

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yaitu “medius” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (Nurhasana, 2021, hlm. 220). Menurut Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020, hlm. 21) media pembelajaran merupakan komponen pendukung dalam pembelajaran yang dapat membantu pendidik menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Sedangkan Arsyad (2020, hlm. 3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dibutuhkan sarana penunjang untuk memberikan ilmu pengetahuan dan informasi kepada peserta didik, maka dari itu media pembelajaran hadir sebagai alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik (Fitriana, 2018, hlm. 128). Selaras dengan hal tersebut, Schram (dalam Nurhasana, 2021, hlm. 220) menyatakan media pembelajaran adalah teknologi yang berisi pesan atau informasi dapat digunakan oleh pendidik kepada peserta didik untuk membantu terlaksananya pembelajaran. Menurut Nur, *et. al.*, (dalam Ramadani, *et. al.*, 2023, hlm. 751) media pembelajaran jika dipandang dari sudut pandang pendidikan merupakan suatu alat yang keberadaannya sangat krusial dalam membantu pendidik untuk membantu dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar bersama peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk

mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

### **b. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2020, hlm 80-100) ada enam macam media pembelajaran yaitu:

#### 1) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

#### 2) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia mempunyai manfaat yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya, dalam hal percakapan serta diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Dengan adanya media ini akan lebih melatih keberanian siswa dalam hal mengemukakan pendapat.

#### 3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah membantu peserta didik dalam memahami materi.

#### 4) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat didengar dan lihat oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena media ini

memiliki suara dan gambar sehingga mereka dapat melihat serta mendengar secara langsung mengenai materi yang diajarkan oleh pendidik.

#### 5) Media Berbasis Komputer

Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.

#### 6) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada. Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan secara luas karena membaca adalah jendela dunia.

Selain itu, Priansa (2019, hlm. 141-147) mengklasifikasikan berbagai macam media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1) Media Visual

Media visual adalah media penyampaian pesan yang difokuskan pada indra penglihatan peserta didik. Media visual terdiri dari media visual yang diproyeksikan (*projected visual*) dan yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media visual yang menggunakan alat proyeksi sehingga pesan dalam media tersebut dapat ditampilkan pada layar (*screen*). Sedangkan, media visual yang tidak dapat diproyeksikan yaitu: gambar fotografis, sketsa, poster, bagan dan peta datar.

##### 2) Media Audio

Media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dari peserta didik.

##### 3) Media Audio-Visual

Media ini merupakan penggabungan dari media visual dan audio, di mana nantinya media pembelajaran ini semakin kompleks dan optimal dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

#### 4) Media Cetak

Jenis media pembelajaran cetak seperti: buku pelajaran, surat kabar, majalah, ensiklopedi, buku suplemen dan pengajaran program.

#### 5) Media Model

Media model merupakan media tiruan benda/objek nyata yang apabila benda tersebut terlalu besar, jauh, mahal, kecil, ataupun keberadaannya sulit untuk ditemukan.

#### 6) Media Realita

Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

#### 7) Belajar Benda Sebenarnya Melalui Spesimen

Spesimen adalah benda-benda asli atau sebagian asli yang digunakan sebagai contoh.

#### 8) Komputer

Komputer bisa menjadi media pembelajaran modern yang dapat digunakan oleh peserta didik dan dapat mempermudah proses pembelajaran. terlebih lagi apabila computer tersebut dilengkapi dengan internet dan jaringan.

#### 9) Multimedia

Media pembelajaran yang bersifat visual, audio visual, *projected still media*, maupun *projected motion media* dapat digunakan serempak dalam satu alat yang dinamakan dengan multimedia.

#### 10) Internet

Pembelajaran berbantuan internet merupakan pembelajaran yang kerap kali digunakan oleh guru saat ini, karena keberadaan internet ini mempermudah proses pembelajaran. peserta didik dan guru dapat menemukan materi pembelajaran dengan mudah dan efisien.

Gerlach & Ely (dalam Novita dan Sutisna, 2020, hlm. 44) mengklasifikasikan macam-macam media pembelajaran, yaitu 1) Media tradisional atau konvensional (sederhana). Media ini meliputi semua media dan bahan ajar yang dapat guru gunakan dalam kelas; dan 2) Media modern atau kompleks. Media modern seperti komputer yang diintegrasikan dengan media lainnya. Sependapat dengan hal tersebut, Mudlofir dan Rusydyah (2020, hlm.

139) menyatakan bahwa ada dua macam media pembelajaran yang dapat dibedakan menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi dan ukurannya panjang kali lebar dan hanya dapat dinikmati dalam satu arah pandangan saja. Contohnya adalah peta, gambar, bagan, dan lain-lain. Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang penampilannya tanpa proyeksi dan dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contoh media ini adalah globe, model kerangka manusia, dan lain-lain.

Anderson (dalam Novita dan Sutisna, 2020, hlm. 46) memaparkan lima jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu 1) Media visual yang hanya dapat dilihat; 2) Media audio yang hanya dapat didengar; 3) Media audio visual, yaitu media yang dapat diamati sekaligus didengar; 4) Multimedia, yaitu media pembelajaran yang dapat menyediakan unsur media yang lengkap; dan 5) Media realita, yaitu media yang ada dilingkungan alam, baik yang sudah hidup maupun yang sudah diawetkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk. Media pembelajaran yang beragam dan luas membuktikan bahwa media pembelajaran bersifat fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian atau komponen yang tidak terpisahkan dari pembelajaran (Nurfadhillah, S., *et. al.*, 2021, hlm. 244).

