BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai kebutuhan manusia seperti ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Sehingga supaya pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK memerlukan beberapa penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran yang ada di sekolah. Media berperan dapat membantu para pendidik dalam penyampaian proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran di sekolah.

Kata media yang berasal dari bahasa latin adalah bentuk jamak dari kata medium yang kata aslinya berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seorang yang mengirimnya kepada penerima pesan tersebut (Mudlofir & Fatimatur, 2016: 121). Pembelajaran atau pengajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Amiruddin, 2016: 3). Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan antara peserta didik dalam melakukan perubahan sikap (Jihad & Haris, 2013: 11).

Media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Aqib, 2013: 50). Media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (misalnya multimedia, video, teks dan benda asli) (Yaumi, 2012: 161).

b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat empat tinjauan yang membahas tentang landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan fiosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

1. Landasan filosofis

   Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Dalam pandangan lain, siswa dihargai hakekat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

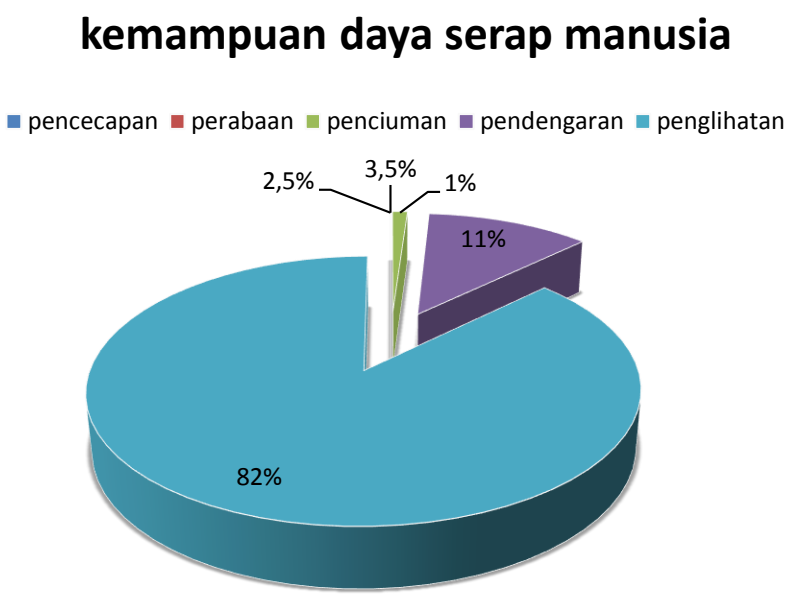
2. Landasan Psikologis

   Dalam kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang *konkret* daripada yang *abstrak*. Berkaitan

dengan hubungan *konkret-abstrak* dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain:

1) Jerome Bruner, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku untuk orang dewasa.
2) Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling *abstrak*.
3) Edgar Dale, membuat jenjang *konkret-abstrak* dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol(Daryanto, 2016: 12-14).

Gambar 1 Landasan Psikologis



3. Landasan Teknologis

   Teknologi pembelajaran yaitu teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses serta sumber belajar. Jadi teknologi pembelajaran adalah proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4. Landasan Empiris

   Temuan-temuan penelitian menunjukan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya

peserta didik akan mendapat keuntungan yang siginfikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video atau film. Sementara peserta didik yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka dengan media audio, seperti radio rekaman suara, ceramah guru (Daryanto, 2016: 15-16).

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Banyak sekali pendapat ahli yang menyampaikan pengelompokan media pembelajaran. Para ahli memiliki sudut pandang yang berbeda satu sama lain dalam mengelompokan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Pertama, media grafis atau sering pula disebut media dua dimensi sebagai gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama,* dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana & Rivai, 2011: 3)

Gerlach dan Ely mengelompokan media menjadi delapan jenis yaitu :

