

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, maka diperlukan sebuah media perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Media perantara ini disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2010).

Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer sehingga dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Indriana (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi fasilitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Susanti (2018), media pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas dan memfasilitasi kegiatan belajar. Ada tiga jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media visual, merupakan alat yang berisi pesan, informasi terkait materi pelajaran dapat dilihat menggunakan indera penglihatan (gambar, foto, peta konsep, poster).
- 2) Media audio, merupakan media jenis sumber belajar yang berisi pesan atau materi pembelajaran yang diterapkan menggunakan indera pendengar (laboratorium bahasa, radio, alat perekam).
- 3) Media audio visual, merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan informasi. Menerapkan jenis media gabungan antara suara dan gambar (tv, video kaset, film) yang dibuat menarik dan kreatif.

## **3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Scanlan (2012), media pembelajaran biasanya digunakan sebagai peralatan fisik dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa di dalam kelas. Dalam definisinya bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran seperti peralatan fisik maupun materi

yang diberikan oleh guru, dosen, tutor ataupun lembaga pendidikan lainnya dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran berjalan dengan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi media yang berupa kapur tulis, *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata maupun rekaman video, dan film media mutakhir antara lain komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif. Media pembelajaran memiliki fasilitas dalam mendukung proses belajar dan dapat meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat untuk menarik perhatian, meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan suasana atau situasi dalam belajar maupun menciptakan ide-ide dan pandangan berbeda dalam belajar.

#### **4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (2008) 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 psikologi terhadap siswa. Lebih lanjut, Levie dan Lenz (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menari dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) 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.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat yang sangat penting bagi kesuksesan proses belajar dan mengajar serta tujuan pembelajaran. Indriana (2011) menyebutkan nilai dan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil tersebut.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

## B. *E-Comic*

### 1. Pengertian *E-Comic*

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), komik dapat diterapkan dalam penyampaian pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dengan penampilan yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan dengan penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sifat yang hiburan semata saja, namun jika komik dalam bentuk *e-comic* atau biasanya disebut dengan komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

Awalnya komik disajikan dalam bentuk kertas dan buku, tetapi seiring perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi digital, media komik tidak harus selalu disajikan dalam bentuk kertas. Namun sekarang komik juga dapat disajikan dalam bentuk digital atau yang bisa disebut *e-comic* (komik elektronik). *E-comic* merupakan suatu transformasi teknologi pada media komik yang hanya bentuk cetak dengan perkembangan zaman dapat dilihat dalam format elektronik.

Komik merupakan media visual berbentuk dua dimensi. McCloud (2008) menyatakan bahwa komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sudjana dan Rivai (2013) mendefinisikan komik sebagai 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. Komik saat ini banyak digunakan sebagai media pengajaran. Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Menurut Waluyanto (2005) komik sebagai media pembelajaran atau komik edukasi merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Komik merupakan jenis media visual yang berbentuk bahan cetak. Kelebihan media bahan cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, serta dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing (Indriana, 2011).

Menurut Linggi (2016), model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru salah satunya merupakan *e-comic*. Komik sendiri berasal dari bahasa Perancis yaitu "*comique*" yang memiliki arti kata sifat lucu atau menggelikan. Gambaran pada komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Namun dengan perkembangan teknologi maupun waktu variasi tema yang diangkat dalam cerita komik, dan perkembangan komik dibuat dalam media kertas, dan dijadikan buku untuk para pembaca. Seiring perkembangan teknologi komik dapat dibaca melalui aplikasi

melalui *software* yang dapat diakses secara efektif yang dapat ditanam dalam gadget seperti *handphone* maupun media teknologi lainnya.

Berdasarkan pemaparan diatas, komik elektronik (*e-comic*) adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui kata-kata dan gambar yang tersusun secara runtut menggambarkan suatu peristiwa atau cerita yang dikemas dalam bentuk *soft file* dan dapat diakses menggunakan berbagai peralatan elektronik. *E-comic* sebagai media visual dapat digunakan untuk media pembelajaran.

## **2. *E-Comic* sebagai Media Visual**

Sudjana dan Rivai (2013) menjelaskan bahwa media visual atau lambang-lambang visual digunakan untuk memperjelas lambang verbal sehingga memungkinkan bagi para siswa untuk lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pembelajaran. *E-comic* merupakan salah satu jenis media visual yang memadukan antara lambang visual dan lambang verbal. Studi mengenai penggunaan pesan visual dalam hubungannya dengan hasil belajar menunjukkan bahwa pesan visual yang moderat (berada dalam rentangan abstrak dan realistik) memberikan pengaruh tinggi terhadap prestasi belajar siswa.

Sudjana dan Rivai (2013) juga menambahkan bahwa pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat, dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar, terlebih lagi gambar berwarna. Hasil studi juga menunjukkan bahwa siswa-siswa pada pendidikan dasar lebih menyenangi gambar berwarna daripada hitam putih, memilih foto

daripada gambar, dan memilih gambar sederhana daripada yang rumit serta memilih realisme dalam hal bentuk dan warna.

### **3. Fungsi *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Rina, dkk (dalam Rosari, 2021), fungsi *e-comic* salah satunya adalah media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dan informasi dalam bentuk cerita bergambar. Media pembelajaran komik dapat digunakan sebagai alternatif oleh guru dalam pendidikan, untuk memberikan materi dengan konsep dan pemahaman yang berbeda bagi siswa.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan ilustrasi dalam cerita komik, media komik memberi kemudahan proses belajar mengajar khususnya dalam mewujudkan konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh-contoh yang lebih konkret dalam kehidupan sehari-hari yang sarat dengan nilai-nilai karakter lokal.

Keunggulan dalam menggunakan *e-comic* yaitu dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat khususnya di Indonesia melalui dongeng atau legenda untuk menyampaikan nilai dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat. Sebuah cerita yang menarik dan plot yang kuat dapat memberikan struktur mitologis yang mengubah cara hidup anak. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dikemas melalui alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lama dalam ingatan siswa, karena memiliki konsep yang berbeda (Humphrey, 2005).



#### 4. Kelebihan dan Kelemahan *E-Comic*

Sebagai media visual, *e-comic* juga mempunyai kelebihan maupun kelemahan dalam pembelajaran. Disamping sifat-sifat *e-comic* yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan.

Susila dan Riyana (2007) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan *e-comic* mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Melalui bimbingan dari guru, *e-comic* dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa.
- 2) *E-comic* menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 3) Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 4) Seluruh jalan cerita *e-comic* pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lain.
- 5) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, yang mampu membuat pembaca untuk terus membaca hingga akhir.

Selain pendapat di atas, Sutrisno (2018) juga berpendapat tentang keunggulan komik, di antaranya:

- 1) Dengan menggunakan *e-comic* bisa meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- 2) Menciptakan kesan yang menyenangkan.
- 3) Siswa akan mengingat pengalaman yang dialaminya lebih lama menjadikan kesan tersendiri baginya.
- 4) Penjelasan materi dengan menggunakan komik lebih menarik karena didukung dengan gambar cerita dan ilustrasi yang membuat siswa lebih mudah memahami pokok bahasan.

Sutrisno (2018) juga menjabarkan beberapa kelemahan komik sebagai berikut:

- 1) Tidak semua siswa dapat belajar dengan gaya visual.
- 2) Kebanyakan siswa cenderung hanya ingin melihat atau penasaran karena hanya ingin melihat kemenarikan gambarnya saja.

Berdasarkan uraian di atas, *e-comic* memiliki beberapa kelemahan. Untuk itu, *e-comic* perlu dibuat dan dikaji dengan baik agar dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan *e-comic* sebagai media pembelajaran. *E-comic* disusun semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat membaca siswa.

## **5. Unsur-Unsur *E-Comic***

*E-comic* sebagai salah satu media visual memiliki unsur-unsur media visual. Munadi (2013) menyebutkan secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas:

### 1) Garis

Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Terdapat beberapa jenis garis yaitu garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig-zag.

### 2) Bentuk

Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.

### 3) Warna

Digunakan untuk mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.