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Media yang dirancang dengan baik dalam batas-batas tertentu dapat merangsang “dialog internal” dalam diri peserta didik. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antar peserta didik dengan media atau secara tidak langsung

antar peserta didik dengan sumber pesan (Miarso, dalam Mudlofir dan Nursydiyah, 2020, hlm. 129).

Menurut Degeng (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2020, hlm. 128) secara garis besar fungsi media, adalah (1) Menghindari terjadinya verbalisme. Dengan adanya media pembelajaran, guru tidak terus menerus menjelaskan secara verbal mengenai materi atau teori dalam proses belajar mengajar; (2) Membangkitkan minat atau motivasi peserta didik. Kehadiran media pembelajaran seperti angin segar, karena bentuk media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik bersemangat dan membangkitkan motivasi belajarnya; (3) Menarik perhatian peserta didik. Selain dapat meningkatkan semangat dan motivasi, media pembelajaran pun mampu mencuri perhatian peserta didik karena bentuknya yang beragam juga menarik rasa penasaran peserta didik. Sehingga, peserta didik akan fokus pada media tersebut untuk mencari tahu apa; (4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran. Dengan bentuk yang beragam, media pembelajaran dapat di efisiensi sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar, yang membuat media pembelajaran ini tidak hanya berbentuk fisik yang memiliki keterbatasan ruang, melainkan dapat pula berbentuk teknologi tanpa terbatas ruang, waktu, dan ukuran; (5) Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dikemas dengan rupa yang beragam dapat membuat peserta didik tertarik dan memicu rasa penasaran, sehingga membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran tersebut; dan (6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar. Suasana kelas yang monoton membuat peserta didik pasif dan tidak dapat membangkitkan rangsangan untuk belajar. Tetapi, dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan aktif untuk menggunakan media tersebut sehingga rangsangan belajarnya pun meningkat.

Selain untuk meningkatkan rangsangan peserta didik, menurut Ibrahim, *et. al.*, (dalam Mudlofir dan Nursydiyah, 2020, hlm. 129) mengemukakan fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan

lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya, maka fungsi media pembelajaran dapat diketahui dengan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Levie dan Lentz (dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 3932) memaparkan empat fungsi media pengajaran dalam proses pembelajaran khususnya media visual, yaitu (1) Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran visual berfungsi sebagai alat yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) Fungsi afektif dalam media pembelajaran visual dapat dilihat dari sisi emosional dan sikap peserta didik, karena dengan keberadaan media pembelajaran visual ini maka peserta didik merasa terganggu dan antusias tatkala melihat bentuk ataupun simbol yang ada di dalamnya; (3) Fungsi kognitif, pada media pembelajaran visual dapat dilihat dengan adanya peningkatan pengetahuan peserta didik ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hal ini pula dapat 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; dan (4) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran visual dapat membantu peserta didik dalam memahami konteks dan informasi atau pesan pembelajaran yang termuat dalam media visual ini.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegahan terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari guru dapat sampai kepada peserta didik secara efektif dan efisien.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Priansa (2019, hlm. 132) mengatakan, media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, yaitu (1) Mengatasi perbedaan pengalaman. Pengalaman dan latar belakang peserta didik berbeda satu sama lain, maka dari itu media

pembelajaran mampu mengatasi perbedaan tersebut; (2) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera; (4) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; (5) Menghasilkan keseragaman pengamatan. Peserta didik memiliki persepsi berbeda satu sama lain, maka dari itu media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama; dan (6) Penggunaan media pembelajaran seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain dapat memberikan konsep dasar yang benar.

Selain memberikan pemahaman terkait konsep dasar yang benar, Azhar (dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 3932) menyampaikan beberapa manfaat media pembelajaran, sebagai berikut (1) Media pembelajaran dapat mempermudah dan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik; (2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, indra, dan waktu; dan (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada setiap peserta didik.

Pendapat di atas dikuatkan oleh Maesaroh (2021, hlm. 13) yang menyebutkan bahwa ada dua manfaat media pembelajaran, yaitu (1) Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat menjadi fokus dan tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi yang diajarkan; dan (2) Media pembelajaran memperjelas dan memperluas materi pembelajaran yang diberikan tanpa keterbatasan ruang dan waktu.

Arsyad (2020, hlm. 19) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mengembangkan keingintahuan, motivasi, dan rangsangan belajar peserta didik, sehingga peserta

didik dapat dengan mudah berperan secara langsung dalam menemukan dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Selaras dengan hal itu, Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2020, hlm. 25) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran, adalah (1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi baku, hal ini dimaksudkan agar guru memiliki pedoman dengan apa yang disampaikan terkait materi pembelajaran. Sehingga pembahas mengenai materi pembelajaran terfokus; (2) Iklim pembelajaran menjadi efektif dan efisien, karena media pembelajaran memegang peranan dalam membantu guru untuk menjelaskan sebuah materi, secara runtut dan terperinci; dan (3) Media pembelajaran bersifat fleksibel, maksudnya adalah ketika pembelajaran usai, media pembelajaran tersebut masih dapat diakses dan dipakai oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam proses pembelajaran memberikan manfaat yang sangat krusial dalam membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengoptimalkan setiap potensi dari peserta didik.

