

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Teori dan Konsep

1. Media Cerita Bergambar (Komik)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Azhar Arsyad, 2014, h.3). Sejalan dengan teori di atas, menurut Benny (2017,h.15) Media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium* yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Menurut Daryanto (2016, h.4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sejalan dengan teori diatas, menurut Nizwardi Jalinus dan Ambiyar (2016,h.2-4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga

proses pembelajaran (di dalam/luar kelas) menjadi lebih efektif. Senada dengan Cecep & Bambang (2013, h.8) mengartikan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Sama dengan pendapat di atas, menurut Sukiman (2012,h.29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2014, h.20) khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Senada dengan teori diatas, menurut Kemp & Dayton (Sukiman, 2012, h.39) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan,

kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Untuk informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sama dengan teori di atas, Arief S. Sadiman (Sukiman, 2012, h.40-41) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Sejalan dengan kedua teori di atas, menurut Sudjana & Rifai (Sukiman, 2012, h.43-44) kegunaan media / manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll.

Sejalan dengan teori Sudjana dan Rifai, menurut Kemp dan Dayton (Cecep K. & Bambang S, 2016, h.21) yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran tidak kaku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- 5) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Dari uraian dan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Pengertian Komik

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Burhan, 2016, h.410). Sejalan dengan teori Burhan, menurut Daryanto (2016, h.145) komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar. Komik pada mulanya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu, dan boleh jadi, ia berasal dari kata bahasa Belanda “komiék” yang berarti “pelawak” atau kalau diruntut dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “komikos”, yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti “bersuka ria” atau “bercanda”.

Seirama dengan teori di atas, komik juga disampaikan oleh Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2015, h.64) yaitu komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sama dengan pendapat di atas definisi komik menurut M.S. Gumelar (2004, h.7) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan.

Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Senada dengan pendapat-pendapat di atas, menurut Daryanto (2016, h.146) salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Jadi dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang yang ditampilkan lewat urutan yang ditata sesuai tujuan dan dibuat secara khas dengan paduan kata-kata dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

d. Sejarah, Hakikat dan Struktur Komik

Sejarah komik disampaikan oleh Kurt Frans (1983, h.53-55) adalah sebagai berikut:

1) Sejarah komik sebagai cerita gambar dalam arti luas

Aliran ini biasanya dipandang sebagai ekstrem karena sejarah komik dianggap sudah mulai sejak zaman dahulu (gambar-gambar di dalam gua, penyajian dengan gambar di Cina dan Mesir, hiasan gambar pada jembatan bunga di Yunani dan Roma zaman dahulu, teks dengan kata dan gambar pada abad pertengahan, selebaran sejak dahulu, dan lain-lain). Bila dipikirkan bahwa yang pasti termasuk dalam tanda pengenal komik yang sesungguhnya

ialah segi ekonominya, maka hal-hal tersebut di atas tidak dapat dikatakan sebagai pendahulu komik.

2) Sejarah komik sebagai cerita gambar dalam arti sempit

Aliran ini terutama menunjuk pada gejala-gejala dalam abad ke-19 dengan dikemukakannya lembaran-lembaran gambar, peristiwa dalam gambar, karikatur yang mengejek secara ironi sebagai bentuk realisasi. Karikatur sosial politik dan sejarah/peristiwa/ cerita dalam gambar yang populer itu dapat dianggap sebagai pendahulu secara langsung bagi jalur-jalur gambar (strip) yang terdapat di Amerika Serikat pada peralihan abad.