1) Benda sebenarnya; meliputi orang, peristiwa benda, demonstrasi.
2) Simbol verbal (*verbal representation*); meliputi bahan cetak seperti buku tekas, buku kerja, LKS, dan surat kabar (majalah dan koran). Kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, film, transparansi, film strip, termasuk dalam kategori ini, termasuk juga catatan di papan tulis, judul pada buletin dan setiap bentuk kata tertulis yang menyatakan suatu ide tertentu.
3) Grafik; meliputi grafik, *chart*, peta, diagram, gambar yang dibuat untuk dengan maksud menyampaikan suatu ide.
4) Gambar diam; foto setiap benda atau peristiwa apapun termasuk di dalamnya.
5) Gambar bergerak; gambar hidup/bergerak, rekaman video adalah gambar bergerak baik dalam warna maupun hitam putih, bersuara maupun tidak, gambar langsung maupun animasi.
6) Rekaman suara (*audio recording*); rekaman yang dibuat ada pita magnitik, piringan hitam, atau jalur suara film, substansi yang terpenting adalah bahan verbal.
7) Program adalah urutan informasi (*audio, visual, atau audio-visual*) yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya.
8) Simulasi; yakni tiruan situasi nyata yang telah dirancang mendekati sedekat mungkin peristiwa atau proses yang nyata (Sanaky, 2013: 51-52)

d. Fungsi Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dan Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Orientasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran media meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sementara Levie dn Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1) Fungsi *Atensi*

   Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud viisual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

   Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi *Kognitif*

Fungsi *kognitif* media visual dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi *Kompensatoris*

Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (Musfiqon, 2012: 32-34).

2. Komik

a. Sejarah Komik Indonesia

bersangkutan dengan sejarah perkembangan komik Indonesia tidak pernah lepas dari relief Borobudur dan Wayang Beber. Dua peninggalan sejarah yang bisa dikatakan cikal bakal komik Indonesia, walapun dalam formatnya tidak seperti format modern, namun setidaknya peninggalan-peninggalan tersebut telah menjadi semacam bukti sejarah yang akan munculnya medium baru dalam cangkupan seni rupa modern yang disebut komik.

1) Candi Borobudur

Candi Borobudur adalah nama sebuah candi agama Budha yang terletak di daerah Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Candi Borobudur didirikan sekitar tahun 800-an Masehi oleh para penganut agama Budha Mahayana, yang pada saat itu pemerintah dipegang oleh wangsa Syailendra. Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan Bodhisattva yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha, hal ini merupakan filsafat mazhab Mahayana. Candi Brobudur pada setiap tingkatan dipahat relief-relief di dinding candi yang dibaca sesuai dengan arah jarum jam atau disebut *mapradaksina* dalam bahasa Jawa kuna yang berasal dari bahasa Sansekerta daksina yang artinya ialah Timur. Dalam setiap pahatan relief tersebut terdapat semacam panel yang berisi adegan-adegan yang sesuai dengan cerita yang diwakilinya dengan total 1460 panel.

Borobudur yang pada tahun 1991 ditetapkan sebagai warisan dunia UNESCO merupakan peninggalan sejarah yang tidak ternilai bagi Indonesia. Lebih dari itu, dilihat dari bentuk panl-panel yang didalamnya memuat relief yang saling berurutan, ternyata panel-panel tersebut membentuk sebuah kronologi cerita, ini jelas sama persisi dengan ciri-ciri pokok komik.

2) Wayang Beber

Pada tahun 861 M Raja Hindu Jayabaya dari mamenang di pulau jawa memerintahkan para senimannya untuk membuat gambar leluhurnya diatas daun palem. Gambar-gambar tersebut kemudian dibuat lagi diatas selembar kertas. Namun karena harga kertas pada masa itu sangat mahal maka kertas yang digunakan tersebut dipotong-potong. Untuk penghemat, gambar-gambar tersebut diluksikan saling bersebelahan sepanjang kertas yang ada. Kertas yang telah diberi gambar kemudian digulung menggunakan tongkat diujung-ujungnya dan disimpan dalam bentuk surat gulungan. Pada saat raja ingin melihatnya kembali, surat gulungan tersebut dikeluarkan dan dibuka, dipindahkan dari satu ujung tongkat ke ujung tongkat lainnya. Pada saat proses tersebut dilakukan diterangkan pula cerita dari gambar tersebut dengan narasi oleh seorang dalang.

Sama seperti candi Borobudur, Wayang Beber memiliki ciri-ciri sama seperti komik. Bedanya, media yang dipakai dalam wayang beber ini sudah menggunakan kertas ataupun kain sedang Borobudur memakai batu dalam bentuk relief. Dalam Wayang Beber ini gambar-gambar (lukisan dengan bahan cat) yang frame (panel) dalam tiap adegan, teruntuk posisi (saling berurutan, bersebelahan dan berdekatan) dan bertujuan untuk memberikan informasi (cerita-cerita wayang). Ciri-ciri sama seperti komik.

