

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut, sehingga apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh peserta didik (respon) dapat diamati dan diukur Asep Jihad (2008:2).

Menurut Hamalik (2014:36) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Sama halnya Gagne Surijono (2015:2) juga berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Selain itu menurut Slameto (2015:2) mengatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami seseorang terhadap segala aspek pribadi dan sosialnya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perubahan tingkah laku yang sifatnya menetap dari sebuah pengalaman dan juga berusaha untuk menguasai sesuatu yang baru berdasarkan pengalaman yang dirasakannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah mengajak siswa berpikir sehingga melalui kegiatan berpikir akan terbentuk siswa yang cerdas dan mampu memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya. Mengajar bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi melatih kemampuan siswa untuk berpikir menggunakan struktur kognitifnya secara terarah. Pada proses mengajar dapat terlaksana bila ada kegiatan belajar. Oleh karena itu, kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang memerlukan keterlibatan siswa dan guru dimana guru dapat menanamkan pengetahuan baru kepada siswa

Menurut Trianto (2010 :17) Menyatakan bahwa mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta ide apresiasi yang menjuru kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa.

Menurut Subiyanto (2011:17) juga menyatakan bahwa “Mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa”.

Menurut Hasibuan (2013:10) “Mengajar merupakan penggunaan secara integratif sejumlah komponen yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pengajaran”. Selain itu, mengajar juga diartikan sebagai usaha guru untuk menyampaikan dan menanamkan pengetahuan kepada siswa atau anak didik, Sadirman (2014:52).

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah sebagai suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar., dan juga merupakan suatu pemberian arahan, bimbingan, atau bantuan terhadap peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan untuk melangsungkan proses pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru dan siswa. Hal yang perlu diperhatikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan dua hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses ineraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” Trianto menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk ineraksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan ineraksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Prof.Surya Menyatakan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Sedangkan Aqib menyatakan bahwa proses pembelajaran ialah suatu upaya yang secara sistematis dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan dasar-dasar teori pembelajaran yang dikemukakan menurut para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses dimana terjadinya interaksi perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh guru kepada siswa nya serta lingkungan yang dijadikan sebagai sarana belajarnya, baik

itu dengan pendidik, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber belajar yang lain.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Dimana ada proses tentu ada hasil yang diperoleh. Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dalam proses belajar mengajar (PBM) akan menghasilkan hasil belajar. Untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Dick (2011:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat macam yaitu: pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, dan sikap.

Selain itu Gagne (2011:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu.

Seperti hal yang sama Hamalik (2011:41) juga menyatakan bahwa hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

2.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, orang tua, guru dan perangkat lainnya sebenarnya berupaya mendukung keberhasilan kegiatan belajar siswa di sekolah. Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan dalam belajar, hingga seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikirannya untuk mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis, begitu pula dengan perangkat lainnya seperti, Kurikulum, Silabus, media pembelajaran, hingga kelengkapan sekolah juga berupaya meningkatkan daya serap siswa dalam belajar di kelas, namun terkadang perubahan yang di harapkan tidak sesuai dengan realita yang terjadi.

Menurut Slameto (2010:54) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor-faktor Intern meliputi :
 - 1) Faktor jasmani meliputi : faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis meliputi : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan kelelahan.
- b. Faktor-faktor ekstern meliputi :
 - 1) Faktor keluarga terdiri dari, cara orang tua mendidik anak dimana orang tua adalah pendidik pertama dan utama. Relasi antar anggota keluarga, yaitu antara orang tua dan anaknya, relasi antara anak dengan saudaranya atau dengan anggota lainnya. Suasana juga mempengaruhi prestasi belajar anak.
 - 2) Faktor sekolah yaitu, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah dan keadaan gedung sekolah.
 - 3) Faktor masyarakat yaitu, budaya, nilai-nilai masyarakat dan teman bergaul yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pelaksanaan proses belajar mengajar Depdikbud, Trianto (2010:241) menyatakan terdapat kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal bahwa : “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya

(ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

Menurut Depdikbud kriteria ketuntasan belajar individu adalah jika setiap siswa mendapatkan nilai 65 dan ketuntasan belajar klasikal adalah jika siswa yang mendapat nilai 65 mencapai 85% dari jumlah siswa.

Kriteria : $0\% \leq KB < 65\%$, siswa belum tuntas belajar
 $65\% \leq KB \leq 100\%$, siswa sudah tuntas belajar

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “*tengah*”, “*perantara*” atau “*pengantar*”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa.

Manfaat media pembelajaran, yaitu:

- (1) memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan Pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran Komik

Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca. Komik mempunyai peranan yang positif yaitu mengembangkan kebiasaan membaca. Dunia anak-anak penuh dengan imajinasi dan kreasi. Itulah sebabnya sebagian besar anak-anak menyukai gambar, sketsa dan komik. Komik adalah salah satu alat media yang menyenangkan untuk anak belajar (Hamida, Zulaekah, dan Mutalazimah, 2012:68).

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan, gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang dan lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang di baca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi topik pembelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada (Saputro dan Soeharto, 2015:64-65).

Komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat mengubah pandangan masyarakat tentang komik. Sebagaimana bacaan yang tidak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Hal ini di tunjukkan dengan belajar menggunakan media komik dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa lebih tinggi daripada tidak menggunakan

media komik. Hal ini disebabkan karena peserta didik dengan media komik akan lebih tertarik dalam membaca, karena dalam media komik terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga menjadikan hasil belajar kognitif peserta didik naik. Berbeda dengan tidak menggunakan media komik, peserta didik hanya belajar monoton saja sehingga membuat peserta didik kurang minat dalam membaca dan membuat nilai kognitif peserta didik menjadi menurun.

2.1.8 Fungsi Media Pembelajaran Komik

Seperti yang kita ketahui pada umumnya fungsi dari media komik adalah salah satu alat untuk komunikasi dimana untuk menyampaikan suatu maksud tertentu kepada pembacanya. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai sebuah media pembelajaran biasanya memiliki banyak fungsi dimana pesan-pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtun, dan menyenangkan. Media komik dalam pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kesulitan siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran. Media komik dengan menggunakan analog dan penggambaran cerita dari rangkuman materi pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi.

2.1.9 Langkah-langkah Penggunaan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Sebelum menggunakan media komik dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah penggunaannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media dapat berjalan dengan baik. Adapun yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media komik adalah sebagai berikut :

a. **Objektif**

Unsur objektivitas dalam memilih media pembelajaran harus dihindarkan. Artinya guru tidak boleh memilih media atas dasar kesenangan pribadi, media pembelajaran menunjukkan keaktifan dan efisien yang tinggi maka guru jangan merasa bosan menggunakannya.

b. **Program pengajaran**

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik isinya atau strukturnya.

- c. Kualitas teknis
- d. Situasi dan kondisi
- e. Keaktifan dan efesiensi penggunaan media

Keefektifan berkenaan dengan hasil belajar yang dicapai, sedangkan efesiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil belajar.

Langkah-langkah penggunaan media komik yang perlu diperhatikan oleh guru adalah :

- a. Guru menggunakan gambar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada anak sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari khususnya bahasa Indonesia
- c. Guru membagikan komik untuk setiap peserta didik di kelas dan menerangkan isi cerita yang ada di dalam komik.
- d. Guru mengarahkan perhatian sambil mengajak siswa memahami isi cerita komik dan mengajukan sebuah pertanyaan kepada anak.
- e. Guru mengevaluasi atau mengulas kembali apa yang telah disampaikan.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk menarik minat belajar anak, agar dapat memahami suatu materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Seperti halnya dengan media-media lain, media komik juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Menurut Trimo media komik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a. Kelebihan Media komik:
 - 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
 - 2) Dapat mempermudah minat baca anak
 - 3) Seluruh cerita komik menuju ke suatu hal yakni perbaikan.
 - 4) Dengan membandingkan gambar-gambar, anak didik diberi kebebasan menilai segi artistiknya.

- 5) Dapat mengembangkan imajinasi anak sehingga selaras dengan tujuan pendidikan membentuk manusia yang kreatif.
- 6) Merupakan suatu alat yang ampuh sebagai bahan mengintroduksi suatu topic atau subjek bahan pelajaran atau diskusi.

b. Kelemahan Media komik

Dengan kelebihan yang dimiliki media komik, maka seorang pengajar hendaknya juga memperhatikan bahwa media komik juga memiliki kelemahan, seperti yang diungkapkan Trimo sebagai berikut:

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Ditinjau dari segi kalimat komik sering menggunakan kalimat atau kata-kata yang dapat dipertanggung jawabkan
- 3) Banyak gambar atau tokoh yang kurang artistik.

2.1.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi. Resmi, dkk (2006: 49) berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan maupun tulisan.

Menurut Zulela (2012: 4) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bagi bangsa Indonesia.

Dan pendapat lain dari Mulyasa (2006: 135) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, itu merupakan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia melatih peserta didik untuk lebih lancar dalam berkomunikasi dengan baik dan benar antar sesama maupun yang lebih tua. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan membaca dan, menulis.

2.1.12 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa.

Menurut Ahmad Susanto (2013:245) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia antara lain :

- a. Bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra yang ada di Indonesia.
- b. Mengembangkan kepribadian individu
- c. Memperluas wawasan, pengetahuan dalam kehidupan,
- d. Serta diharapkan mampu minat dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan.

Menurut Zulela (2012: 4) tujuan yang yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat;

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan yang dilakukan antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Hidayat (2012: 6) berpendapat bahwa ada beberapa tujuan pembelajaran yang di harapkan yaitu tujuan umum pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga pendidikan adalah untuk memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia. Jika ditinjau dari sudut penutur bahasa Indonesia, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah:

- a. Tercapainya pemakaian bahasa Indonesia baku yang cermat dan efisien dalam komunikasi, yaitu pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Tercapainya pemilihan keterampilan bahasa Indonesia, baik dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan penggunaan yang sah.
- c. Tercapainya sikap positif terhadap bahasa Indonesia, yaitu sikap yang erat kaitanya dengan rasa tanggung jawab yang tampak dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa yang baik dan benar, mengembangkan karakter untuk sarana pembinaan kesatuan dan persatuan

bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, serta sarana penyebaran pemakaian bahasa dan sarana pengembangan kemampuan intelektual.

2.1.13 Materi bahasa Indonesia Kelas V dalam buku Panduan Bab II “Buku Jendela Dunia”

Bab ini akan mengajarkan peserta didik untuk menjadi antusias dan mandiri dalam mempelajari berbagai jenis buku, memupuk kegemaran membaca, mengenal bagian-bagian buku dan proses pembuatannya, hingga belajar menulis cerita sendiri. Isi bab ini akan membawa peserta didik untuk :

- a. Mengajak peserta didik mengenal berbagai macam buku seperti kamus, buku cerita, biografi, ensiklopedia, koran, majalah, dan tentunya komik, atau buku lain yang dari koleksi rumah, perpustakaan, atau secara daring.
- b. Mengajak peserta didik untuk mempelajari unsur intrinsik dari sebuah cerita, seperti majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola), dan Kalimat langsung dan tidak langsung, teks naratif dan deskriptif.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. Sedangkan mengajar merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan dengan tuntutan hasil yang berupa perubahan sikap dan nilai pada siswa yang belajar. Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Penerapan media pembelajaran Komik yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor ekstern yang perlu diperhatikan dalam mempengaruhi minat, keefektifan belajar mengajar dan juga hasil belajar kognitif siswa.

Proses penilaian hasil belajar kognitif dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Mata pelajaran

Bahasa Indonesia adalah salah pokok bahasan pembelajaran yang menggunakan media Komik

Berdasarkan uraian diatas dengan menggunakan media Komik di kelas V SD Negeri Percontohan Tahun Pelajaran 2022/2023 diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Defenisi Operasional

Untuk memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti maka perlu dibuat defenisi operasional yaitu :

1. Media pembelaran Komik yang dipakai peneliti dibuat sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe berisikan cerita yang mencakup materi pembelajaran yang terdapat pada buku panduan kelas V bab II “Buku Jendela Dunia”. Mulai dari tokoh, dan alur cerita dibuat secara padu sehingga cerita dalam komik mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga peneliti mengharapkan dengan penggunaan media komik dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.
2. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang sangat penting digunakan untuk menjalin komunikasi dan sosial terhadap sesama, lingkungan sekitar, khususnya di sekolah maka dari itu bahasa Indonesia sudah diajarkan dan sudah menjadi salah satu matapelajaran di sekolah-sekolah di nusantara. Maka mata pelajaran bahasa Indonesia sudah menjadi pokok mata pelajaran yang penting untuk dipelajari.
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran komik.
 - a. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar, jika siswa tersebut telah mendapat nilai ketuntasan sesuai KKM
 - b. Suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar, jika dalam kelas tersebut telah terdapat 85% siswa telah tuntas belajarnya.

2.4 Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian yang sudah dilakukan terdahulu oleh peneliti-peneliti hasil yang signifikan dan relevan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh; Lisnani dan Aan Feriansyah “Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD Negeri Palembang pada November 2021”.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pada nilai kognitif peserta didik setelah menggunakan media komik tematik, hal ini ditunjukkan dengan adanya pengaruh nilai kognitif yang signifikan pada peserta didik kelas II di salah satu SD Negeri di Palembang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh; Aan Arwati dan Anna Maria Oktaviani “Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Dalam Pembelajaran IPS” Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar dan penelitian ini mencari alternatif untuk meningkatkan minat membaca di sekolah dengan pemanfaatan media buku komik sebagai media pembelajaran, ini akan lebih baik efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literatur Review*).

Dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan data-data berbagai hasil penelitian yang bersumber dari skripsi, artikel ilmiah dan jurnal yang relevan tentang media pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumenter.

3. Penelitian yang dilakukan oleh: Ira Wulandari “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Media Bentuk Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar” Hasil dari penelitian ini setelah perlakuan menggunakan media komik hasil belajar berbeda secara signifikan. Siswa yang belajar menggunakan media komik mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar ini juga mempengaruhi minat baca siswa terhadap komik secara positif. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan media komik untuk menarik

minat baca siswa terhadap materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

4. Penelitian yang dilakukan oleh: Puji Handayani dan Henny Dewi “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah dasar “ Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi untuk ahli media dan lembar angket minat membaca siswa. Setelah dilakukan uji pakar berupa media diperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk katogori “tinggi” yang berarti media layak untuk digunakan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan teknik statistic uji Mann Whitney.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa.

2.5 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap suatu fenomena yang perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya secara empiris (Riadi 20160), maka hipotesis penelitian ini yaitu :

Ho : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media komik dengan yang tidak menggunakan media komik.

Ha : Terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa yang signifikan pada kelas yang menggunakan media komik dengan yang tidak menggunakan media komik.

Berdasarkan teori diatas maka hipotesis tindakan yang akan dirumuskan pada penelitian ini adalah : Dengan menggunakan Media Komik dapat Mempengaruhi Hasil Belajar kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.