3) Sejarah komik sebagai cerita gambar dalam arti paling sempit

Penertbitan surat kabar di Amerika, William Randolph Hearst dalam perjalanannya di Eropa terutama dihadapkan pada hasil karya Wilhelm Busch dan merasa sangat tertarik. Karena terharunya melihat gambar-gambar Busch itu, pada Hearst timbul gagasan bagaimana caranya ia dengan singkat dapat mewujudkannya dalam koran hari mingguannya untuk membantu menaikkan oplahnya. Akan tetapi pertimbangan Hearst itu tidak asli, sebab surat kabar saingannya, New York Times telah menerbitkan "The Yellow Kid". Hanya terbitan itu bukanlah cerita gambar, melainkan gambar-gambar tunggal. Mengenai jalur komik (comic strip) pertama, munculnya baru dapat dikatakan sejak 1879, ketika 16 desember dalam New York Herald dimuat "Anak

Ngeongoan kucing”seri semacam itu dilanjutkan hingga pada waktu ini. Penggambarannya yang pertama adalah rudolf dirks, seorang jerman. Maka kiranya tidak mengherankan kalau seri tersebut terutama berorientasi pada gambar-gambar Wilhelm Busch, khususnya sifat cerita bersambunglah yang oleh para penerbit diakui sebagai promosi dan peningkatan penjualan. Sejak tahun-tahun 30-an komik juga merupakan bagian tetap dalam iklan di amerika. Di jerman barat misalnya, dapat dikatakan bahwa sejarah komik baru sesudah 1945. Mula-mula kebanyakan adalah terjemahan dari amerika, prancis, belgia, atau italia, sebelum pada permulaan tahun 60-an diterbitkan produk sendiri. Hingga sekarang pun keadaannya masih demikian, bahwa dalam komik jerman barat adegan-adegannya masih banyak dipengaruhi atau bahkan serupa dengan produk amerika (Nana S & Ahmad Rivai, 2015, h.64).

Di indonesia pun keadaannya tidak banyak berbeda, sampai pada suatu saat ada yang berinisiatif mengambil tema dari indonesia sendiri. Tema mengenai cerita wayang mahabarata dan ramayana merupakan tema yang subur untuk diolah menjadi komik. Disamping itu tema tentang cerita sejarah dan petualangan adalah tema yang banyak digarap menjadi buku komik. Namun dalam hal petualangan dan cerita fiksi masih banyak pengaruh pula terlihat pengaruh komik amerika. Pengaruh penting terhadap

produksi komik sesudah 1960 ialah yang disebut “gerakan pop”. Seniman pop membuat komik menjadi bahan bagi seni rupa dan seni-seni lain.

Sejalan dengan teori di atas, hakikat komik menurut Burhan (2016, h.408-409) yaitu komik, selama ini terkontaminasi sebagai sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak serius, santai, hiburan ringan, lucu, dan lain-lain yang tidak terlalu memberatkan. hal itu ada benarnya karena bukankah komik dapat dinikmati secara santai kapan pun dan di manapun yang memungkinkan untuk membaca. Komik dapat dikategorikan sebagai kesastraan. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan gambar-gambar dalam cerita yang disebut sebagai buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar dalam pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap “sekedar” sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal.

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita. Namun demikian, komik tampil tanpa teks karena gambar dalam komik adalah bahasanya sendiri, yaitu bahasa komik sebagaimana halnya gambar rekaman pada pita seluloid dalam film. Gambar dalam komik adalah

sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan *figure* dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar.

Jadi dapat disimpulkan hakikat komik adalah perpaduan antara gambar dan bahasa, teks visual dan teks verbal, pembicaraan struktur komik juga tidak dapat dilepaskan dari dua unsur yang secara langsung mendukungnya itu. Kedua aspek komik itu bersifat saling mengisi, menguatkan, dan menjelaskan. Adegan-adegan tertentu membutuhkan teks verbal untuk menegaskan apa yang terjadi, misalnya adegan dialog membutuhkan balon-balon bicara dan pikiran. Berdasarkan teks verbal dalam balon-balon itu pembaca menjadi tahu dialog, isi dialog, atau isi pikiran tokoh. Di pihak lain, lewat panel-panel gambar ada banyak deskripsi verbal yang dapat dihindari atau dihemat, misalnya berbagai gambar aksi, pemandangan alam, bentuk fisik tokoh, dan lain-lain yang tidak atau hanya amat sedikit membutuhkan deskripsi bahasa. Berdasarkan teks visual dan verbal itu pula kita dapat menafsirkan karakter tokoh dan perkembangan alur cerita.