3) Komik Indonesia periode tahun 1930 sampi dengan 1970

Karakter komik Indonesia pertama muncul dalam karakter seorang peranakan Tionghoa yang bernama "*Put On*" karya Kho Wan Gie. Namun munculnya *Put On* sebagai karya bangsa sendiri banyak menginspirasi komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an. Pada tahun 40-an mulai muncul komik karya komikus lokal yang mengadaptasi cerita-cerita dari luar (Cina dan Amerika). Di era 60-an semakin banyak komik barat dan imitasi tiada henti dari beberapa komikus lokal mengacu kepada karakter dan cerita barat maka muncul berbagai kritikan pedas terhadap komik.

Mulai tahun 1963 muncul komik dengan tema nasionalisme. Saat itu komik perjuangan kembali berkembang di Jawa (Jakarta dan Surabaya), hal ini karena adanya semangat nasionalis yang digemakan oleh Presiden Soekarno. Tahun 1964 komik mulai terbebas dari politisasi, saat itu muncul komik dengan tema tentang moral yang baik dan bagaimana bersikap sesuai dengan akhlak berdasarkan norma agama dan morma yang berlaku di masyarakat. Pada tahun 1966 bersamaan dengan berakhirnya peristiwa Oktober 1965, banyak kalangan masyarakat menyita komik-komik yang dianggap merusak moral bangsa dan saat itu. Menanggapi hal tersebut, dibuatlah sebuah komisi penilik komik yang terdiri dari wakil organisasi mahasiswa, anggota MPR, Dapartemen Kehakiman, Dapartemen Penerangan dan POLRI (seksi bina

budaya). Tugas dari pemilik komik ini adalah untuk memeriksa komik ketika masih dalam bentuk naskah dan jika sudah diberi izin maka komik tersebut boleh diterbitkan.

Mendekati tahun 70-an ketika ekonomi mulai stabil komikpun mulai menunjukkan arah jalnnya sendiri. Saat iu muncul paradigma bahwa komik bisa dijadikan lahan hidup yang menjanjikan bagi para komikus. Disamping itu muncul pula fenomena baru yang mulai adanya tulisan-tulisan yang mengupas tentang komik, misalnya 'Tjara Membatja Komik'.

4) Komik Indonesia Periode Tahun 1980-an

Munculnya serbuan komik luar negeri membuat komik Indonesia terpuruk. Beragamnya cerita, *packaging* yang manis dan ilustrasi yang bagus memberikan alternatif-lternatif nuansa visual baru bagi para pembaca komik Indonesia. Dominasi utama pada saat itu terdapat pada komik Jepang dan Amerika.

5) Komik Indonesia periode tahun 1990-2000

Banyak pemerhati komik yang menyatakan bahwa generasi 90-an adalah generasi baru para komikus Indonesia. Disebut baru karena pada saat itu ditandai dengan maraknya dunia teknologi terutama komputer, sehingga generasi baru ini ditandai dengan penguasaan alat tersebut yang bersifat digital melebihi para pendahulunya. Disamping itu tenologi digital yang menyertai perjalanan generasi ini menyebabkan para komikus seperti menemukan dunia baru

diluar kertas cetak untuk mengekspresikan gagasan sekaligus karya-karya mereka.

Pada periode ini juga ditandai dengan perhatian pemerintah terhadap dinamika komik Indonesia. Komik dirasa sebuah karya bangsa yang harus dipupuk dan tumbuh kembangkan kehadirannya sehingga citra komik semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dengan diselenggarakannya sayembara komik Indonesia sekitar tahun 1993.

Selain itu di luar pemerintahan muncul juga *event* KNDE atau pameran komik Indonesia satu dekade dengan menampilkan karya-karya komik yang menonjol sejak tahu 1997 sampai dengan 2007 mulai dari komik strip di koran dan majalah sampai penerbitan buku komik (Maharsi, 2011: 33-49).

b. Komik Berdasarkan Bentuknya

Menurut *Bonneff*, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strip*) dan buku komik atau *comic-books*. Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pada web *comic* atau komik *online*.

