

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Model Pembelajaran Kooperatif

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk mendorong perubahan yang lebih baik. Tujuan pembelajaran tercapai ketika peserta didik berusaha belajar secara aktif untuk meraih perubahan. Pendidikan di sekolah dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Banyak jenis model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran kontekstual, dan lain-lain. Model pembelajaran yang tepat untuk merangsang minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan saintifik. Hosnan (dalam Bermawi dan Fauziah, 2016: 65) mengemukakan pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang menekankan pada siswa untuk melakukan kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengusulkan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

Model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama pada materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model kooperatif mengharuskan siswa untuk berkelompok dan mendorong untuk saling membutuhkan (Suryani dan Agung, 2012: 80). Siswa dituntut untuk bekerjasama dalam mengembangkan kemampuan tiap individu dan menggabungkan pengetahuan yang didapat sehingga mampu memecahkan masalah tertentu. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar karena dalam model pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk saling bekerjasama. dan

mengeluarkan potensi yang dimiliki agar mampu menyelesaikan masalah sehingga menciptakan interaksi yang nantinya dapat menumbuhkan minat karena adanya tuntutan untuk memecahkan permasalahan. Peserta didik diajarkan untuk bisa berdiskusi dan mengeluarkan pendapatnya di dalam kelas. Peserta didik dituntut aktif, kreatif dan mau bertanya sehingga minat mereka terhadap pembelajaran akan meningkat. Metode yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif yaitu metode *group investigation*. Suryani dan Agung (2012: 86) menjelaskan bahwa metode *group investigation* merupakan metode dimana siswa dikelompokkan untuk melakukan kegiatan belajar sehingga memecahkan permasalahan tertentu. Dalam *group investigation* ini dikelompokkan oleh guru kedalam sebuah tim kemudian merencanakan tugas yang harus dikerjakan, setelah itu para siswa mencari informasi dan data yang kemudian didiskusikan untuk membuat suatu kesimpulan. Setelah mendapatkan kesimpulan kemudian siswa membuat mempresentasikan hasil diskusinya yang kemudian dievaluasi oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif memiliki sintak atau urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Suprijono (2010: 65) mengemukakan bahwa model kooperatif memiliki enam sintaks yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, menyajikan informasi, Mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim belajar, membantu kerja tim belajar, mengevaluasi, dan memberikan pengakuan dan penghargaan. Slavin (dalam Djameluddin dan Wardana, 2019: 87) mengemukakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi belajar, meningkatkan keterampilan individu, mampu menerima kekurangan dan kelebihan diri dan orang lain. Penggunaan model kooperatif oleh guru diharapkan mampu membuat peserta didik agar aktif di kelas, melatih kerjasama antar kelompok dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka sehingga akan tertarik terhadap pembelajaran. Ketertarikan merupakan bagian dari indikator minat belajar. Ketertarikan tersebut secara otomatis akan

meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran yang akhirnya akan dapat menumbuhkan minat belajar. Minat belajar selain dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran, minat juga dapat ditumbuhkan dengan penggunaan media pembelajaran. Media akan memegang peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan perhatian siswa sehingga materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami. Media yang tepat untuk menarik perhatian mereka adalah alat bantu pembelajaran seperti komik sejarah.

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti sebagai pangantar atau perantara. *Association or Education and Communication Technology* (AECT) mengatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Mengajar adalah usaha guru untuk membantu siswa memperoleh materi pengetahuan melalui pembelajaran sesuai dengan minat yang diinginkan. (Kustandi, 2011: 5).