#### 4) Tekstur

Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

#### 5) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

#### 6) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur yang terpenting.

#### 7) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu

keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

## **6. Analisis *E-Comic***

Definisi mengenai analisis, yaitu menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Dalam penelitian ini akan menganalisis *e-comic* aritmatika sosial yang diambil dari respon atau pendapat siswa.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pendapat merupakan kepercayaan dan sikap orang yang umumnya berkisar pada masalah yang berhubungan dengan fakta dan keinginan; pendapat sebagian besar masyarakat; opini publik. Pendapat dapat pula diartikan sebagai sebuah pernyataan tentang sesuatu yang berlaku di masa depan. Pendapat bukan merupakan fakta, akan tetapi jika dikemudian hari dapat dibuktikan atau diverifikasi, maka pendapat akan berubah menjadi sebuah kenyataan. Dalam penelitian ini, pendapat siswa diperlukan untuk mengetahui kualitas dari *e-comic* aritmatika sosial. Pendapat siswa terhadap *e-comic* aritmatika sosial diukur dengan kriteria-kriteria tertentu. *E-comic* aritmatika sosial merupakan perangkat lunak (*software*) media pembelajaran, sehingga kriteria yang digunakan berkaitan dengan *review* perangkat lunak media pembelajaran.

Menurut Walker dan Hess (1984), terdapat dua kriteria utama yang digunakan untuk mereview perangkat lunak pembelajaran yakni dari segi

penyajian materi dan penyajian tampilan media. Penyajian materi berkaitan dengan ketepatan, kepentingan, kualitas memotivasi, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian dengan situasi siswa. Penyajian tampilan berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan belajar kepada siswa, fleksibilitas instruksional, kualitas sosial interaksi instruksional, dapat memberi dampak kepada siswa dan pembelajaran, keterbacaan, serta mudah digunakan.

### **C. Materi Aritmatika Sosial**

Menurut Harahap (2010), aritmatika adalah ilmu hitung yang membicarakan tentang sifat bilangan dan dasar pengerjaan tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sosial adalah berkenaan dengan masyarakat. Berdasarkan pengertian tentang aritmatika dan sosial tersebut, dapat disimpulkan bahwa aritmatika sosial adalah materi matematika tentang sifat bilangan dan dasar pengerjaan (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) yang menyangkut kehidupan sehari-hari, terutama penggunaan mata uang. Menurut Tim Matematika (2000), materi aritmatika sosial dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Konsep Harga Pembelian dan Harga Penjualan**

Jual beli adalah kegiatan menjual atau membeli berupa barang maupun jasa. Pada kehidupan sehari-hari sering kali kita melakukan kegiatan jual beli atau perdagangan. Adapun contoh kegiatan jual beli yang terjadi di pasar, toko maupun di sekolah. Apabila kita ingin memperoleh barang yang kita inginkan maka kita harus melakukan pertukaran untuk

mendapatkannya. Misalnya penjual memberi barang kepada pembeli sebagai gantinya pembeli menyerahkan uang sebagai pengganti barang kepada penjual.

## 2. Konsep Untung dan Rugi

Pada kegiatan ekonomi dalam melakukan jual beli pedagang mengharapkan adanya keuntungan. Pedagang dikatakan untung jika harga penjualan lebih besar dibanding dengan harga pembelian.

Untuk lebih memahami konsep harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi perhatikan contoh berikut.

Contoh soal:

➤ Pak Revan membeli sebidang tanah dengan harga Rp100.000.000,00, kemudian karena ada suatu keperluan dalam bisnisnya, Pak Revan menjual kembali tanah tersebut dengan harga Rp110.500.000,00. Ternyata harga penjualan lebih besar dibanding harga pembelian, berarti Pak Revan mendapat untung

Jawab:

Selisih harga penjualan dengan harga pembelian adalah  $\text{Rp}110.500.000,00 - \text{Rp}100.000.000,00 = \text{Rp}10.500.000,00$ . Jadi, Pak Revan mendapatkan untung sebesar Rp10.500.000,00. Dalam kegiatan jual beli pedagang terkadang mengalami keuntungan, dan juga mengalami kerugian. Penjual dikatakan rugi jika harga penjualan lebih rendah dibanding harga pembelian.

### 3. Konsep Persentase Untung dan Rugi

Dalam matematika, persentase atau perseratus adalah sebuah angka atau perbandingan (rasio) untuk menyatakan pecahan dari seratus. Persentase sering ditunjukkan dengan simbol "%". Pada kegiatan ekonomi, besar rugi atau untung terhadap harga pembelian biasanya dapat dinyatakan dalam bentuk persen. Karena untung atau rugi itu dialami oleh yang memiliki uang dalam membeli barang, maka persentase untung atau rugi ditentukan atau dibandingkan dengan harga pembelian. Oleh karena itu, besarnya persentase untung atau rugi adalah:

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

Contoh soal:

- Selusin pensil dibeli dengan harga Rp36.000,00 dan dijual semua dengan harga Rp39.600,00. Berapa persen keuntungannya?

Jawab:

$$\text{Harga Pembelian} = \text{Rp}36.000,00$$

$$\text{Harga penjualan} = \text{Rp}39.600,00$$

$$\text{Besarnya keuntungan} = \text{Rp}39.600,00 - \text{Rp}36.000,00 = \text{Rp}3.600,00$$

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Rp}3.600,00}{\text{Rp}36.000,00} \times 100\% = 10\%$$

Jadi, untung yang didapat sebanyak 10%.

Manfaat dari materi aritmatika sosial ini adalah dapat menggunakan konsep aritmatika sosial khususnya menentukan untung dan rugi dalam

kegiatan perdagangan. Dengan mengetahui konsep aritmatika sosial ini, dapat membantu atau melakukan usaha perdagangan dengan memprediksi berapa besar keuntungan yang diperoleh dan bisa menghindari kerugian.

#### **D. Minat Belajar Siswa**

##### **1. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Slameto (2013), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Darmadi (2017) juga mengungkapkan bahwa, minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Sejalan dengan hal itu Susanto (2016) menyatakan minat juga dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu keinginan atau dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya faktor kebutuhan atau ketertarikan dengan suatu objek/seseorang tanpa adanya paksaan. Jika dikaitkan dengan kegiatan belajar, maka minat belajar adalah suatu dorongan atau ketertarikan yang timbul dalam diri siswa untuk lebih mengetahui dan berinteraksi dalam proses pembelajaran, dicirikan dengan tingkat keaktifan atau kemauan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar.

##### **2. Ciri-Ciri Minat Belajar**

Susanto (2016) mengungkapkan bahwa ciri-ciri minat belajar, yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.



- 2) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 4) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- 5) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminati.
- 6) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Timbulnya minat belajar pada diri siswa pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (Susanto, 2016):

- 1) Minat yang berasal dari pembawaan. Minat ini timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
- 2) Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri siswa, timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

### **4. Indikator Minat Belajar**

Baharudin (dalam Pasaribu, dkk, 2017) mengemukakan bahwa indikator minat yang dapat dikenal atau dapat dilihat melalui proses belajar diantaranya adalah :

#### 1) Ketertarikan untuk belajar

Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap belajar tersebut. Siswa yang berminat terhadap bidang studi tertentu, maka ia akan merasa tertarik dalam mempelajarinya. Ia akan rajin belajar dan terus mempelajari semua ilmu yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias tanpa ada beban dalam dirinya.

#### 2) Perhatian dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi, siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang dipelajarinya.

#### 3) Kesadaran

Kesadaran merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi belajar yang interaktif.

#### 4) Pengetahuan (Kognitif)

Selain dari perasaan senang dan perhatian, untuk mengetahui berminat atau tidaknya seorang siswa terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tertentu sehingga akhirnya kualitas belajarnya pun meningkat,

yang akhirnya akan dapat mendorong siswa untuk memperoleh indeks prestasi yang tinggi dalam belajar.

Dan & Tod (dalam Ricardo dan Meilani, 2017) mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:

- 1) Perasaan positif saat belajar
- 2) Adanya kenikmatan/kenyamanan saat belajar, dan
- 3) Adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan belajarnya.

Dalam penelitian ini, indikator minat belajar yang digunakan yaitu (Irawati, 2018):

- 1) Perasaan Senang

Tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar dalam diri siswa jika seseorang siswa tersebut memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran tertentu.

- 2) Keterlibatan Siswa

Yang mengakibatkan orang senang dan tertarik untuk mengerjakan atau melakukan kegiatan dari objek tersebut bergantung pada ketertarikan seseorang akan suatu objek.

- 3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang atau kegiatan.

- 4) Perhatian Siswa

Dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari adalah minat dan perhatian. Konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian,

dengan mengesampingkan yang lain disebut sebagai perhatian siswa.

Jika seorang siswa memperhatikan suatu objek atau kegiatan, berarti siswa tersebut memiliki minat pada objek atau kegiatan itu.

#### **E. 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. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2013).

Sehingga, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara *e-comic* materi aritmatika sosial dengan minat belajar siswa SMP LKIA Pontianak.

$H_a$  : Adanya pengaruh antara *e-comic* materi aritmatika sosial dengan minat belajar siswa SMP LKIA Pontianak.