1) Komik *Strip*

Istilah komik *strip* merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. Komik *Strip* Bersambung

Komik *strip* bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit disurat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya. Cerita dan gambar yang menarik dan komik ini menjadikan para pembaca harus terus menerus membeli media masa untuk mengetahui kelanjutam dari cerita komik tersebut.

b. Kartun Komik

Komik strip kategori ini dikenal juga sebagai *comic cartoon* atau kartun komik. Kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual.

2) Buku Komik

Buku komik adalah yang disajikan dalam bentuk yang merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan komik buku yang diterbitkan oleh DC Comics

yang pada perkembangan selanjutnya menjadi penerbit komik terbesar di dunia disamping *Marvel Comics* yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu *Spiderman*.

3) Novel Grafis

Istilah novel grafis pertama kali ditemukan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul '*AContract With God'* tahun 1978. Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditunjukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

4) Komik Komplikasi

Komik komplikasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik komplikasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

5) *Web Comic* (komik *online*)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasiaannya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberpace* di dunia teknologi komunikasi. (Maharsi, 2011: 15-20).

c. Hakikat Komik

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu ynag sangat lucu. Komik berasal dari kata bahasa Belanda "*komiek*" yang berarti pelawak, sedangkan bahasa Yunani kuno "*komikos*" yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*" yang berarti bersuka ria atau bercanda (Nurgiyantoro, 2013: 409). *McCloud* menekankan bahwa komik adalah gambar berjajar dengan urutan yang telah disengaja, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon dari pembaca, tetapi menjadi rancu apabila terdapat buku yang menjelaskan urutan poses suatu cara kerja seperti buku pegangan atau sejenisnya, yang lebih cenderung disebut *infographic*.

Sedangkan menurut *Encyclopedia Britannica*, lebih menekankan bentuk buku, dan "menyatukan koleksi *comicstrips* yang cenderung membuat lelucon dalam beberapa panel secara persegmen atau bersambung, kebanyakan dari *comic strips* yang terbit dalam waktu tertentu kemudian dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku".

Padahal di era sekarang, komik tidak hanya dibuat dalam bentuk buku namun terdapat format lain di masa lalu dan dimasa sekarang ataupun dimasa depan akan cenderung berbeda mediumnya. Dan komik juga tidak harus dari bentuk *comic strips* yang cenderung berkotak-kotak untuk panelnya kemudian digabung-gabungkan, sebab panel komik

sekarang bervariasi sesuai kebutuhan dan maksud dari pembuatnya, dan juga gaya cerita tidak harus selalu lucu (Gumelar, 2011: 6).

Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun dapat menggambarkan. Sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik (Negara, 2014: 70).

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk dikepentingan hiburan semata (Daryanto, 2015: 126). Dari penjelasan diatas dapat disimpulakan bahwa: "komik adalah urutan-urutan gambar yang tertata sesuai dengan tujuan pembuatannya sehingga pesan dapat tersampaikan".

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan *cergam*. Menurut McCloud (dalam Nurgiantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambar-gambar dan lambang-lambang

yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Nurgiyantoro, 2013: 411).

Definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
2) Imaji-imaji biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazim diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).
3) Imaji-imaji yang dimaksudkan untuk mengandung "informasi" itu disusun agar membentuk sebuah "cerita" (atau *narrative*, kekisahan). "cerita" disini tidak harus berarti "fiksi", tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
4) Imaji-imaji yang dimaksud juga bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti: balon kata, balon pikiran, *caption,* efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
5) Susunan imaji atau susunan panel adalah tuturan-khas-komik (Darmawan, 2012: 38)

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, marah, kesal atau kaget.
3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Sehingga menunjukan dialog antar tokoh.
4) Garis gerak, yaitu yang dapat digambarkan akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
5) Larat, yaitu dapat menunjukan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung (Nunik Nurlatipah, 2015: 5).

d. Peranan Media Komik Dalam Pembelajaran

Anak-anak tentu tidak asing dengan buku komik. Komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik anak-anak untuk membacanya. Namun komik yang beredar di pasaran tidak semua mengandung nilai edukatif. Komik menjadi suatu bentuk bacaan dimana anak mau membacanya tanpa harus dibujuk. Melihat popularitas komik

yang banyak disukai anak-anak sampai dewasa, maka komik memiliki potensi yang besar digunakan sebagai media pendidikan.

Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik teks yang relatif singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokoh yang realistasi menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Dengan bimbingan guru, komik dapat ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (Gumelar, 2011: 2).