#### **e. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan guru dalam menggunakan atau memilih media dalam pembelajaran menurut Priansa (2019, hlm. 136), sebagai berikut (1) Tidak ada satu media yang paling baik, karena penggunaan media disesuaikan dengan setiap tujuan pembelajaran; (2) Media merupakan bagian integral dalam pembelajaran, maksudnya adalah media bukan hanya alat bantu guru dalam pembelajaran. Melainkan, media pembelajaran juga bagian terpenting dalam pembelajaran dan tak dapat terpisahkan; (3) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya harus mempermudah peserta didik, karena kemudahan penggunaan oleh peserta didik merupakan acuan utama dalam penggunaan media tersebut; (4) Penggunaan beberapa media pembelajaran ditujukan untuk mempermudah setiap proses pembelajaran dan saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif; (5) Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; dan (6) Penggunaan beberapa media pembelajaran

dalam satu pertemuan pembelajaran harus dikelola dengan baik agar peserta didik tidak kebingungan.

Sependapat dengan hal di atas, Arsyad (2020, hlm. 74-75) menyatakan ada beberapa prinsip yang harus dipakai ketika akan menggunakan media pembelajaran, yaitu (1) Media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan instruksional yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor; (2) Media harus disesuaikan dengan isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; (3) Media yang digunakan harus bersifat luwes, praktis, dan bertahan; dan (4) Guru harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media tersebut.

Hal ini diperkuat oleh Mais (2016, hlm. 48) yang mengemukakan beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu (1) Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, maka dari itu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran; (2) media pembelajaran dapat berperan sebagai perangkat pembelajaran yang membantu peserta didik meningkatkan keaktifan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan; (3) Media pembelajaran harus sesuai dengan rencana dalam materi pembelajaran; dan (4) Perlu perhitungan atau manajemen waktu dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga media tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Sedangkan, Ibda dan Ahmadi (2018, hlm. 375) berpendapat bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran, adalah (1) Media pembelajarana harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang dipakai; (2) Media pembelajarana harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pengetahuan peserta didik; (3) Media pembelajarana harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menggunakannya; dan (4) Media harus disesuaikan dengan kondisi, situasi, dan waktu. Pendapat tersebut diperkuat oleh Saifuddin (2019, hlm. 143-144) yang memaparkan prinsip penggunaan media, sebagai berikut (1) Tujuan pemilihan media diukur dari maksud dan tujuan apa yang ingin dicapai dalam penggunaannya, serta media tersebut harus berguna untuk peserta didik; (2) Karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat dilihat dari segi kemampuannya,

pembuatannya, dan penggunaannya; dan (3) Alternatif pilihan. Sejatinya keberadaan media yang beragam membuat guru secara sah dalam memilih media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran guru harus menerapkan setiap prinsipnya, karena hal itu bisa menjadi acuan ketika menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

#### **f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus paham dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dibutuhkan analisis mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran. Menurut Richey, *et. al.*, (dalam Miftah, M., & Rokhman, N., 2022, hlm. 415) ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu (1) Adanya ketepatan atau kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan; (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) Kemudahan memperoleh media; (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (6) Sesuai dengan taraf berpikir anak. Sementara itu, menurut Hilman dan Dewi (dalam Miftah, M., & Rokhman, N., 2022, hlm. 415) kriteria pemilihan media, yaitu (1) Disesuaikan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai; (2) Disesuaikan dengan karakteristik siswa; (3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam; (4) Ketersediaan sumber setempat; (5) Kepraktisan dan ketahanan media; dan (6) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Selaras dengan hal tersebut, Ramli (dalam Kusuma, *et. al.*, 2023, hlm. 81) menyebutkan beberapa kriteria yang bisa dijadikan pedoman oleh pendidik, yaitu (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik. Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, guru sebaiknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap peserta didiknya, mulai dari karakteristik hingga kebutuhannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Smaldino, Lawther, dan Russel (dalam Fitrah, *et. al.*, 2023, hlm. 81) bahwa tugas utama seorang guru adalah untuk memenuhi kebutuhan unik setiap peserta didik; (2)

Ketetapan dengan tujuan pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar tentu saja terdapat tujuan instruksional yang harus dipenuhi dan dijalankan oleh pendidik. Tujuan ini merupakan hal penting, karena menjadi acuan dalam menjalankan langkah-langkah di setiap proses pembelajaran. seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam melakukan, merancang, dan memproses media pembelajaran apabila tujuan instruksional tersebut bisa tercapai juga; (3) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran (naskah media). Naskah media adalah tulisan atau gambar yang terdapat dalam media pembelajaran, di mana tulisan atau gambar ini merupakan pokok-pokok materi yang disusun, disesuaikan, dan diberikan kepada peserta didik serta dapat dimengerti oleh peserta didik; (4) Keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan media. Dalam pemilihan penggunaan media, guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengoperasikannya dalam proses pembelajaran; (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu yang dibutuhkan pada saat pembelajaran; (6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus melihat karakteristik peserta didik (Cahyani dalam Kusuma, *et. al.*, 2023, hlm. 83) dan menganalisis perihal gaya belajar atau tingkat perkembangan kemampuan berpikir peserta didik; dan (7) Mengadakan tes dan revisi. Evaluasi penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk melihat efektifitas media tersebut dalam pembelajaran apakah dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika menggunakan media pembelajaran maka guru harus memperhatikan setiap karakteristiknya, mulai dari kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, hingga ketersediaan media tersebut.

## **2. Media Pembelajaran Komik Digital**

### **a. Pengertian Komik**

Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda yaitu *komiek*, artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata *komikos* atau *kosmos* yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dengan demikian, komik pada mulanya

dikonotasikan dengan gambar-gambar yang tidak proporsional sehingga tampak lucu bagi yang melihatnya (Nurgiantoro dalam Batubara, 2021, hlm. 115). Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Puspananda, 2022, hlm. 85) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan tokoh dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar. Komik merupakan urutan-urutan gambar berupa panel yang di dalam ceritanya terdapat karakter-karakter yang dapat menghibur, menyampaikan pesan atau amanat cerita secara tersirat agar dapat dipahami sendiri oleh pembaca (Riwanto & Wulandari, 2018, hlm. 15).

Sependapat dengan apa yang disampaikan oleh Riwanto & Wulandari, Batubara (2021, hlm. 116) menyatakan bahwa komik adalah media visual yang memiliki balon kata, menggunakan bahasa yang santai, dan terdapat penokohan dalam ceritanya. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiartiningsih (dalam Putra & Milenia, 2021, hlm. 31) bahwa media komik adalah media pembelajaran berupa gambar-gambar dan tulisan yang menarik yang dapat dilihat dan dibaca.

Komik merupakan media yang menarik diperkuat oleh Susilana (dalam Nawafil, 2022, hlm. 41) yang mengungkapkan bahwa komik menyajikan sebuah karakter yang diaplikasikan ke dalam alur cerita yang memiliki keterkaitan erat dengan bentuk gambar, dan dirancang menjadi sebuah hiburan bagi pembacanya. Menurut Danesi (dalam Suisno, *et. al.*, 2022, hlm. 36) adalah narasi yang dibuat melalui beberapa potongan gambar yang di dalamnya sudah diatur melalui garis horizontal, strip, atau panel serta memiliki teks yang runut mengenai alur cerita yang disajikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pada awalnya komik merupakan sekumpulan gambar yang dikonotasikan dengan hal-hal lucu, tetapi saat ini keberadaan komik menjadi sebuah cerita yang disajikan dalam panel dan mengandung penokohan serta alur cerita.

#### **b. Pengertian Komik Digital**

Dittmar (dalam Zakiyah, 2022, hlm. 8433) menuturkan komik digital merupakan komik interaktif visual yang di dalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik dan dikemas serta disajikan melalui media elektronik.

Lamb & Johnson (dalam Raneza dan Widowati, 2020, hlm. 16) bahwa komik digital adalah salah satu bukti adanya perkembangan teknologi, komik digital merupakan suatu cerita bergambar yang di dalamnya memuat tokoh serta alur cerita tertentu berisi informasi atau pesan yang disajikan melalui teknologi tertentu. Komik digital juga disebut sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam *website*, *webcomics*, *online comics*, atau *internet comics* (Yunus, *et. al.*, dalam Raneza dan Widowati, 2020, hlm. 17).

Sependapat dengan hal tersebut, *Castillo-Cuesta* dan *Quinonez-Beltran* (dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 8855) mengungkapkan komik digital adalah komik yang dibuat dengan teknologi/mesin pintar seperti komputer atau sejenisnya. Raharjo (2022, hlm. 13) pun menyebutkan, komik digital adalah suatu transformasi teknologi dalam komik, yang pada awalnya dari cetak menjadi digital. Menurut Nurinayati (dalam Ayuningtyas, 2019, hlm. 23) komik digital adalah transformasi format dari komik cetak menjadi digital yang dapat diakses dan dibaca melalui peralatan teknologi tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa terjadi transformasi terhadap bentuk komik yang pada awalnya komik cetak menjadi komik digital. Komik digital adalah cerita bergambar yang mengandung plot serta penokohan yang dapat diakses dalam bentuk elektronik.

### **c. Kelebihan Komik Digital**

Kanti (dalam Khusniyah, *et. al.*, 2022, hlm. 224) mengungkapkan komik digital bisa digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik, membantu peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, dan materi pembelajaran yang dikemas menjadi alur cerita dapat mencakup keseluruhan materi dengan berbagai macam variasi tokoh dan penceritaan. Komik digital juga bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik, tidak terbatas pada saat jam pelajaran saja, melainkan bisa dipelajari secara mandiri di rumah dan tanpa koneksi internet.

Komik digital yang dapat diakses dimana saja dan tanpa koneksi internet menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memiliki aspek hemat. Hal ini diperkuat oleh argumen Hidayah dan Ulva (dalam Ranting & Wibawa,

2022, hlm. 267) menyatakan bahwa komik digital adalah media pembelajaran yang memiliki aspek hemat dan tidak memberatkan guru maupun peserta didik, dapat diakses di manapun dan kapanpun, penggunaannya relatif mudah, dan komik digital sebagai media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, karena di dalamnya terdapat gambar dan audio yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017, hlm. 68) untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan variatif, komik digital mampu menciptakan minat para peserta didik dalam menggali pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran. Sementara itu, menurut Daryanto (2013, hlm 128) kelebihan komik digital, yaitu penyajian visual yang kuat sehingga menarik perhatian, juga meningkatkan kemampuan membaca dan menambah perbendaharaan kosa kata.

Daryanto (2013, hlm 146) pun menambahkan kelebihan komik digital, antara lain (1) Kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak; (2) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai; dan (3) Peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang bergambar sehingga komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan dalam bentuk yang menghibur dan terdiri dari *image* (gambar), *text* (teks), dan *story* (cerita) (Pramadi dalam Panjaitan, *et. al.*, 2016, hlm. 1380). Menurut Hafiz (dalam Kustianingsari, 2015, hlm. 3) kelebihan komik yang berbentuk digital yaitu memiliki kemampuan *borderless* (tidak dibatasi ukuran dan format), sehingga bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, sementara komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Sependapat dengan hal tersebut, Mc.Cloud (dalam Nuriyanti, *et. al.*, 2014, hlm 131-132) komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. Kelebihan komik digital juga dipaparkan oleh *Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran* (dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 8856) bahwa komik digital yang di dalamnya mengandung cerita dan gambar dapat dapat menyuguhkan suatu alur cerita yang nantinya bisa disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Selain itu, komik digital juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran untuk memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik (Rutta dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 8860). Dini (dalam Kartikasari, 2022, hlm. 41) mengungkapkan bahwa komik digital dapat membuat peserta didik bersemangat dan menarik perhatian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, komik digital memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran, karena komik digital bisa menjadi media penyampai pesan/informasi pembelajaran dengan medium yang menyenangkan dan efisien. Selain itu, komik digital yang memiliki alur cerita dan tokoh di dalamnya membuat peserta didik ikut tergugah keingintahuannya dalam proses pembelajaran.

#### **d. Manfaat Komik Digital**

Selain kelebihan, komik digital juga memiliki manfaat yang bisa digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Manfaat komik digital menurut Zakiyah, *et. al.*, (2022, hlm. 8438) adalah materi yang diintegrasikan dengan indikator serta tujuan pembelajaran dalam komik digital membantu pendidik secara efektif dalam meningkatkan kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan penggunaan bahasa yang sederhana, komik digital mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Damopilii, I. Lumembang, T., Ilhan, G.O., (2021, hlm. 35) mengatakan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menjabarkan konsep-konsep abstrak kepada peserta didik. Dalam memberikan

pengetahuan mengenai materi dan konsep abstrak, maka dibutuhkan bentuk nyata dalam menunjang penjelasan pendidik agar tidak terjadi miskonsepsi. Komik digital juga bisa menjadi alat yang ampuh bagi pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan cepat, relevan, dan efisien. Komik digital yang memiliki nilai relevansi dan efisiensi merupakan salah satu manfaat dari komik digital.

Manfaat komik digital juga dikemukakan oleh Azmi (dalam Syahmi, *et. al.*, 2022, hlm. 83) komik digital berperan sebagai pelengkap dalam pembelajaran, konteksnya adalah komik digital bisa digunakan dalam pembelajaran sebagai media pelengkap, karena perana komik digital sebagai pengantar informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Pernyataan ahli di atas selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Kristanti dan Mursydiyah; Nurhayati, Aswar dan Arifin; Pandanwangi, Kristin, dan Anugraheni; Suparmi (dalam Batubara, 2021, hlm. 116) ada beberapa manfaat komik digital sebagai media pembelajaran, adalah (1) Menarik perhatian peserta didik; (2) Meningkatkan minat belajar peserta didik; (3) Memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog; (4) Mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran; (5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; dan (6) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Nurman (2023, hlm. 18) berpendapat bahwa komik digital sebagai media pembelajaran masa kini dapat membantu peserta didik untuk dilibatkan secara langsung dalam menganalisis sebuah cerita dalam komik. Selain itu, peserta didik dapat mengakses dan menemukan secara mandiri konsep materi pembelajaran sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Keberadaan komik digital berdampak pula pada pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep materi pembelajaran lebih meningkat, dan keterampilan berpikir kritis siswa juga meningkat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, komik digital memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya komik digital sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat turut ikut serta dalam

proses pembelajaran dan secara mandiri dapat menemukan pengetahuannya melalui cerita dalam komik digital.

### **3. Pemahaman Peserta Didik**

#### **a. Pengertian Pemahaman**

Ariyana, *et. al.*, (dalam Agustin dan Pratama, 2021, hlm. 56) menyatakan pemahaman atau memahami (*understanding*) adalah ketika peserta didik mampu membangun arti dari proses pembelajaran, dan dapat mengomunikasikan hasil secara lisan atau tertulis. Menurut Purwanto (2020, hlm. 135) pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapakan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, mengambil keputusan, dan menginterpretasikan.

Kemampuan dalam menginterpretasikan atau mengulang informasi yang telah didapatkannya dengan menggunakan bahasa sendiri juga didefinisikan sebagai pemahaman (Bloom dalam Djaali, 2020, hlm. 77). Gestalt (dalam Sudijono, 2020, hlm. 50) proses pembelajaran harus disertai dengan pengertian, yaitu proses ditemukannya suatu pemahaman di dalam belajar. Di sini pengertian merupakan salah satu produk dari pemahaman. Peserta didik akan paham karena ia mengerti. Pengertian juga merupakan kegiatan untuk mampu mengerti atau memahami sesuatu. Maka dari itu, peserta didik yang sudah paham sudah pasti bisa mengerti walaupun masih kurang dalam hal memaparkan sesuai dengan apa yang telah disampaikan secara berurutan, tetapi bisa mengungkapkannya dengan bahasa sendiri.

Menurut Arikunto (dalam Lestari, 2023 hlm. 8) pemahaman (*Comprehention*) adalah ketika peserta didik membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta. Senada dengan pendapat di atas, Priansa (2019, hlm. 67) mengungkapkan bahwa pemahaman adalah kemampuan peserta didik untuk menangkap intisari dan makna dari hal-

hal yang dipelajari. Menurut Sudjana (dalam Lestari, 2023, hlm. 8) pemahaman merupakan hasil belajar, contohnya ketika peserta didik dapat mengungkapkan kembali apa yang telah didengarnya dari guru menggunakan kalimat dan bahasa sendiri, bisa memberi contoh lain berdasarkan apa yang telah dicontohkan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli, pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengungkapkan kembali apa yang telah ia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Peserta didik dapat dikatakan memiliki pemahaman apabila ia sudah tahu mengenai makna dan memberikan contoh relevan terhadap fenomena yang disajikan.

#### **b. Indikator Pemahaman**

Pemahaman memiliki indikator yang harus dipenuhi oleh peserta didik, menurut Priansa (2019, hlm. 81) indikator pemahaman, yaitu (1) Peserta didik dapat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajarinya; dan (2) Peserta didik mampu mendefinisikan dengan lisan sendiri. Sedangkan, menurut Kusuma, *et. al.*, (dalam Agustin dan Pratama, 2021, hlm. 57) ada beberapa indikator memahami (*understanding*) yaitu peserta didik dapat mengelompokkan, menggambarkan, menjelaskan identifikasi, menempatkan, melaporkan, menjelaskan, menerjemahkan, dan melakukan parafrasa.

Selain memiliki kemampuan menjelaskan, menerjemahkan, dan melakukan parafrasa, Sanjaya (2019, hlm. 45) mengatakan peserta didik dikatakan memiliki pemahaman apabila mencakup indikator-indikator sebagai berikut (1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan; (2) Pemahaman bukan hanya sekadar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep; (3) Dapat mendeskripsikan dan mampu menerjemahkan; (4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel; dan (5) Pemahaman eksplorasi yaitu mampu membuat estimasi.

Indikator-indikator seperti membuat estimasi, menafsirkan, menjelaskan makna atau konsep dapat dijabarkan menjadi tiga, sebagai berikut (1) Menerjemahkan. Menerjemahkan bukan saja adanya pengalihan dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya; (2)

Menginterpretasikan/ Menafsirkan. Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi; dan (3) Mengekstrapolasi. Ekstrapolasi menuntut peserta didik untuk tidak hanya menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi juga dapat memperhitungkan, menduga, memberikan contoh, melihat makna yang tersirat maupun tersurat, serta dapat menyimpulkan apa yang didapatkannya serta memperluas persepsi (Sanjaya, 2019, hlm. 107).

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Effandi (2008, hlm. 86) menyatakan bahwa ada beberapa indikator yang menunjukkan pemahaman pada peserta didik, adalah (1) Peserta didik dapat menyatakan ulang; (2) Peserta didik dapat memberikan sebuah contoh dari pemahamannya; dan (3) Mengaplikasikan pemahamannya dalam suatu pemecahan masalah. Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan pemahaman peserta didik dapat dirangkum dalam tiga indikator, yaitu menerjemahkan, menginterpretasikan, dan mengekstrapolasi.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

##### **a. Definisi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip, dan hukum dan dapat dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah (Sulistyani dalam Suhelayanti, *et. al.*, 2023, hlm. 12). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Fifi (dalam Suhelayanti, *et. al.*, 2023, hlm. 17) adalah mata pelajaran yang memuat mengenai rangkaian peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu-isu sosial yang ada di Indonesia. Selain itu, mata pelajaran ini yang berfokus pada isu sosial diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, demokratis, dan cinta damai. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang di dalamnya memuat ilmu alam dan sosial yang diintegrasikan sesuai dengan kurikulum merdeka.

Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI ialah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022 hlm. 4). Menurut Suhelayanti, *et. al.*, (2023, hlm. 33) IPAS adalah gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

Selain mengkaji tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, Rohman (dalam Adnyana & Yudaparnita, 2023, hlm. 61) menuturkan bahwa IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Menurut Sujana, pengajaran sains di Sekolah Dasar (SD) khususnya haruslah menitikberatkan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak-anak untuk membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada fenomena alam yang dapat dibuktikan dengan kegiatan ilmiah, sedangkan IPS adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada fenomena sosial yang ada di Indonesia. Dua mata pelajaran tersebut diintegrasikan menjadi IPAS, dimana pada mata pelajaran ini membahas mengenai fenomena alam dan sosial juga dimaksudkan agar pembelajaran dan pengetahuan peserta didik menjadi lebih holistik.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS**

Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka saat ini adalah agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti pada diri sendiri serta lingkungannya yang dapat mengembangkan pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk menumbuhkan keingintahuan peserta didik pada fenomena alam dan

sosial yang terjadi disekitarnya (Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023, hlm. 600).

IPAS yang bertujuan untuk mengkaji fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar peserta didik diperjelas oleh Kemendikbud (2022, hlm. 5) yang memaparkan tujuan dari mata pelajaran IPAS, yaitu (1) Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan yang ada di sekitarnya, sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji kaitan antara alam semesta dengan kehidupan manusia; (2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; (3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; (4) Peserta didik mengerti siapa dirinya, memahami keadaan lingkungan dan sosial dimana dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu; (5) Peserta didik dapat memahami persyaratan yang untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga peserta didik dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan (6) Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian IPA dan IPS bertujuan untuk membuat peserta didik memiliki keingintahuan yang holistik dan menyeluruh terkait fenomena-fenomena alam atau sosial yang terjadi di sekitarnya. Sehingga peserta didik dapat turut andil secara langsung untuk berinteraksi dan memelihara kondisi alam dan sosialnya.

## **B. Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan berhubungan dengan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman pada mata pelajaran IPAS. Penelitian terdahulu ini diambil sebagai acuan peneliti untuk memperkuat penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Arfiyani, Nasution, dan Nurhasanah (2023, hlm. 1907) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital dalam Materi Daur Hidup terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa”, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  hasil belajar sebesar -7,491 dengan  $t_{tabel}$  berarti ( $\alpha$ ) sebesar 2,023. Dengan demikian jelas terlihat bahwa  $-2,023 < -7,491 < 0,023$  berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan komunikasi peserta didik pada masing-masing kelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media komik digital terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan komunikasi peserta didik jika dibandingkan dengan peserta didik yang diajar tanpa media komik digital. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, Arfiyani, Nasution, dan Nurhasanah adalah kedua penelitian ini menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai variabel bebas yang digunakan dan metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sedangkan, perbedaannya terletak pada sampel yang diteliti pada penelitian terdahulu adalah kelas VI SD dan variabel terikatnya membahas mengenai keterampilan komunikasi peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andriyani dan Kusmariyatni (2019, hlm. 341) dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar IPA Siswa” menyatakan penelitian yang dilakukan di SDN 04 Kubutambahan terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan media komik adalah 22,88 berada pada kategori tinggi dan rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik adalah 18,50 berada kategori sedang. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 4,75 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,67 yang diuji pada taraf signifikan 5%. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media komik dan kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media komik. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu

adalah variabel bebas yang diteliti yaitu media komik dan metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Lalu, perbedaannya terletak pada sampel penelitian yaitu kelas II SD dan variabel terikat penelitian terdahulu yaitu hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini adalah kemampuan pemahaman peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa, Sujana, dan Julia (2023, hlm. 121) dengan judul “Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa perolehan rata-rata *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 50,50 dan rata-rata hasil pelaksanaan *posttest* yakni menorehkan nilai sebesar 88,67 atau setelah *treatment* dengan menggunakan komik digital pada pembelajaran terpadu IPAS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel bebas yang digunakan sama yaitu media komik digital dan pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Lalu, perbedaannya terletak pada variabel terikat penelitian terdahulu adalah penguasaan konsep dan daya berpikir kritis peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin, Sumiyati, dan Faizin (2023, hlm. 2614) dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka” menyatakan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik, hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang monoton, untuk itu diperlukan alternatif yang dapat mengubah proses pembelajaran agar lebih menarik, yaitu menggunakan media komik digital. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar kelas eksperimen yaitu rata-ratanya 77,36 sedangkan hasil kelas kontrol dengan rata-rata 53,51. Lalu, dari hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengaplikasian media komik digital terhadap minat belajar peserta didik, dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta didik dengan hasil 83,9 persen menyatakan setuju dan 16,1 persen menanggapi tidak setuju dan sangat tidak setuju. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah variabel bebas yang digunakan

adalah media komik digital dan metode yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Sedangkan, perbedaannya terletak pada sampel penelitian, penelitian terdahulu menggunakan sampel penelitian peserta didik kelas X sedangkan sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD. Perbedaan selanjutnya terletak pada variabel terikat, penelitian terdahulu meneliti hasil dan minat belajar sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan pemahaman sebagai variabel terikat. Lalu, perbedaan yang terakhir terletak pada materi yang digunakan, yaitu materi teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini meneliti pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran penting adanya dan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik dan akan melangsungkan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD.”

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran menurut Syahputri, *et. al.*, (2023, hlm. 161) adalah dasar pemikiran yang digunakan oleh peneliti dalam menjawab masalah yang diteliti, karena di dalam kerangka pemikiran tercantum teori, fakta, observasi, serta kajian kepustakaan yang relevan sebagai dasar dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2020, hlm. 95) kerangka berpikir adalah kerangka konseptual yang memuat tentang teori-teori relevan mengenai masalah yang sudah diidentifikasi oleh peneliti. Dalam kerangka pemikiran masalah yang diidentifikasi dijelaskan secara mendalam guna memberikan keterkaitan antar variabel yang diteliti sehingga menghasilkan sebuah simpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

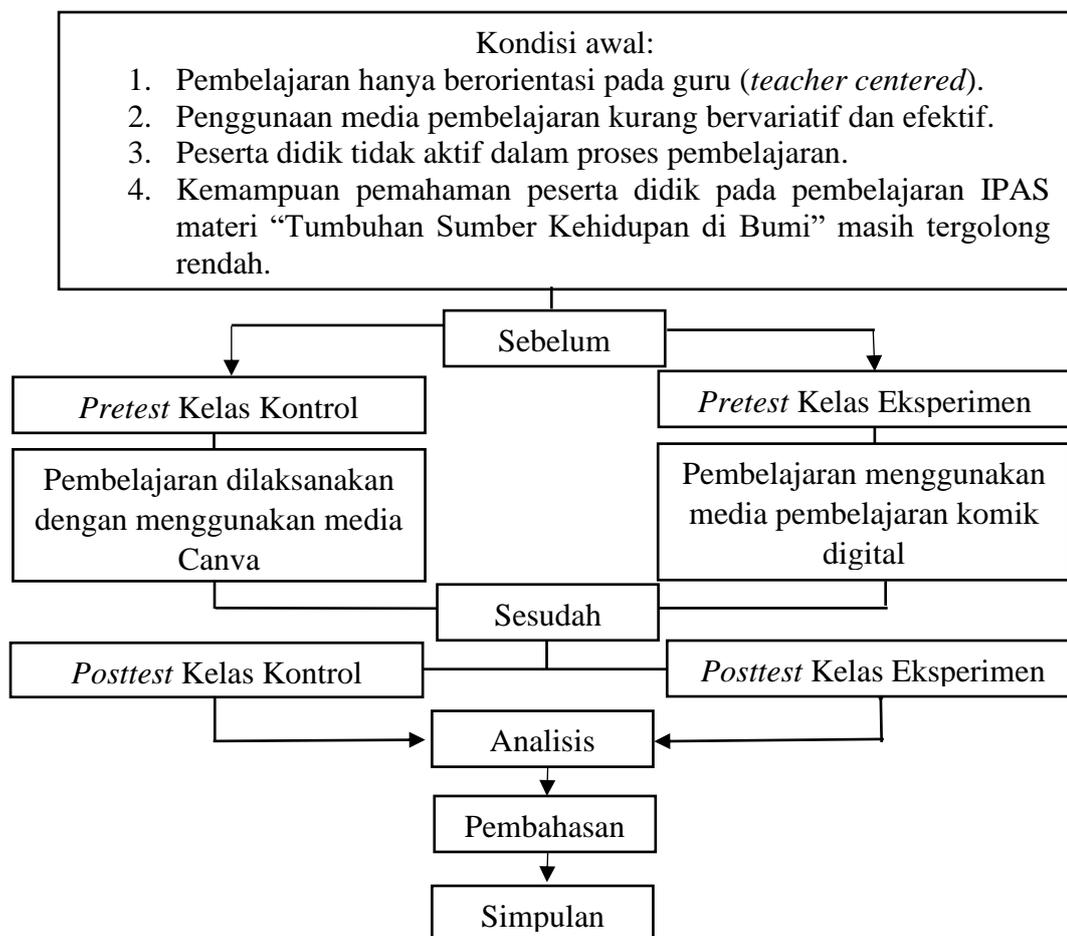
Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tergolong baru di Sekolah Dasar, hal tersebut disebabkan penggunaan kurikulum pembelajaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud yaitu kurikulum merdeka. Dalam

kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pengintegrasian tersebut membuat para guru agar membangun kemampuan pemahaman peserta didik yang dapat memahami dan menguasai kemampuan seorang individu dalam turut andil untuk mengelola, menjaga, dan berpartisipasi secara langsung dalam interaksi sosial bahkan fenomena alam yang ada disekitarnya secara holistik. Maka dari itu, dibutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi, agar peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan IPAS salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh komik digital terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Keadaan yang mendasari peneliti adalah fenomena yang terjadi di SDN 024 Cobleng kelas IVA terdapat beberapa peserta didik dengan kemampuan pemahaman IPAS yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai ulangan harian pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” sebanyak 14 peserta didik dari 24 peserta didik tidak mencapai nilai minimum KKM yaitu 75. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS diakibatkan karena adanya pembelajaran yang hanya berorientasi pada guru (*teacher centered*) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, efektif, dan efisien sehingga peserta didik tidak terlibat langsung dalam menemukan pengetahuannya sendiri pada pembelajaran yang berlangsung (*direct instructional*). Oleh sebab itu, dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik dan penguasaan materi pada pembelajaran IPAS.

Pada penelitian yang ingin membahas mengenai rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPAS dan media

pembelajaran Canva di kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman awal peserta didik, lalu setelah pembelajaran dan perlakuan diberikan kepada kedua kelas, baru peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman akhir terkait pembelajaran IPAS dengan materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang telah digunakan. Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Desain Kerangka Pemikiran**

## D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan keyakinan mendasar tentang suatu hal yang berfungsi sebagai landasan berpikir untuk pengambilan keputusan dan tindakan selama proses penelitian (Mukhid, 2021, hlm. 60). Irfan (2018, hlm. 263) menyatakan bahwa asumsi adalah paradigma, perspektif, dan kerangka

teori yang digunakan dalam penelitian dan dipakai sebagai titik tolak penelitian. Sedangkan, menurut Prasetyo, *et. al.*, (2022, hlm. 383) asumsi dapat menjadi acuan atau batasan masalah yang diteliti oleh peneliti.

Asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dengan materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.” Kemampuan pemahaman peserta didik yang kurang disebabkan karena kurangnya eksplorasi penggunaan media pembelajaran sehingga keingintahuan peserta didikpun terbatas. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab minimnya keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran. Apabila keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran terbatas, maka pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh peserta didik menjadi tidak maksimal, sehingga berakibat pada ketidakmampuan peserta didik dalam memiliki kemampuan pemahaman sains dan sosial serta keterampilan proses yang seharusnya didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Solusi atas masalah kurangnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di atas dapat diminimalisir dengan penggunaan media pembelajaran komik digital. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, diasumsikan dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, diketahui bahwa komik digital memiliki visualisasi yang berisi konten pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa tergugah keingintahuannya terhadap materi IPAS karena iklim pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital bertujuan untuk membantu peserta didik turut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran IPAS untuk mencari pemahaman mereka sendiri melalui sebuah media. Sehingga, penggunaan media pembelajaran komik digital dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS.

## 2. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2020, hlm. 96) memaparkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun ilustrasi dari hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

$H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 = \mu A = \mu B$$

$$H_1 = \mu A \neq \mu B$$

Adapun keputusan uji hipotesis adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.