Suryani dan Agung (2012: 136-137) mendefinisikan media Pembelajaran adalah alat guru untuk menginformasikan dan mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima. Media yang digunakan dengan baik mampu menjadi sarana untuk membantu memberikan informasi kepada peserta didik, dan apabila media tersebut dikembangkan sesuai dengan fungsinya maka media dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa adanya keberadaan seorang guru. Media merupakan alat bantu penyampai pesan, dapat menyalurkan perasaan, merangsang pikiran sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan pendidik untuk memberikan materi kepada peserta didiknya. Media pembelajaran berguna agar tenaga pendidik bisa menjelaskan materi

kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga membantu mereka memahami pembelajaran yang dirasa sulit untuk ditafsirkan. Media merupakan bagian integral dari pembelajaran bukan hanya sebagai sarana atau alat penyalur pesan pendidikan.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: media dua dimensi atau media grafis yaitu media yang memiliki panjang dan lebar contohnya seperti, kartun, poster, foto, komik, lukisan, grafik, bagan, papan flannel, sketsa, media cetak, dan lainnya. Media tiga dimensi atau media yang bisa dilihat dari arah pandang mana saja seperti patung, model susun, Mockup, model penampang, dan lainnya. Media proyeksi adalah media yang hanya dapat ditampilkan dengan proyektor. seperti film, proyektor transparansi, computer, film strip, film rangkai atau slide, proyektor tidak tembus pandang, dan lainnya (Rifa'I, 2015: 3).

Munadi (2013: 54-57) telah mengelompokkan alat bantu belajar menjadi empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, diantaranya Media audio adalah media yang mengandalkan pendengaran. Informasi ditransmisikan dalam bentuk pesan verbal, yaitu ucapan lisan atau kata-kata. Berkenaan dengan bentuk pesan nonverbal seperti musik, dentuman, dll. Program radio dan program pada media rekaman disebut sebagai jenis media audio. Media visual adalah media yang mengandalkan mata. Contoh media visual antara lain media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non-cetak. Media audiovisual adalah media yang mengandalkan panca indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Pesan yang disampaikan melalui media audiovisual adalah gambar yang dipadukan dengan suara. Film, dokumenter, drama, dll adalah contoh media tersebut. Multimedia adalah penyampaian pesan yang melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan media yang dapat menyampaikan pengalaman langsung,

seperti melalui komputer dan internet. Adapun pengalaman pertunjukan yaitu melalui lingkungan nyata dan ekskursi, serta pengalaman seru seperti permainan dan simulasi, berbagai peran dan forum teater.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pada awalnya merupakan sarana untuk melibatkan siswa dalam belajar dan memberikan mereka pengalaman untuk menyederhanakan dan memperjelas konsep-konsep abstrak yang sifatnya kompleks agar lebih mudah, lebih konkrit dan lebih mudah dipahami dalam proses belajar mengajar (Usman, 2001: 21). Secara umum, fungsi media merupakan sarana mendapatkan informasi dan memberikan informasi yang dapat menggugah ketertarikan dan minat serta memotivasi untuk belajar. Penggunaan media juga membantu siswa agar lebih mengerti materi yang disampaikan. (Rosyidi, 2009: 29).

Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2013: 9) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual diantaranya Fungsi atensi adalah inti dari fungsi yang ada dalam media visual. Fungsi atensi dalam alat bantu visual mampu mengarahkan siswa untuk fokus pada isi materi yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan dalam teks mata pelajaran. Fungsi afektif terdiri dari gambar-gambar yang dapat membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari kenikmatan belajar siswa. Fungsi kognitif dapat diperoleh dari studi yang menunjukkan bahwa sebuah gambar berkontribusi untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam materi. Fungsi kompensatoris adalah lingkungan belajar yang dapat diperoleh dari penelitian, lingkungan visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks dan membantu pelajar yang lemah membaca dan mengingat teks.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Milawati, 2021:29-31) menyebutkan tiga ciri media yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa.. ciri ini sangat berguna karena dapat mengonversi peristiwa masa lalu tanpa mengenal waktu yang telah lewat. Contohnya peristiwa tsunami bisa diputar kembali dalam rekaman video yang telah disimpan dalam format media.