Sebagaimana halnya dengan buku bacaan fiksi, menurut Burhan (2016, h.416) komik hadir untuk menyampaikan cerita. Namun, berbeda halnya dengan bacaan fiksi dan nonfiksi yang menyampaikan cerita dengan teks verbal, komik hadir lewat gambar dan bahasa, lewat teks verbal dan nonverbal sekaligus. Keterkaitan antara teks verbal dan

nonverbal dalam komik sedemikian erat dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik, panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur atau dengan unsur bahasa yang terbatas.

Senada dengan teori di atas, beberapa struktural komik menurut Burhan (2016, h.418-433) diantaranya, yaitu:

- 1) Penokohan, Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, ia tidak hanya mencakup manusia saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan. Artinya, tokoh-tokoh yang *nonhuman* tersebut sengaja diberi karakter dan ditingkahklakukan sebagaimana halnya manusia. Jadi ia mirip tokoh pada fabel (binatang) dan cerita fantasi (dewa-dewi, peri, tuyul, dan lain-lain). Tokoh komik anak yang dominan adalah juga anak-anak dan binatang-binatang tertentu seperti kucing, kelinci, tikus, ayam, bebek, gajah, kera, semut dan lain-lain.

2) Alur, Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah tentang tokoh, terutama tokoh utama. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang kemudian membentuk alur. Alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise*. Dengan demikian, keterkaitan antara alur cerita dan tokoh sedemikian eratny, tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Hubungan antara alur dan tokoh bagaikan sekeping mata uang yang terdiri atas dua sisi, kehadiran yang satu juga berarti yang satunya lagi.

3) Tema dan moral, Aspek tema dan moral dalam komik, juga dalam berbagai bacaan cerita fiksi, merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Jika aspek tema dan moral dipandang sebagai sesuatu yang ingin disampaikan, aspek-aspek yang lain seperti gambar, bahasa, alur, dan pelukisan tokoh sebagai aspek bentuk dan sarana untuk menyampaikan unsur ‘sesuatu’ tersebut. Bacaan apapun yang ditulis orang, fiksi ataupun komik misalnya, mesti mengemban misi sebagai sarana untuk menyampaikan moral, ajaran, atau sesuatu yang

berkonotasi positif yang lain. Apalagi jika bacaan itu sengaja dikonsumsi kepada anak-anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan untuk mencapai kedewasaan dan kepribadian yang diharapkan. Maka, kehadiran aspek moral menjadi sesuatu yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Aspek tema dan moral dalam pembicaraan ini sengaja digabungkan untuk mempermudah dan meningkatkan pembicaraan karena keduanya sama-sama dapat dipandang sebagai unsur isi yang sengaja ingin disampaikan. Selain itu, dalam banyak kasus untuk bacaan anak, aspek tema dapat sekaligus dipandang sebagai moral sebagaimana terlihat pada pembicaraan genre lain sebelumnya.

- 4) Gambar dan bahasa, Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Pada gambar dan bahasa inilah juga terkandung berbagai unsur komik yang lain. Maka dari segi ini aspek gambar dan bahasa dapat dipandang sebagai unsur bentuk, yaitu dipergunakan untuk mewadahi unsur-unsur yang lain terutama unsur isi. Dengan sedikit mengesampingkan berbagai unsur yang telah dibicarakan sebelumnya, dalam banyak hal kedua unsur ini menempati kadar kemenarikan sebuah karya komik, dan itu haruslah dipahami bahwa keduanya menjadi amat penting.

Selain itu, kedua aspek itu harus dipahami sebagai satu kesatuan.

e. Macam – Macam Komik

Macam-macam komik dijelaskan oleh Burhan (2016, h.434-440) adalah sebagai berikut:

1) Komik Strip dan Komik Buku

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja, namun dilihat dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak dan lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan, seperti misalnya tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan juga surat kabar (Rahardian dalam Burhan, 2016, h.434).

Komik buku atau buku komik, di pihak lain, adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku tersebut biasanya berseri, dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak. Maksudnya antara komik seri sebelumnya dan sesudahnya tidak ada kaitan peristiwa dan konflik

yang bersebab-akibat, sedang yang menghubungkan buku tiap seri itu adalah tokoh-tokoh ceritanya.

2) Komik Humor dan Komik Petualangan

Komik humor dan petualangan adalah komik yang termasuk banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Aspek kelucuan atau humor dapat diperoleh lewat berbagai cara baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata. Komik humor biasanya menampilkan gambar-gambar yang lucu baik dilihat dari segi potongan, ukuran tubuh, tampang, proporsionalitas bagian-bagian tubuh, maupun bentuk bagian-bagian tubuh itu sendiri yang sering aneh. Keanehan dan kelucuan itu terutama jika dibandingkan dengan keadaan fisik dengan tokoh, misalnya manusia, nyata (Kurt Franz/Bernhard Meler, 1983, h.57).

Komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan, atau aksi-aksi yang lain. Komik petualangan biasanya penuh dengan aksi, perkelahian, dan daya *suspense*-nya tinggi. Dalam derajat tertentu komik jenis ini dapat disebut sebagai komik aksi. Komik menampilkan dua kelompok tokoh, lazimnya kelompok baik dan jahat, yang bersebrangan memperebutkan sesuatu atau mempertahankan prinsip masing-

masing. Maka terjadilah perkelahian yang seru, dan hampir dipastikan kelompok baik mesti memenangkan perkelahian itu walau semula agak kewalahan. Justru di sinilah letak moral pokok cerita komik itu, yaitu bahwa bagaimanapun juga pihak yang baik pasti memenangkan pertentangan, dan tokoh-tokoh itu banyak didominasi oleh anak-anak (Kurt Franz/Bernhard Meler, 1983, h.58).

3) Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Dilihat dari segi kandungan isi yang disampaikan ada komik yang berupa biografi dan ilmiah. Sebagaimana dikemukakan sebelumnya, genre komik dapat dipergunakan untuk mengungkapkan berbagai hal, baik yang bersifat karya kreatif-fiktif maupun karya ilmiah, yang juga dipergunakan oleh genre lain. Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam bentuk buku biografi yang semata-mata mempergunakan lambang verbal. Kalaupun ada unsur gambar dalam buku biografi, ia sekedar berfungsi memberikan gambaran konkret dan memperjelas apa yang diuraikan secara verbal sehingga kemas buku menjadi lebih menarik (Herald Vogel dalam Burhan, 2016, h.434).

2. Minat Membaca

a. Pengertian Minat, Membaca, dan Minat Membaca

Minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan (Yudrik Jahja, 2011, h.76). Menurut Hurlock dalam Meity (2015, h.9) minat adalah sebagai sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang pada apa yang akan mereka lakukan bila diberi kebebasan untuk memilihnya.

Sejalan dengan teori Hurlock, menurut Dr Zakiyah Drajat dalam Meity (2015, h.9) minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap kejurusan suatu hal yang berharga bagi orang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang adalah sesuai dengan kebutuhan. Sama dengan teori diatas, menurut Tarigan (1989, h.104) minat adalah ciri-ciri keinginan yang dilakukan melalui tindakan oleh seorang individu yang dicobanya melalui objek yang dipilihnya, kegiatannya, keterampilannya dan di tujukan pada hal-hal yang disukai.

Seirama dengan teori yang dijelaskan di atas, menurut Meity (2015, h.6) minat didefinisikan sebagai sesuatu yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik, sebagai aspek kejiwaan, minat tidak saja dapat mewarnai perilaku

seseorang tetapi juga lebih dari itu minat mendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan.

Dari beberapa gambaran definisi minat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan di pilihnya suatu objek atau kegiatan yang menggantungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Adapun pengertian Membaca dalam arti sempit adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sementara dalam pengertian luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis- kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang di ikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu. Membaca adalah sebuah tindakan merekonstruksi makna yang disusun penulis di tempat dan waktu yang berjauhan dengan tempat dan waktu penulisan (Nurhadi, 2016, h.2).

Sejalan dengan teori Nurhadi, menurut Dadan (2016, h.127) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses di maksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang di miliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam berbentuk makna. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang

bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulannya mengenai maksud bacaan (Rahim dalam Dadan, 2016, h.127).

Senada dengan pendapat Dadan, menurut Hani Atus Solikhah (2014, h.147) membaca merupakan suatu proses membangun pemahaman dari teks yang tertulis dengan menggunakan kode, analisis konteks, pengetahuan awal, bahasa, dan strategi kontrol eksklusif untuk memahami teks. Membaca adalah sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, yakni memahami makna yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis (Meity, 2015, h.13-14).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi kata dengan simbol dapat dibaca dan di artikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. membaca adalah

interaktif, keterlibatan pembaca dengan teks yang bermanfaat akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya.

Sejalan dengan teori di atas, minat membaca disampaikan oleh Dalman (2014, h.141) minat baca merupakan dorongan untuk memahami kata demi kata dan isi yang terkandung dalam teks bacaan sehingga pembaca dapat memahami hal-hal yang dituangkan dalam bacaan. Seirama dengan teori di atas, menurut Tampubolon menjelaskan bahwa minat baca adalah kemauan atau keinginan seseorang untuk mengenali huruf untuk menangkap makna dari tulisan tersebut. Senada dengan teori di atas, menurut Tarigan dalam Dalman, minat baca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan.

b. Tujuan Membaca dan Tahap – Tahap Membaca

Tujuan membaca Menurut Dhieni dalam Dadan (2016, h.128), tujuan membaca memang sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca, dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan informasi
- 2) Ada orang-orang yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.

- 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
- 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan. Jadi, hanya sekedar untuk mengisi waktu.
- 6) Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Sejalan dengan teori di atas, menurut Sutan dalam Dadan (2016, h.129) tujuan membaca yaitu:

- 1) Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya membaca novel, cerpen, komik atau majalah.
- 2) Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Seirama dengan teori di atas, menurut Rahim dalam Dadan (2016, h.129) tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring

- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang lebih diketahuinya.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tulisan.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca dapat memahami bacaan dan memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya melalui proses asosiasi dan eksperimental bagi pembaca sendiri. Tujuan dari membaca yaitu dapat memperoleh informasi, mendapat hiburan, dan mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman melalui membaca.

Tahap – tahap membaca menurut Nurhadi (2016, h.4-5) meliputi tahap prabaca, tahap saat membaca, dan tahap pascabaca.

1) Tahap Prabaca

Tahap prabaca dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi baca dan mengaktifkan skemata yang dimiliki pembaca. Kegiatan pengaktifan skemata berguna untuk meningkatkan

pemahaman pembaca terhadap materi bacaan dan membangun pengetahuan baru. Aktifitas yang termasuk tahap prabaca adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tujuan membaca
 - b) Mendapatkan bacaan atau buku yang sesuai
 - c) Melakukan survei awal untuk mengenali isi bacaan dan buku
 - d) Membuat keputusan untuk membaca
 - e) Mengaktifkan skemata yang dimiliki
 - f) Membuat daftar pertanyaan
- 2) Tahap saat baca

Tahap saat baca adalah tahap utama dalam membaca. Pada tahap ini, seseorang mengerahkan kemampuannya untuk mengelolah bacaan menjadi suatu yang bermanfaat. Kegiatan yang termasuk dalam tahap saat baca adalah sebagai berikut:

- a) Membaca dengan teliti bacaan atau buku
- b) Membuat analisis dan kesimpulan secara kritis
- c) Menyimpan informasi pengetahuan yang diperoleh
- d) Membuat catatan, komentar, atau ringkasan penting
- e) Mengecek kebenaran sumber
- f) Menghubungkan dengan gagasan penulis lain

3) Tahap Pascabaca

Tahap pasca baca adalah tahap terakhir kegiatan membaca.

Pada tahap ini, seseorang melakukan suatu perbuatan atau mengubah sikap mental karena “dorongan” hasil membaca.

Aktifitas yang termasuk dalam tahap pascabaca adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan sikap : menerima atau menolak gagasan/isi bacaan
- b) Mendiskusikan dengan orang lain
- c) Membuat komentar balikan
- d) Menerapkan dalam kehidupan sehari-hari
- e) Mengubah menjadi bentuk lain
- f) Memunculkan ide baru.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca dan Upaya Meningkatkan Minat Membaca

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca disampaikan oleh Dalman (2014, h.142-143) bahwa minat baca sangat ditentukan oleh beberapa faktor antara lain sebagai berikut:

- 1) Faktor lingkungan keluarga
- 2) Faktor kurikulum dan pendidikan sekolah yang kurang kondusif
- 3) Faktor infrastruktur masyarakat yang kurang mendukung peningkatan minat baca masyarakat

4) Faktor keberadaan dan kejangkauan bahan bacaan

Senada dengan teori di atas, faktor yang mempengaruhi minat baca juga disampaikan oleh Hurlock dalam Dalman (2014, h.149) minat yang berkembang pada anak karena hal berikut ini:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan mental
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat diperoleh dari pengaruh budaya
- 4) Minat dipengaruhi oleh bobot emosi
- 5) Minat adalah sifat egosentrik di keseluruhan masa anak-anak.

Seirama dengan teori diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca juga di sampaikan oleh Meity (2015, h.31-34) adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor dari dalam
 - a) Pembawaan atau bakat seseorang merupakan faktor genetik yang diturunkan oleh orang tua kepada anaknya.
 - b) Jenis kelamin
 - c) Tingkat pendidikan
 - d) Keadaan kesehatan
 - e) Keadaan jiwa
 - f) Kebiasaan
- 2) Faktor dari luar
 - a) Buku atau bahan bacaan

Keragaman jenis buku juga mempengaruhi minat baca anak. Anak akan merasa lebih tertarik pada suatu bacaan apabila bacaan tersebut terdapat gambar dan warna-warna yang menarik.

- b) Faktor lingkungan anak
- c) Lingkungan keluarga
- d) Lingkungan sekolah

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peranan keluarga sangat penting untuk menumbuhkan minat baca dalam diri seorang anak, namun hal itu masih kurang efektif jika peranan pendidikan tidak berkualitas dan infrastruktur masyarakat yang kurang akan kesadaran untuk membudayakan membaca dengan menyediakan perpustakaan di daerah masing-masing sehingga bahan bacaan mudah untuk dijangkau.

Adapun menurut Hasyim dalam Dalman (2014, h.144) usaha-usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan minat baca adalah agar tiap keluarga memiliki perpustakaan keluarga, sehingga perpustakaan bisa dijadikan tempat yang menyenangkan ketika berkumpul bersama. Sedangkan di tingkat sekolah, rendahnya minat baca anak-anak bisa diatasi dengan perbaikan perpustakaan di sekolah, guru, dosen maupun para pustakawan sekolah sebagai tenaga kependidikan, harus mengubah mekanisme proses pembelajaran menuju membaca sebagai suatu sistem belajar sepanjang hayat.

Setiap guru, dosen dalam semua bahan kajian harus dapat memainkan peranannya sebagai motivator agar para peserta didik bergairah untuk banyak membaca buku-buku penunjang kurikulum pada bahan kajian masing-masing. Di tingkat daerah dan pusat bisa juga menggalangkan program perpustakaan keliling atau perpustakaan tetap di daerah-daerah, sedangkan masalah penempatannya pemerintah bisa berkoordinasi dengan pengelola RT/RW atau pusat-pusat kegiatan masyarakat desa (PKMD), hal ini semakin memperbesar peluang masyarakat untuk membaca (Meity, 2015, h.73).

d. Cara Menumbuhkan Minat Membaca dan Peran Guru dalam Mengembangkan Minat Baca Anak

Menurut Meity (2015, h.59-64) berikut ini adalah berbagai cara dan strategi yang bisa dilakukan orang tua untuk memotivasi dan menumbuhkan minat membaca anak, antara lain:

- 1) Menempatkan anak pada kondisi kritis
- 2) Membelikan buku yang mereka suka dan menarik untuk dibaca
- 3) Mendekatkan buku dengan anak
- 4) Ajak anak-anak ke perpustakaan atau toko buku
- 5) Belajar dari alam, misal kakak membaca buku untuk adik
- 6) Anak-anak diminta menceritakan kembali apa yang dibacanya
- 7) Meluangkan waktu membaca bersama anak-anak
- 8) Mengajak anak menonton film, lalu membelikan bukunya
- 9) Jangan paksa anak

10) Menjadi contoh bagi anak

Sejalan dengan teori di atas, menurut Hasyim dalam Dalman (2013, h.146-148) ada beberapa cara menumbuhkan minat baca yaitu sebagai berikut:

- 1) Bacakan buku sejak anak lahir
- 2) Dorong anak bercerita tentang apa yang telah didengar atau dibacanya
- 3) Ajak anak ke toko buku / perpustakaan
- 4) Beli buku yang menarik minat anak
- 5) Sisihkan uang untuk membeli buku
- 6) Nonton filmnya dan belikan bukunya
- 7) Ciptakan perpustakaan keluarga
- 8) Tukar buku dengan teman
- 9) Hilangkan penghambat seperti televisi atau *playstation*
- 10) Berilah hadiah (*reward*) yang memperbesar semangat membaca
- 11) Jadikan buku sebagai hadiah (*reward*) untuk anak
- 12) Jadikanlah kegiatan membaca sebagai kegiatan setiap hari
- 13) Dramatisasi buku yang anda baca
- 14) Memiliki kesadaran dan minat yang tinggi terhadap membaca
- 15) Menyediakan waktu untuk membaca.

Seirama dengan teori di atas, peran guru dalam mengembangkan minat baca anak menurut Meity (2015, h.74-75) adalah sebagai berikut:

- 1) Pelatih, guru memberikan peluang yang sebesar-besarnya pada anak untuk mengembangkan cara membacanya sendiri sebagai latihan untuk mewujudkan cara belajarnya yang mandiri
- 2) Konselor, guru menciptakan situasi interaksi bagi anak untuk melakukan proses pembaca dalam suasana psikologis yang kondusif demi terwujudnya jiwa, semangat, dan motivasi yang optimal.
- 3) Manajer pembelajaran, guru mengelola semua kegiatan anak dalam membaca mendinamiskan seluruh sumber-sumber bacaan ada
- 4) Partisipan, guru hendaknya berperilaku mengajar tetapi juga harus berperilaku belajar melalui interaksinya dengan anak.
- 5) Pemimpin, guru menjadi seseorang yang memotivasi anak untuk mewujudkan minat baca yang tinggi.
- 6) Pembelajaran, guru harus terus belajar dalam menyegarkan kompetensinya serta meningkatkan kualitas profesionalnya dalam membantu anak meningkatkan minat bacanya.
- 7) Pengarang, guru secara kreatif dan inovatif menghasilkan karya yang akan diberikan anak untuk dibacanya.

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan media cerita bergambar (komik) terhadap minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI Nurul Qamar Palembang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan media cerita bergambar (komik) terhadap minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI Nurul Qamar Palembang.

C. Definisi Konseptual

Sebelum melakukan penelitian memberikan batasan berdasarkan tujuannya. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media cerita bergambar (komik), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar (komik) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa cerita-cerita bergambar yang ditampilkan lewat urutan yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

b. Minat Membaca, minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menggantungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Membaca adalah menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi kata dengan simbol dapat dibaca dan diartikan. Membaca juga merupakan suatu proses yang interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk memahami, mengeksplorasi sebuah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki pembaca untuk menemukan beberapa tujuan yang ingin dicapainya.