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu bentuk gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun tanpa gambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan. Kemampuannya besar sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Sadiman, 2011: 45).

Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan *Thorndike*, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini

berdampak pada kemampuan mambaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yaag tidak menyukai komik.

Kelebihan komik lainnya adalah penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2016: 146).

3. Materi Strategi Dan Substansi Dakwah

a. Abu Bakar as Shiddiq

Secara umum, kekhalifahan Abu Bakar dapat dikatakan melanjutkan kepemimpinan Nabi Muhammad Saw, baik kebijaksanaan dalam Negara maupun pengurusan terhadap agama. Berikut beberapa kebijaksanaan dan strategi yang dilakukan oleh Abu Bakar ketika menjadi khalifah :

1) Pengumpulan Ayat-Ayat al-Quran
2) Perluasan Wilayah Baru (*Futuhat*) (al-Azizi, 2014: 76).

b. Umar bin Khattab

Sebelum wafat, khalifah Abu Bakar telah menunjukan Umar bin Khatab sebagai penggantinya. Penunjukan ini berdasarkan pada kenangan Abu Bakar tentang pertentang yang terjadi antara kaum Mujajirin dan Anshar. Ia khawatir kalau tidak segera menunjukan pengganti, maka dikhawatirkan timbul pertentangan di kalangan umat Islam.

Ketika mengangkat Umar bin Khatab sebagai Khalifah, Abu Bakar terlebih dalulu bermusyawarah dengan para sahabat senior, seperti Usman bin Affan, Ali bin Thalib, Abdurrahman bin Auf, Thalhah bin Ubaidillah, Usaid bin Khudur, dan beberapa sahabat lainnya. Mereka menyetujui usulan Abu Bakar untuk mengangkat Umar sebagai penggantinya. Pada saat itu pula, Umar di *baiat* oleh kaum muslim, dan secara langsung diterima sebagi khalifah resmi yang akan menuntut umat Islam ada masa yang penuh dengan kemajuan dan siap membuka cakrawala di dunia muslim Umar diangkat sebagai khalifah pada tahun 13 H/634 M (al-Azizi, 2014: 83).

Berikut keijakan-kebijakan yang dilakukan oleh Umar bin Khattab, sebagai berikut:

1) Pengembangan Wilayah Islam
2) Mengeluarkan Undang-Undang
3) Membagi wilayah Pemerintahan

4) Membentuk beberapa dewan (Kebudayaan, 2017: 89-90).

c. Usman bin Affan

Umar bin Khatab telah membentuk majelis khusus untuk pemilihan khalifah berikutnya. Majelis atau panitia pemilihan itu terdiri atas enam sahabat dari berbegai kelompok yang ada saat itu, mereka adalah Ali bin Abi Thalib, Utsman bin Affan, Abdurrahman bin Auf, Zubari, Sa'ad bin Abi Waqas, dan Thalhah. Namun, pada saat pemilihan berlangsung, Thalhah tidak sempat hadir, sehingga lima dari enam anggota panitia yang melakukan pemilihan. Dalam pemilihan tersebut, akhirnya pada sahabat sepakat untuk memilih Utsman bin Affan menjadi Khalifah ke III dari Khulafaur Rasyidin menggantikan Umar bin Khattab (al-Azizi, 2014: 98). Berikut kebijakan - kebijakan yang dilakukan oleh Usman bin Affan, sebagai berikut:

1) Perluasan Wilayah
2) Standarisasi al-Quran
3) Pengangkatan Pejabat Negara
4) Pembangunan Fisik (Kebudayaan, 2017: 91).

d. Ali bin Abi Thalib

Setelah terbunuhnya Khalifah Utsman dan stabilitas keamanan di kota Madinah yang tidak menentu, kaum muslimin di Madinah yang didukung oleh pasukan yang datang dari Mesir, Basrah dan Kufah, meminta kesediaan Ali untuk dibaiat menjadi Khalifah.

Mereka berpendapat bahwa tidak ada lagi selain Ali yang patut menduduki kursi Khalifah setelah Utsman. Namun, beberapa sahabat sepertinya tidak semuanya menyokong Ali. Walaupun demikian Ali tetap di*baiat* sebagai khalifah keempat oleh mayoritas sahabat yang ada di Madinah, termasuk Thalhah bin Ubaidillah dan Zubair bin Awwam. Peristiwa pembaiatan ini berlangsung pada hari Jum'at, 13 Dzulhijjah 35 H/ 23 Juni 656 M di Majid Nabawi. Berikut kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh Ali bin Abi Thalib, sebagai berikut:

1) Penggantian Pejabat Lama Dengan Yang Baru
2) Menarik Kembali Tanah Milik Negara
3) Menghadapai Para Pemberontak (al-Azizi, 2014: 121-122).

B. Kerangka Berfikir

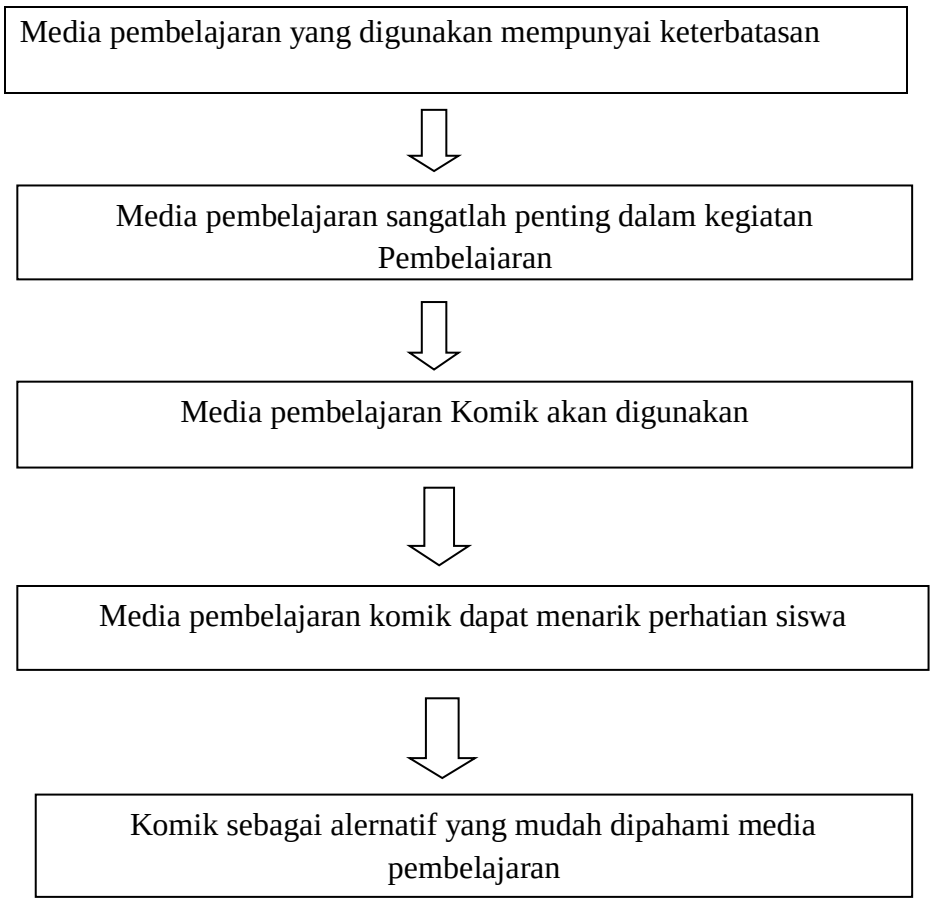
Media pembelajaran merupakan perantara sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Oleh sebab itu, media pembelajaran menjadi sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran terkhusus dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Komik menjadi media pembelajaran yang sangat tepat dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena daya tarik komik yang terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dan teks yang relatif singkat.

Selain itu komik terdapat ilustrasi yang berwarna, alur cerita yang ringkas yang dapat menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya.

Media komik menjadi salah satu alternatif dalam penyajian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena, media komik dapat menarik perhatian siswa dengan cara komik menyediakan ilustrasi-ilustrasi yang berwarna serta dapat membantu siswa dalam mengingat isi materi strategi dan substansi dakwah. Dapat dilihat dalam kerangka berfikir tersebut:

Tabel 1 Kerangka berfikir



C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut selanjutnya disusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2016: 64). Dalam penelitian ini hipotesis penelitian adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik dalam materi strategi dan substansi dakwah sangat layak diterapkan pada siswa kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap.