motivasi penting yang mempengaruhi belajar. Minat adalah pengaruh dari sifat individu. (Law et al., 2015: 1284)

Menurut Crow and Crow ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat seseorang yaitu:

- 1) Faktor dorongan yang berasal dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dari seseorang dapat didorong dari motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan lingkungan dimana mereka berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau obyek.

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik atau pun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. (Sukmadinata, 2005: 155)

Belajar juga merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. (Hanafy, 2014: 68)

Belajar boleh dikatakan juga sebagai sesuatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu

ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan. (Sardiman, 2009: 22). Menurut M. Dalyono, terdapat lima prinsip dalam belajar yakni:

1) Kematangan Jasmani dan Rohani

Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu telah sampai pada batas minimal umur serta koindisi fisiknya telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya kemampuan berpikir, ingatan, fantasi, dan sebagainya.

2) Memiliki Kesiapan

Setiap orang yang hendak melakukan kegiatan belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar. Kesiapan fisik berarti memiliki tenaga cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental, memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar.

3) Memahami tujuan

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuan belajar itu sendiri. Prinsip ini sangat penting agar proses yang dilakukannya dapat tuntas dan berhasil. Belajar tanpa memahami tujuan dapat

menimbulkan kebingungan pada orangnya hilang keairahan, tidak sistematis, atau asal ada saja.

4) Memiliki Kesungguhan

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Selain itu akan banyak waktu dan tenaga terbuang secara percuma. Sebaliknya belajar dengan sungguh-sungguh serta tekun akan memperoleh hasil yang maksimal dan penggunaan waktu yang lebih efektif. Prinsip kesungguhan sangat penting artinya.

5) Ulangan dan Latihan

Prinsip yang tak kalah pentingnya dalam proses belajar adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan. Sebaliknya belajar tanpa diulang hasilnya akan kurang memuaskan.

Minat belajar adalah kekuatan pendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengalaman. Minat ini tumbuh karena keinginan untuk mengetahui, memahami sesuatu, mendorong dan membimbing minat peserta didik untuk belajar. untuk belajar lebih serius. (Iskandar, 2012: 181) Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar (2004) adalah kecenderungan peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar didorong oleh

keinginan untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. (Nashar, 2004. : 42)

Bedasarkan pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kekuatan pendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengalaman guna untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Ahmad Susanto (2013 : 62) menjelaskan bahwa berikut ini adalah ciri-ciri minat belajar.

1. Minat berkembang melalui perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat terkait dengan perubahan usia.
2. Minat berdasarkan kesempatan pendidikan. Kesempatan pendidikan sangat berharga karena tidak semua orang dapat memanfaatkannya.
3. Perkembangan minat dapat dibatasi. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh kondisi fisik yang tidak memungkinkan.
4. Budaya mempengaruhi minat. Budaya berdampak besar, karena jika budaya mulai menurun, minat juga bisa menurun.
5. Cinta membawa beban emosional. Minat berkaitan dengan perasaan, artinya jika sesuatu dipandang sangat berharga, maka akan timbul perasaan bahagia yang pada akhirnya dapat menarik minat tersebut.

6. Minat bersifat egosentris, artinya apabila seseorang merasa puas terhadap sesuatu maka akan timbul keinginan untuk memilikinya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Perkembangan minat belajar di kalangan peserta didik dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Minat bawaan. Minat diperoleh secara otomatis oleh setiap individu, dan sering dikaitkan dengan warisan atau bakat alami.
2. Minat yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar diri peserta didik itu timbul dalam proses perkembangan orang yang bersangkutan. Preferensi ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kepribadian atau budaya. (Susanto, 2013: 60)

d. Indikator Minat Belajar

Perkembangan minat belajar di kalangan peserta didik dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Minat bawaan. Minat diperoleh secara otomatis oleh setiap individu, dan sering dikaitkan dengan warisan atau bakat alami.
2. Minat yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar diri peserta didik itu timbul dalam proses perkembangan orang yang bersangkutan. Preferensi ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kepribadian atau budaya. (Darmadi, 2017: 317)

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena

telah menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. (2010: 37) Sedangkan hasil belajar menurut Anitah (2008: 19) merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono, 2012: 5–6) hasil belajar dapat berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis.
- 2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan kemampuan kognitifnya sendiri.

- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Bloom (Sudjana, 2016: 22) tiga ranah hasil belajar yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- 2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

b. Komponen dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam kegiatan belajar mengajar terdapat komponen dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar. Komponen-komponen tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena merupakan satu kesatuan yang utuh, saling terikat, terkait, mempengaruhi, dan menentukan. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu faktor intern dan faktor ekstern

1) Faktor Intern

Beberapa faktor intern yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu:

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Seseorang yang belajar dengan fisik sehat dan seimbang, tentu proses dan hasil belajarnya akan optimal. Faktor fisiologis terdiri dari macam yaitu:

1.1 Kondisi Fisiologis

Proses dan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kondisi fisiologisnya. Jika peserta didik belajar kondisi fisik yang kurang atau tidak sehat, tentu proses dan hasil belajarnya akan terganggu. Peserta didik akan merasa cepat lelah, tidak bersemangat, mudah pusing, mudah mengantuk dan sulit menerima pelajaran.

Demikian halnya dengan seorang peserta didik yang belajar dalam keadaan lelah, tentunya ia tidak dapat menjalankan proses belajar dengan baik. Kelelahan dapat dikategorikan menjadi dua golongan, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk belajar hilang.

1.2 Kondisi Pancaindra

Dalam proses dan hasil belajar adalah kondisi pancaindra harus dalam kondisi yang baik dan seimbang. Dengan demikian, hasil belajar pun akan optimal.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis juga turut berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Selain kondisi fisik yang sehat, peserta didik juga membutuhkan adanya kondisi psikis yang tepat. Faktor psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain: minat, bakat, intelegensi, motivasi, kemampuan kognitif, kesiapan dan kematangan, serta perhatian.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu:

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang memengaruhi proses dan hasil belajar terdiri atas dua macam, yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alam adalah tempat dimana seorang peserta didik tinggal. Keadaan lingkungan yang bersih, sejuk, dan nyaman tentunya akan menimbulkan semangat dan kenyamanan dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil yang didapatkan akan maksimal. Begitu juga dengan lingkungan sekolah, kondisi yang nyaman dan aman akan memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Dalam proses belajar, peserta didik akan merasa nyaman, aman, dan bersemangat sehingga hasil belajarnya pun akan diperoleh dengan baik. Lingkungan budaya juga memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Jika dalam berinteraksi, dalam penerapannya peraturan, norma sosial, dan hukum berjalan dengan lancar dan terkendali, maka proses dan hasil belajar akan berjalan efektif dan hasilnya maksimal.

b) Faktor Instrumental

Faktor yang juga penting dan mempunyai pengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah faktor instrumental, yaitu: kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian relevan yang pertama adalah karya Herlina Avrilliyanti pada tahun 2013. Artikel ini disusun dengan judul "Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada

Peserta didik SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak". Artikel dalam jurnal karya Herlina Avrilliyanti diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Fisika berisi tentang penggunaan media komik pada pembelajaran Fisika. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan pada jenis produk (komik digital), subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), serta jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK).

2. Penelitian relevan yang kedua berupa artikel yang disusun Rahmasari Dwimarta. Artikel ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Membahas Pendidikan Karakter Secara Dini dan Berkelanjutan Menggunakan Komik". Artikel dalam jurnal ini di publikasikan oleh Didaktika Dwija Indria pada tahun 2014. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan pada jenis produk (komik digital), subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), serta jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK).
3. Penelitian relevan yang ketiga berupa artikel yang disusun oleh Unty Bany Purnama pada tahun 2015. Artikel dalam jurnal ini diterbitkan oleh Teknodika dengan judul "Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar

Peserta didik”. Jurnal ini berisi tentang perbedaan pengaruh antara media komik digital dan gambar terhadap prestasi belajar IPA peserta didik. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan pada subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), serta jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK), serta variable yang diukur (minat dan hasil belajar).

4. Penelitian relevan yang keempat berupa artikel yang disusun oleh Kurnia Indah Cahyani. Artikel ini berjudul “Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi”. Pada tahun 2014, artikel dalam jurnal ini diterbitkan oleh Didaktika Dwija Indria. Penelitian yang dilakukan Kurnia Indah Cahyani berupaya untuk menguji penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada peserta didik. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan pada subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK), serta variable yang diukur (minat dan hasil belajar).
5. Penelitian relevan yang kelima berupa artikel karya Badriyatul Munawaroh. Artikel yang telah disusun ini berjudul, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Media Komik dalam Strategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R)* Peserta didik Kelas XI IPS 5 SMA XYZ”. Artikel dalam jurnal ini diterbitkan oleh Jupe UNS

pada 2014. Jurnal ini berisi tentang strategi pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review* (PQ4R) dapat meningkatkan prestasi belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan pada jenis produk (komik digital), subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), serta jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK).

Secara umum perbedaan antara penelitian yang relevan di atas dengan penelitian ini terletak pada jenis produk (komik digital), subjek mata pelajaran (Sejarah Indonesia), serta jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian (jenjang SMK). Perbedaan tersebut menjadi *research gap* yang memungkinkan penelitian ini bisa memberikan hal yang baru.

C. Kerangka Pikir

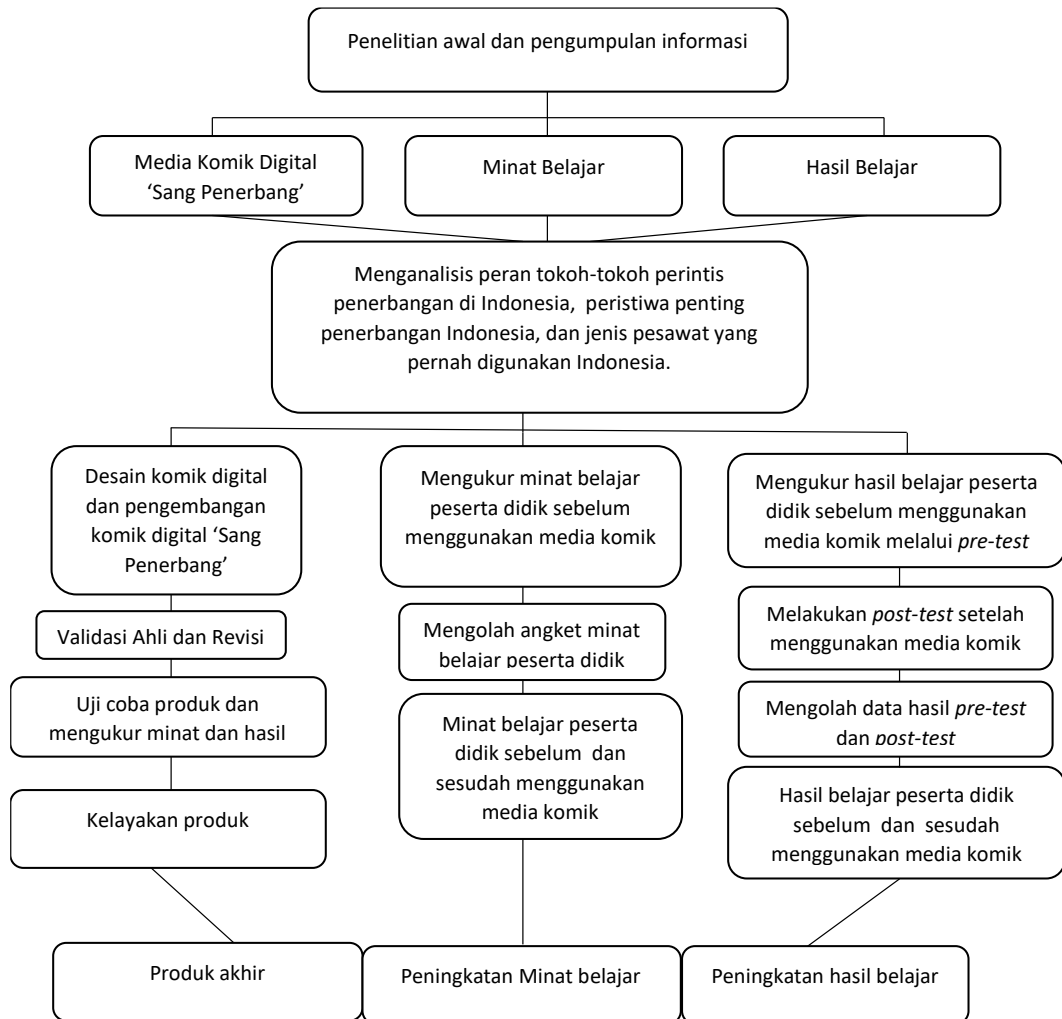
Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teoritik bahwa proses pembelajaran sejarah di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto masih berjalan konvensional atau menggunakan metode ceramah/ekspositori. Guru menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket, papan tulis, dan media *powerpoint*. Guru dalam kegiatan belajar mengajar belum menerapkan variasi model pembelajaran dengan menggunakan media belajar. Model pembelajaran konvensional cenderung menjadikan peserta didik cepat bosan dan tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan situasi tersebut, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui

penerapan pembelajaran yang lebih menarik. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar dapat berupa komik digital. Secara konsep media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan sikap minat dan hasil belajar peserta didik. Konsep tersebut berdasar pada fungsi dari komik bahwa komik sebagai gambar yang mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya dan memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital “Sang Penerbang” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teoritik bahwa proses pembelajaran sejarah di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto masih berjalan konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket dan papan tulis. Guru dalam kegiatan belajar mengajar belum menerapkan variasi model pembelajaran dengan menggunakan media belajar. Model pembelajaran konvensional cenderung menjadikan peserta didik cepat bosan dan tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan situasi tersebut, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang lebih menarik. Upaya yang

dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Digital 'Sang Penerbang'

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka muncul beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto? Ditinjau berdasarkan:
 - a. Bagaimaimana hasil validasi kelayakan ahli materi tentang komik digital ‘Sang Penerbang’?
 - b. Bagaimaimana hasil validasi kelayakan ahli media tentang komik digital ‘Sang Penerbang’?
 - c. Bagaimaimana hasil validasi kelayakan guru mata pelajaran tentang komik digital ‘Sang Penerbang’?
2. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Penerbangan AAG Adisutjipto? Ditinjau berdasarkan:
 - a. Bagaimana hasil angket *pre*-angket dan *post*-angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital?
 - b. Bagaimana hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital?