

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Media Pendidikan

Media berasal dari kata *medium* (latin) yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Pengertian media mengarah pada suatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara sumber pemberi informasi dan penerima informasi. Media memegang penting dalam proses pembelajaran. Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997:2) mengemukakan bahwa media adalah suatu bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Heinich dalam Azhar Arsyad, 2013:3).

Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne' dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2013:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Ahmad Rohani (1997:4) mengemukakan bahwa ada lima ciri-ciri umum media instruksional edukatif, yaitu:

1. Media instruksional edukatif identik dengan alat peraga langsung maupun tidak langsung.
2. Media instruksional edukatif digunakan dalam proses komunikasi instruksional.
3. Media instruksional edukatif merupakan alat yang efektif dalam instruksional.
4. Media instruksional edukatif memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
5. Media instruksional edukatif erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya

Achsin (dalam Azhar Arsyad, 2013:5) perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Dari pengertian diatas media merupakan suatu bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan.

Ki Hajar Dewantara (dalam Tholib Kasan, 2005:4) pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan adalah menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Ilmu pendidikan adalah mempelajari suasana dan proses-proses pendidikan (Sutari Imam Banadib dalam Tholib Kasan, 2005:4). Menurut Ahmad D. Marimba (dalam Tholib Kasan, 2005:4) pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

UU Nomor 2 Tahun 1989 (dalam Tholib Kasan, 2005:4) tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dwiyarkara (dalam Tholib Kasan, 2005:4) menyebutkan bahwa pendidikan adalah pemanusiaan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ketaraf insani.

Dari pengertian yang telah diberikan para ahli dapat diartikan pendidikan adalah proses pembimbingan yang didalamnya terdapat pendidik, anak didik serta terdapat kegiatan pengajaran didalamnya.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Konsep Komik

Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos (Nugroho. E dalam Galuh Cita Sagami, 2012:19). Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam

urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Ahmad Rohani, 1997:78). Terkadang komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung dan juga bersifat humoris.

Komik menurut Muliardi (dalam Himmah Hayati, 2010:8) adalah cerita kartun yang menonjolkan gambar untuk menjelaskan isi cerita kepada pembaca. Bisa berbentuk buku, lembaran cerita bergambar, cerita dalam surat kabar dan majalah, atau dalam bentuk film kartun. Kebanyakan komik berkaitan dengan hal-hal yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kisah ceritanya berisi tentang petualangan sang tokoh yang dibumbui dengan kelucuan sehingga daya tariknya tidak mudah hilang begitu saja. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sujana dan Rivai dalam Galuh Cita Sagami, 2012: 20).

Muchlish (dalam Galuh Cita Sugami, 2012:20-21) mengemukakan tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut; (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) untuk membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, (4) mengongkretkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam belajar mengajar.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar antara lain: Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;

1. Mempermudah anak didik mengungkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
2. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
3. Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Media komik selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan kemampuan dalam hal-hal tertentu.

Kelemahan media komik antara lain:

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan;
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*pervverted*);
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

[http://file.upi.edu/direktori/fip/jur. kurikulum dan tek. pendidikan/197706132001122-laksmi dewi/media grafis/media grafis-hsl_mhsiswa/komik/medgraf,.pdf/06-04-2014,09:25](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._kurikulum_dan_tek._pendidikan/197706132001122-laksmi_dewi/media_grafis/media_grafis-hsl_mhsiswa/komik/medgraf,.pdf/06-04-2014,09:25)

Media komik merupakan media berbasis cetak. Hal tersebut berdasarkan proses dan sifat media tersebut. Media komik memiliki beberapa proses antara lain meliputi menggambar manual, gambar *scanner*, *editing* dengan program *photoshop* dan proses pewarnaan. Setelah selesai dengan proses tersebut maka media komik akan melalui proses percetakan. Media komik digolongkan menjadi bahan cetak yang memerlukan proses percetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses *editing* sebelum mencetak.

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006:5), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut :

- a. Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik
- b. Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain
- c. Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter
- d. Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- e. Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang ucapkan oleh karakternya
- f. Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang

sedang dibicarakan oleh komikus
punggeti.blogspot.com/28-09-2014,21:13

Komik instruksional dalam pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk (Ahmad Rohani, 1997:79). Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa yang berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan demikian komik akan dapat difungsikan sebagai media instruksional edukatif.

Komik memiliki kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Memotivasi : siswa memiliki “ketertarikan yang tak biasa” dan, sebagaimana ditulis’ “mampu membuat siswa menyelesaikan tugas yang seharusnya diselesaikan dalam satu minggu menjadi satu hari saja” (Sones, 1944, hl. 233). Hasil eksperimen di atas menunjukkan kepada kita bahwa komik benar – benar mampu memotivasi siswa selama proses belajar mengajar.
- b. Visual : Komik terdiri dari gambar – gambar yang merupakan media visual.
- c. Permanen : Menggunakan komik sebagai media pembelajaran jauh berbeda dengan menggunakan film atau animasi. Meskipun film dan animasi juga merupakan media visual, mereka hanya dapat dilihat tanpa bisa mengulanginya sekehendak kita. Komik, berbeda dengannya, merupakan media yang permanen. Sederhananya, jika siswa tidak memahami suatu adegan film atau animasi, mereka tidak bisa mengulanginya. Tapi dengan komik, mereka bisa mengulangi sesuka hati mereka.
- d. Perantara : komik bisa mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca atau yang memiliki kekhawatiran akan kesalahan.
- e. Populer : Komik adalah bagian dari budaya populer.
 Dengan kelebihan – kelebihan komik, seperti yang disebutkan di atas, pembelajaran diharapkan lebih efektif sekaligus efisien.
<http://sandrizuliansaku.blogspot.com/2012/12/media-pembelajaran-secara-visual-dengan.html/28-09-2014,21:20>

Komik merupakan cerita kartun yang memerankan suatu karakter dalam suatu cerita dengan maksud menyampaikan isi cerita kepada pembaca.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik ringan (*comic simple*). Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/20-08-2014,09:41

3. Konsep Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dimiyati (dalam Himmah Hayati, 2010:15) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan kegiatan pembelajaran. Dari sisi guru kegiatan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud, (1) penambahan materi, pengetahuan berupa fakta, informasi, dan prinsip, (2) penguasaan pola-pola perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotorik, (3) perubahan dalam sifat-sifat kepribadian baik yang selalu dapat diamati dalam wujud perilaku maupun yang mungkin pada waktu tertentu hanya siswa yang dapat menghayati (Abin S. dalam Nova Giana, 2010:17).

Sudjana (dalam Himmah Hayati, 2010:16) berpendapat bahwa bahwa hasil belajar dalam aspek kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan belajar dan alat yang biasa digunakan untuk menilai hasil belajar adalah tes.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Selain itu hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka (Himmah Hayati, 2010:16)

Menurut Gagne (dalam Nova Giana, 2010:17) hasil belajar merupakan kapabilitas, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Kapabilitas dapat timbul melalui:

- a. Stimulus yang berasal dari lingkungan
- b. Proses kognitif yang dilakukan dari pembelajaran, karena hasil belajar merupakan akibat dari pembelajaran, dengan demikian apabila seseorang siswa dalam pembelajaran baik maka hasil yang didapatkan pun baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka hasil belajar dapat dikatakan bahwa melalui hasil belajar dapat diketahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Dan dalam penelitian ini hasil belajar yang diamati adalah dalam aspek kognitif.

Dalam upaya mengetahui ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi.

Meliputi 6 aspek yaitu:

1. Pengetahuan yang disebut C1 menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya.
2. Pemahaman yang disebut C2 kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Penerapan yang disebut C3 kemampuan kognisi yang mengharapakan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi.
4. Analisis yang disebut C4 kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis yang disebut C5 kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sisntesis merupakan suatu

proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6. Evaluasi yang disebut C6 merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu

Pada penelitian ini hasil belajar yang akan dilihat pada ranah kognitif untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dapat menggunakan berbagai tipe tes, hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan hasil belajar pada aspek kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media komik pada kelas eksperimen maka siswa akan diberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir.

Dari keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam menilai hasil belajar siswa ranah kognitif memiliki 6 aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, akan tetapi ke 6 aspek ini tidak harus digunakan secara bersamaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hasil belajar berupa nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda pada materi sejarah yang telah ditentukan. Dengan demikian, siswa yang mengerjakan soal *posttest* setelah pembelajaran dan soal disesuaikan dengan ketentuan ranah kognitif akan terlihat terjadi perubahan atau tidak dalam setiap pertemuannya. Hasil belajar merupakan bentuk angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

4. Konsep Sejarah

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab “Syajaratun” yang artinya “Pohon” atau “Keturunan” atau “Asal-usul” yang kemudian berkembang sebagai kata dalam bahasa Melayu Syajarah yang akhirnya berkembang menjadi kata “Sejarah” dalam Bahasa Indonesia. Perkataan Sejarah mempunyai arti yang sama dengan kata-kata “*history*” (Inggris), “*Geschichte*”(Jerman) dan “*Geschiedenis*”(Belanda) semuanya mengandung arti yang sama yaitu cerita tentang peristiwa dan kejadian pada masa lampau (Hugiono dan P.K. Poerwantana dalam Disa Aryani, 2010:10)

Menurut Wilhelm Buer (dalam Hugiono dan Poerwantana, 1987:5) sejarah ialah ilmu yang meneliti gambaran dengan penglihatan yang singkat untuk merumuskan fenomena kehidupan, yang berhubungan dengan perubahan-perubahan yang terjadi karena hubungan manusia dengan masyarakat, memilih fenomena tersebut dengan memperhatikan akibat-akibat pada zamannya serta bentuk kualitasnya dan memusatkan perubahan-perubahan itu sesuai dengan waktunya serta tidak akan terulang lagi (*irreproducible*).

Menurut W.J.S. Poerwardaminta (dalam Hugiono dan P.K. Peorwantama, 1987:1) sejarah mengandung tiga pengertian:

1. Kesusastraan lama: silsilah, asal-usul.
2. Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.
3. Ilmu, pengetahuan, cerita pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; serta riwayat.

Ranier (dalam Maskun, 2010:20) menganggap bahwa sejarah adalah kisah pengalaman manusia dalam hidup bermasyarakat baik yang bersifat pasif maupun aktif.

Moh. Ali (dalam Disa Aryani, 2010:10) mempertegas pengertian Sejarah menjadi:

1. Jumlah perubahan-perubahan, kejadian dan peristiwa dalam kenyataan sekitar kita.
2. Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian dan peristiwa dalam

- sekitar kita.
3. Ilmu yang menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian dan peristiwa dalam kenyataan sekitar kita.

Menurut Hugiono dan Poerwantana (1987:10) bahwa sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

H. Roeslan Abdulgani (dalam Hugiono dan Poerwantana, 1987:4) mendefinisikan sejarah ialah salah satu bidang ilmu meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan dimasa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Mata Pelajaran Sejarah adalah studi yang diajarkan kepada siswa yang berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang dialami oleh manusia, dimana peristiwa tersebut terjadi pada masa lampau, hanya terjadi sekali, dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kehidupan di masa kini serta masa yang akan datang.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan, dan hasilnya sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik di dalam pembelajaran qiro'ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yogyakarta), peneliti Zaki Ghufron dari Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta tahun 2007. Rumusan

masalahnya adalah apakah ada perbedaaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan media komik?. Hasil penelitian dari penggunaan media komik tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa arab siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

2. Keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMPN 1 Wates, peneliti Galuh Cita Sagami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta tahun 2012. Rumusan masalahnya adalah bagaimana perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks?. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

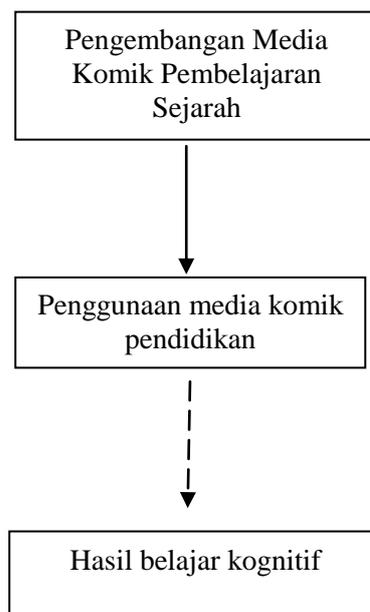
C. Kerangka Pikir

Dalam suatu proses pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.

Bagi anak-anak SMA terkadang membaca materi pelajaran dan mendengarkan materi dari guru tidak bisa diingat secara keseluruhan dan sering kali merasa bosan dan mengantuk. Kebanyakan dari mereka lebih senang mempelajari materi pelajaran yang berisi gambar-gambar menarik. Gambar atau bentuk visual yang sederhana dan berwarna-warni juga dapat diingat dengan cepat oleh siswa. Komik juga dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kreatifitas berpikir.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media komik pendidikan untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah percampuran dan pengembangan dari gaya ilustrasi kartun anime dan gaya ilustrasi kehidupan sehari-hari agar menghasilkan gaya ilustrasi baru yang lain serta diminati oleh siswa. Dari proses pengembangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa komik dapat dipakai sebagai salah satu pilihan media belajar yang baik dan menyenangkan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk ilustrasi visual komik yang menarik didukung dengan bahasa percakapan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak terlihat terlalu baku dan kaku agar mudah dimengerti.

D. Paradigma



Keterangan :

—————> = Garis Aktifitas

- - - - -> = Garis Pengaruh

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan landasan teori, kerangka pikir dan paradigma di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

Hipotesis 2

H_0 : Besarnya pengaruh signifikansi dari penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 adalah cukup.

H_1 : Besarnya pengaruh signifikansi dari penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 adalah kuat.

REFERENSI

- Ahmad Rohani.1997.*Media Pendidikan Edukatif*.Grafika.Jakarta.Halaman 2
- Azhar Arsyad.2013.*Media Pembelajaran*.Raja Grafindo Persada.Jakarta. Halaman 3.
- Ibid*.Halaman 3.
- Ibid*.Halaman 4.
- Ahmad Rohani.*Op.Cit.* Halaman 4.
- Azhar Arsyad.*Op.Cit.* Halaman 5.
- Tholib Kasan.2005.*Dasar-Dasar Pendidikan*.Studia Press.Jakarta.Halaman 4
- Ibid*.Halaman 4
- Ibid*.Halaman 4
- Ibid*.Halaman 4
- Ibid*.Halaman 4
- Galuh Cita Sagami.2012.Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Wates. Skripsi: Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.Yogyakarta.Halaman 19.
- Ahmad Rohani. *Op.Cit.* Halaman 78.
- Himmah Hayati.2010.*Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi: Penerbit Universitas Lampung. Bandar Lampung. Halaman 8.
- Galuh Cita Sagami.*Op.Cit.*Halaman 20.
- Ibid*.Halaman 20-21
- Ahmad Rohani.*Op.Cit.* Halaman 79
- Nana Sudjana.2009.*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Sinar Baru Algensindo.Bandung.Halaman 3.
- Himmah Hayati.*Op.Cit.*Halaman 15
- Nova Giana.2010.Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw : Studi Pada Siswa Kelas X SMAN I Natar Lampung Selatan 2010/2011.Skripsi: Penerbit Universitas Lampung. Bandar Lampung. Halaman 17
- Himmah Hayati.*Op.Cit.*Halaman 16
- Ibid*.Halaman 16
- Nova Giana.*Op.Cit.*Halaman 17
- Disa Aryani.2010.Tinjauan Historis Peranan Nelson Mandela Dalam Perjuangan Penghapusan Politik Apartheid di Republik Afrika Selatan Tahun 1948-1991.Skripsi: Penerbit Universitas Lampung.Bandar Lampung.Halaman 10
- Hugiono dan P.K. Poerwantana.1987.*Pengantar Ilmu Sejarah*. Bina Aksara. Jakarta.Halaman 5.
- Ibid*.Halaman 1.

Maskun. 2010. *Manusia dan Sejarah*. Bandar Lampung. Halaman 20.

Disa Aryani. *Op.Cit.* Halaman 10.

Hugiono dan P.K. Poerwantana. *Op.Cit.* Halaman 10.

Ibid. Halaman 4.

Sumber lain:

http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._kurikulum_dan_tek._pendidikan/197706132001122-laksmi_dewi/media_grafis/media_grafis-hsl_mhsiswa/komik/medgraf..pdf/ (diunduh tanggal 06 April 2014, pukul 09:25 WIB).

punggeti.blogspot.com/ (diunduh tanggal 28 September 2014, pukul 21:13 WIB)

<http://sandrizuliansaku.blogspot.com/2012/12/media-pembelajaran-secara-visual-dengan.html/> (diunduh pada tanggal 28 September 2014, pukul 21:20 WIB)

pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/ (diunduh tanggal 20 Agustus 2014, pukul 09:41 WIB)