2) Ciri Manipulatif

Ciri ini akan membuat peristiwa yang berlangsung lama, seperti berbulan-bulan dapat ditampilkan dalam waktu singkat. Contohnya peristiwa proses ibadah haji yang dilakukan berbulan-bulan, ketika ditangkap dan dijadikan video disajikan hanya dalam beberapa menit.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu media dapat ditampilkan secara berulang kali dengan informasi yang sama. Contohnya rekaman video yang dikirim melalui link akan dapat diputar dimana saja dan kapan saja tanpa mengurangi informasi yang terekam didalam media tersebut.

e. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran guru sebagai pendidik dalam memberikan materi pembelajaran, tetapi sebagai alat bagi guru untuk memberikan materi guna memperlancar kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mengatasi kepasifan kelas. Penggunaan media untuk meningkatkan minat belajar siswa salah satunya menggunakan media visual karena media visual mengandung

tampilan yang menarik dan bervariasi. Ambarini (dalam Milawati, 2021: 44) menjelaskan bahwa penggunaan media mampu membuat belajar lebih menarik sehingga menimbulkan minat dan membangkitkan motivasi siswa, materi yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.3. Komik

a. Pengertian Komik

Komik berasal dari bahasa Prancis "Comique". Ini berarti lucu atau konyol. Pada awalnya, komik itu menghibur dan menarik. Semakin populernya komik telah menarik perhatian banyak para ahli sehingga komik cenderung disukai sebagai media atau alat komunikasi. Rifa'i (2015: 64) mengungkapkan bahwa komik adalah bentuk animasi yang menceritakan karakter dan watak yang berkaitan erat dengan gambar dan menyajikan cerita berurutan yang dirancang untuk menghibur pembaca.

Komik menurut Daryanto (2013: 27-28) merupakan suatu bentuk animasi yang menjelaskan karakter dan menceritakan sebuah cerita dengan gambar yang disusun dan bertujuan untuk menghibur pembaca. Komik dapat mengisi waktu luang sehingga bisa dijadikan sebagai hobi maupun hanya untuk hiburan. Kelebihan komik salah satunya ialah penyajiannya memiliki visual dan cerita yang unik dan seru. Ekspresi yang digambarkan akan menarik sifat emosional sehingga pembaca akan tertarik untuk membaca sampai akhir.

b. Jenis-Jenis Komik

Marcel Boneff (dalam Wardana, 2018: 30-31) menjelaskan bahwa komik terbagi kedalam lima jenis yaitu:

1) Komik Wayang

Orang asing menyebut komik wayang sebagai komik asli Indonesia yang dirancang untuk bersaing dengan komik impor di pasar sehingga mampu mengurangi efek samping dari komik impor. Tokoh utama dalam komik Wayang merupakan hasil

kolaborasi antara tradisi kuno seperti Hindu yang kemudian dipadukan dan disempurnakan dengan unsur-unsur lokal Jawa kuno seperti Mahabharata dan Ramayana.

2) Komik Silat

Komik silat berisi cerita tentang teknik bela diri seperti karate dan kuntao. Silat komik ini terinspirasi oleh seni bela diri dan legenda rakyat. Komik silat pada umumnya menceritakan tentang petualangan seorang pendekar yang menjaga dan menjunjung tinggi kebenaran dan memerangi kejahatan.

3) Komik Humor

Komik humor selalu membicarakan sesuatu yang menarik dan membuat pembaca tertawa. Watak yang disebutkan biasanya digambarkan dengan tubuh yang aneh atau tidak masuk akal, atau menggunakan tema-tema anekdot. Komik Humor mengangkat tema kehidupan sehari-hari sehingga membuat pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan.

4) Komik Roman Remaja

Roman berarti kisah cinta sedangkan kata Remaja menyatakan bahwa kartun ini ditujukan untuk anak muda. Cerita dalam komik roman remaja biasanya bersifat romantis. Temanya juga berkisar pada kehidupan anak muda dan lika-liku kehidupan mereka.

5) Komik Didaktis

Komik didaktis adalah komik yang memuat ideologi, ajaran agama, sejarah perang karakter, materi ilmiah, dan materi lain yang bernilai pendidikan kepada pembaca.

c. Fungsi dan Manfaat Komik

Komik merupakan alat atau media komunikasi yang memiliki fungsi untuk pendidikan, komik untuk advertising dan untuk hiburan. Hamalik (2001: 10) mengemukakan fungsi dan manfaat media komik ialah dapat merangsang keinginan dan minat serta menimbulkan

motivasi dan semangat belajar. Lestari (2009: 5) menyebutkan kriteria khusus yang harus dipenuhi suatu komik agar dapat menyampaikan pesan dengan jelas. Komik dapat dijadikan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan. Komik juga dapat digunakan sebagai media periklanan dimana komik ini bisa menampilkan maskot sebagai karakter utama yang disesuaikan dengan citra produk atau merek, selain itu pembaca akan senang membaca komik yang lucu, pesan dalam suatu produk atau merek juga akan dapat tersampaikan dengan baik.

d. Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pengajaran membantu merangsang minat belajar siswa. Selain itu, media yang digunakan untuk pembelajaran mampu menyokong guru dalam memberikan materi kepada siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang dimana perkembangannya sangat pesat, banyak terdapat media yang bisa dipakai guru untuk membantu kegiatan belajar. Media tersebut banyak jenisnya seperti media visual, media audio dan media audio visual, dan lainnya. Media yang dapat dijadikan alat bantu guru menyampaikan materi pembelajaran salah satunya yaitu media visual seperti komik. Komik dapat digunakan sebagai media karena biasanya berupa gambar yang interaktif dan berwarna. selain itu komik juga mengandung cerita yang mudah dalam penyajiannya, sehingga pesan yang disampaikan akan lebih ringkas dan mudah dicerna pembaca.

2.1.4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah dorongan atau keinginan seseorang yang tinggi dalam melakukan sesuatu untuk mendapatkan informasi baik itu dalam bentuk pengetahuan, pengajaran, maupun pengalaman. Minat cenderung akan menarik individu untuk melakukan sesuatu dan kemudian mempelajarinya dengan lebih mendalam (Khairani, 2013:

144). Minat adalah pemusatan perhatian lahir dari kemauan dan tergantung pada bakat dan lingkungan. (Sujanto, 2013: 92). Selain itu Djaali (2013: 101) mengungkapkan bahwa Minat adalah keadaan fisiologis dan psikologis seseorang yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan mereka.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Susanto (2016: 64) menjelaskan ada enam ciri dari minat belajar yaitu:

- 1) Minat lahir dan muncul seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental. Misalnya minat seseorang dapat berubah sesuai dengan penambahan umur mereka.
- 2) Minat tergantung pada adanya kesempatan belajar seseorang. Kesempatan itu tidak semua orang bisa mendapatkan dan merasakannya.
- 3) Minat terbatas pada keadaan fisik seseorang.
- 4) Minat dipengaruhi oleh budaya, karena apabila budaya sudah hilang minat juga ikut hilang.
- 5) Minat berhubungan dengan emosional. Emosional atau perasaan seseorang mempengaruhi minat karena jika seseorang memiliki perasaan senang akan sesuatu maka hal tersebut akan diminati.
- 6) Minat berhubungan dengan ego seseorang, dimana bila seseorang suka akan sesuatu maka orang tersebut akan berminat untuk memilikinya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto (2013: 60) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya kesehatan, bakat, dan kematangan. Faktor eksternal diantaranya materi pelajaran, sarana dan prasarana, keluarga, masyarakat, sekolah, dan hubungan guru dengan peserta didik.

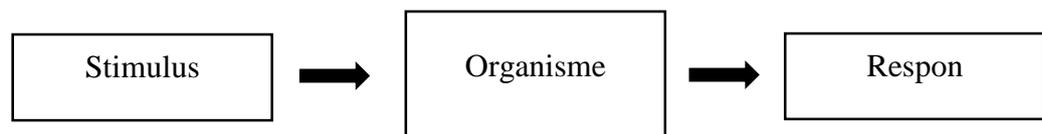
d. Indikator Minat Belajar

Djaali (2013: 125-126) menjelaskan bahwa terdapat empat indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

- 1) Perasaan Senang, Ketika siswa senang dengan sesuatu, semuanya dilakukan untuk mempelajarinya.
- 2) Ketertarikan Siswa, merupakan daya dorong dalam diri seseorang sehingga merasa tertarik pada suatu objek seperti benda, orang ataupun kegiatan.
- 3) Perhatian Siswa, merupakan konsentrasi seseorang untuk melakukan pengamatan dan perhatian pada suatu kegiatan, sehingga siswa yang memiliki minat akan sendirinya memperhatikan objek tersebut.
- 4) Keterlibatan Siswa, merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap hal tertentu, dimana jika siswa sudah tertarik akan suatu kegiatan maka siswa tersebut akan terlibat melakukan kegiatan tersebut.

2.1.5. Teori S-O-R (Stimulus Organism Respons)

Teori ini menjelaskan dengan sederhana bahwa munculnya reaksi balik dari individu merupakan adanya suatu respon. Effendy (2003: 225) mengemukakan bahwa teori ini merupakan teori yang berasal dari psikologi dimana teori S-O-R merupakan singkatan dari stimulus – organisme – respon. Teori S-O-R berkembang menjadi teori komunikasi. Berkembangnya teori SOR menjadi komunikasi dikarenakan sama nya objek dari kedua teori tersebut yakni manusia yang mempunyai sifat, opini, perilaku, konasi, afektif, dan kognisi.



Gambar 2.1
Model Teori S-O-R

Proses belajar hakikatnya sama dengan perubahan tingkah laku. Hosland (dalam Effendy, 2003: 254) menyebutkan bahwa proses perubahan tingkah laku sama artinya dengan proses belajar individu yang terdiri dari:

- a. Stimulus yang diberikan kepada organisme akan menerima dua respon, yaitu respon diterima atau ditolak. Jika diterima, berarti stimulus tersebut berhasil mempengaruhi orang tersebut, sedangkan penolakan berarti stimulus tersebut tidak memberikan efek yang berhasil pada orang tersebut.
- b. Apabila rangsangan mendapat perhatian dari dalam artian responnya diterima maka akan dilanjutkan ke proses berikutnya.
- c. Organisme kemudian mengolah rangsangan tersebut yang nantinya organisme akan termotivasi untuk bertindak.
- d. Pada akhirnya dengan dorongan lingkungan, rangsangan tersebut kemudian mempengaruhi perilaku individu.

Teori S-O-R (Stimulus Organism Response) menyatakan bahwa perilaku dapat berubah jika stimulus yang diberikan sebelumnya benar-benar melebihi stimulus aslinya. Stimulus dapat dikatakan berhasil apabila rangsangan tersebut mampu membujuk dan mempengaruhi organisme (Pratiwi, 2016: 18). Model S-O-R (stimulus-organism-response) menunjukkan bahwa komunikasi adalah proses mengambil tindakan dan kemudian membentuk respon. Model ini mengartikan bahwa setiap kata-kata, isyarat akan merangsang orang lain sehingga pesan yang disampaikan akan menumbuhkan motivasi dan minat yang nantinya akan adanya perubahan tingkah laku. S-O-R sangat penting untuk diterapkan karena dengan adanya komunikasi pesan yang disampaikan akan positif bagi peserta didik sehingga meningkatkan kualitas dari pembelajaran (Abidin dan Abidin, 2021: 85).

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penulisan karya ilmiah diperlukan sumber-sumber sejarah yang relevan agar penelitian dapat terlaksana dengan baik. Sumber tersebut berisi informasi

dan data masalah yang dikaji. Penting untuk mengkaji hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam permasalahan dengan tujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga menjamin keorisinalitas penelitian. Penulisan skripsi berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Sejarah (True Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perkembangan dan Tantangan Awal Kemerdekaan di Kelas XI MIPA 6 SMAN 3 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022). Penulis menemukan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian terdahulu berupa tugas akhir dan artikel ilmiah yang penulis temukan.

1. Pengembangan 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

Tugas Akhir tersebut ditulis oleh Ade Prahmadia Fuad jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitiannya berfokus pada pengembangan komik yang dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian sedang yang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu menggunakan komik sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada pengembangan produk media pembelajaran komik dimana metode penelitiannya yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model yang digunakan yaitu Model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Penggunaan metode ini untuk menciptakan produk dan untuk membuktikan keefektifan dari produk yang diciptakan tersebut.

Penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode true eksperimen dimana desain yang digunakan yaitu Posttest Only Control Design. Desain penelitian ini dilakukan kepada dua kelas berbeda untuk melihat adakah pengaruh diantara kedua kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan konsep penelitian yang dilakukan oleh Ade Prahmadia

Fuad bahwa media komik dapat diterapkan dan berpengaruh dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Penelitian Ade Prahmadia Fuad hanya menyebutkan teori variabel dan tidak mengaitkan dengan teori belajar, maka pada penelitian yang sedang dilakukan selain menggunakan teori variabel ditambahkan juga teori belajar yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respons).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ade Prahmadia Fuad, media komik yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi belajar akuntansi. Komik yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 3.37 dari para ahli sehingga layak untuk digunakan. Motivasi belajar meningkat dari yang tadinya hanya 6.72% menjadi 75.78% sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar.

2. Pengaruh Penggunaan Media E-learning Madrasah terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Gresik

Tugas Akhir ini ditulis oleh Mawarda Nurul Islami jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Penelitiannya berfokus pada pengaruh media E-learning terhadap meningkatnya minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu mencari minat belajar siswa sebagai variabel Y. Perbedaannya pada penelitian terdahulu variabel X yang digunakan yaitu Media e-learning sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan variabel X yang digunakan yaitu media komik.

Perbedaan lain pada penelitian terdahulu jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* yang digunakan untuk mengetahui peristiwa yang sudah terjadi. Penelitian ini hanya untuk melihat pengaruh variabel dependen. Penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode *true eksperimen* dimana desain yang

digunakan yaitu Posttest Only Control Design. Desain penelitian ini dilakukan kepada dua kelas berbeda untuk melihat adakah pengaruh diantara kedua kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan konsep penelitian yang dilakukan oleh Mawarda Nurul Islami bahwa selain media e-learning, media komik juga dapat diterapkan dan berpengaruh dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah. Penelitian Mawarda Nurul Islami hanya menyebutkan teori variabel dan tidak mengaitkan dengan teori belajar, maka pada penelitian yang sedang dilakukan selain menggunakan teori variabel ditambahkan juga teori belajar yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respons).

Hasil yang diperoleh Mawarda Nurul Islami menunjukkan bahwa ketika menggunakan perangkat e-learning persentase hasil yang dicapai adalah 88%, dengan tingkat interval 75-100% termasuk dalam kategori sangat baik. Minat siswa kelas XII terhadap pelajaran sejarah mencapai 80% yang berarti minat siswa pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perangkat e-learning meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran sejarah.

3. Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit

Artikel ini ditulis oleh Eny Enawaty dan Hilma Sari jurusan Pendidikan Kimia Universitas Tanjungpura. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh media komik sejarah terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu media yang digunakan sama dimana komik sebagai medianya. Perbedaannya pada penelitian terdahulu variabel Y yang dicari yaitu hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan variabel Y yang dicari yaitu minat belajar.

Perbedaan lain pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode true eksperimen dimana desain yang digunakan yaitu Posttest Only Control Design. Desain penelitian ini dilakukan kepada dua kelas berbeda untuk melihat apakah terdapat pengaruh diantara kedua kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Eny Enawaty dan Hilma Sari, metode yang digunakan sama yaitu true eksperimen namun desainnya berbeda. Desain yang digunakan yaitu Pretest Posttest Control Group Design. Desain ini menggunakan 2 kelas kemudian dicari nilai kedua kelas sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan konsep penelitian yang dilakukan oleh Eny Enawaty dan Hilma Sari bahwa media komik dapat diterapkan dan berpengaruh dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah. Penelitian Eny Enawaty dan Hilma Sari hanya menyebutkan teori variabel dan tidak mengaitkan dengan teori belajar, maka pada penelitian yang sedang dilakukan selain menggunakan teori variabel ditambahkan juga teori belajar yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respons).

Penelitian Eni Enawati dan Hilma Sari menunjukkan hasil belajar yang berbeda antara kelas yang menggunakan komik dan tanpa komik. Menurut penelitian, komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 46.56%. Respon siswa terhadap penggunaan komik tentang larutan elektrolit dan non elektrolit mendapat persetujuan 95,83%, ini menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/ 2019
Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari

Artikel ini ditulis oleh Nyenyep Dwi Prastowo, Ba'In, dan Andy Suryadi jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini membahas mengenai media komik yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang

dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu variabel X dan Y sama yaitu media komik dan minat belajar siswa.

Perbedaannya dalam penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen dengan mengambil data dalam satu 1 kelas yaitu data pretest dan data posttest sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, data yang diambil merupakan data posttest setelah kelas diberi perlakuan media komik. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan konsep penelitian yang dilakukan oleh Nyenyep Dwi Prastowo, Ba'In, dan Andy Suryadi bahwa media komik dapat diterapkan dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Nyenyep Dwi Prastowo, Ba'In, dan Andy Suryadi tidak menyebutkan teori dalam penelitiannya, maka pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan teori variabel dan ditambahkan juga teori belajar yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respons).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nyenyep Dwi Prastowo, Ba'In, dan Andy Suryadi diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 65% siswa tinggi dalam minat belajar sejarah dan 35% siswa merespon sangat tinggi dalam minat belajar sejarah. Angket yang disebar kepada responden mendapat nilai sebesar 1629 dengan rata-rata 93 dan masuk kedalam kategori sangat tinggi. Nilai ini merupakan nilai minat siswa menggunakan media komik.

5. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa

Artikel ini ditulis oleh Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati, dan Widhi Mahatmanti jurusan Kimia Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu mencari pengaruh media pembelajaran. Perbedaannya pada penelitian terdahulu Media pembelajaran yang dipakai yaitu aplikasi android sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan media komik. Penelitian

terdahulu variabel Y yang dicari yaitu hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan, variabel Y yang dicari adalah minat belajar siswa.

Perbedaan lain pada penelitian terdahulu desain penelitian yang digunakan yaitu pretest-posttest group design. Desain ini menggunakan 2 kelas kemudian dicari nilai kedua kelas sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode true eksperimen dimana desain yang digunakan yaitu Posttest Only Control Design. Desain penelitian ini dilakukan kepada dua kelas berbeda untuk melihat apakah terdapat pengaruh diantara kedua kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan konsep penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati, dan Widhi Mahatmanti bahwa selain media aplikasi android, media komik juga dapat diterapkan dan berpengaruh dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati, dan Widhi Mahatmanti hanya menyebutkan teori variabel dan tidak mengaitkan dengan teori belajar, maka pada penelitian yang sedang dilakukan selain menggunakan teori variabel ditambahkan juga teori belajar yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respons).

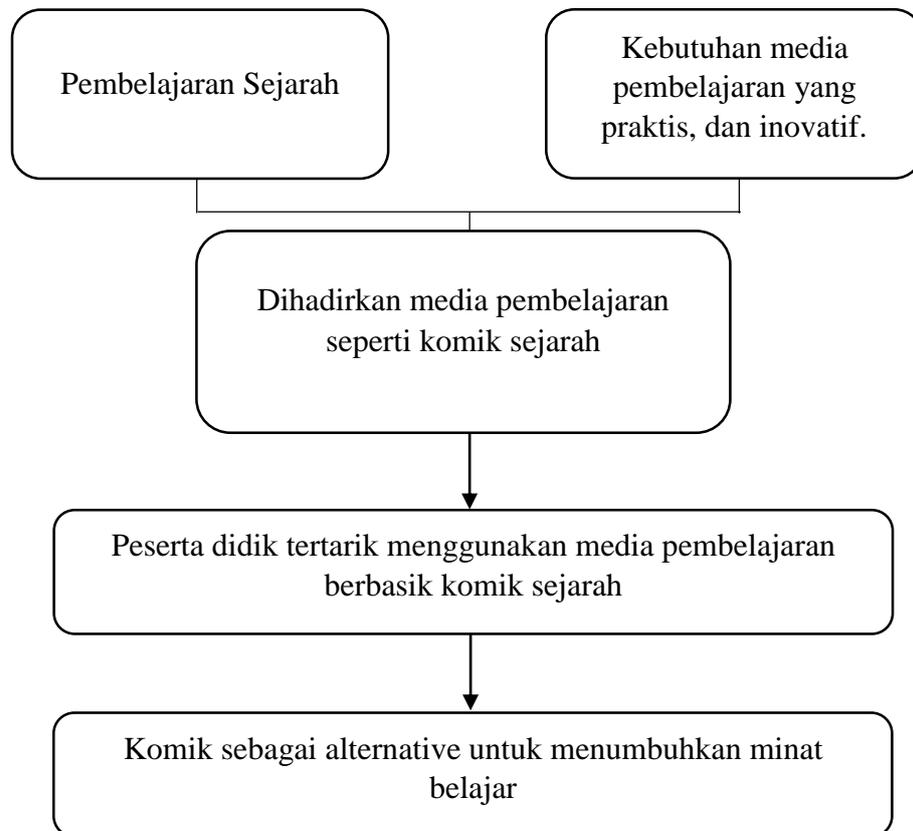
Hasil penelitiannya mengenai pengaruh perangkat pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa memberikan hasil yang baik dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori tinggi dan sedang, sebagaimana nilai N_{gain} yang diperoleh dari hasil belajar, kelas eksperimen sebesar 0.71 dengan kriteria tinggi, dan kelas kontrol sebesar 0.54 dengan kriteria sedang. Penggunaan media berbasis aplikasi Android berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa karena dengan diperolehnya koefisien korelasi biserial sebesar 0.77 dan koefisien determinasi sebesar 60.16% dengan kategori signifikan dan diperoleh hasil angket sebesar 80.05% termasuk dalam kategori “baik”.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis aplikasi Android berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah hubungan antara konsep yang satu dengan yang lain atau variabel yang sedang dipelajari untuk menciptakan suatu alur pemikiran yang menjelaskan gambaran tentang variabel yang sedang dipelajari. (Sugiyono, 2019: 108). Memahami sejarah perkembangan dan tantangan awal kemerdekaan merupakan upaya untuk menanamkan pada siswa rasa nasionalisme dan patriotisme untuk membentuk karakter mereka. Pembelajaran sejarah sendiri menghadapi beberapa kendala seperti kurangnya minat siswa dalam belajar dan terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan bahan ajar sejarah membantu siswa meningkatkan minat belajarnya. Media dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga mereka dapat dengan mudah memahaminya. Kehadiran media sangat penting dalam pengajaran, terutama dalam pelajaran sejarah.

Komik merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi pengajaran. Komik memiliki kelebihan seperti mudah dimengerti karena bahasa yang digunakan bersifat sederhana, selain itu terdapat gambar yang jelas sehingga pesan yang disampaikan mudah terbaca oleh para pembaca. Berdasarkan uraian tersebut untuk membantu mempermudah memahami kerangka konseptual maka peneliti menggambarkan kerangka konseptual tersebut sebagaimana dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Bagan 2.1

Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

- a. Hipotesis merupakan simpulan sementara terhadap permasalahan. Simpulan ini dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada data awal yang diperoleh saat penelitian. Sugiyono (2019: 115) menjelaskan bahwa Hipotesis adalah jawaban atau kesimpulan awal dari suatu masalah yang disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena fakta-fakta yang diperoleh belum didapatkan dilapangan, jadi hanya didasarkan pada teori saja. Berdasarkan kerangka konseptual maka dirumuskan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh media komik terhadap minat belajar sejarah (true eksperimen pada mata pelajaran sejarah materi perkembangan dan tantangan awal kemerdekaan di kelas XI MIPA 6 SMAN 3 tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/ 2022).