

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan perilaku kognitif yang memerlukan tingkat keterbukaan kondisi tertentu yang akan menghasilkan perubahan perilaku atau disposisi untuk bertindak. Menurut KBBI, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut W.S. Winkel (dalam Djamaluddin dan Wardana, 2019:8) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Selanjutnya, Gagne (dalam Hrp et al. 2022:3), menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja.

Menurut Heinich (dalam Gusnarib dan Rosmawati, 2021:5), belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pemelajar dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Suardi (2018: 9), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kemudian Hilda (2023:15), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan,

penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Tilaar (dalam Hrp et al. 2022:6), menyatakan bahwa yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana generasi belajar; dengan kata lain, bagaimana sarana belajar itu secara efektif.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Wulandari et al. 2023:1), media pembelajaran diartikan sebagai kejadian yang bisa membangun kondisi hingga siswa yang sedang belajar bisa mendapat pengetahuan, keterampilan atau sikap. Munadi (dalam Wulandari et al: 2023:2), menyatakan bahwa media pembelajaran berarti semua hal yang bisa menyampaikan serta menyalurkan pesan dari sumber dengan terencana hingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar pesan atau materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami oleh siswa.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Wulandari et al. 2023:7), terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran di proses belajar mengajar, yaitu:

1. Sebagai alat bantu atau sarana mewujudkan pembelajaran yang efektif.
2. Sebagai pendukung pada proses pembelajaran.
3. Sebagai alat penyampaian informasi yang dirancang sesuai dengan tujuan dan bahan pembelajaran.
4. Sebagai alat yang melengkapi proses belajar mengajar agar menarik perhatian siswa.
5. Mempercepat belajar mengajar serta bisa memudahkan siswa menangkap informasi dari guru.
6. Dapat meningkatkan mutu belajar mengajar.

2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Irmade. 2022:6), meliputi:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Pembelajaran lebih menarik dan jelas.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.6 Jenis-jenis Media

Klasifikasi media pembelajaran menurut Ramli (dalam Ibrahim. 2022) paling tidak ada lima macam, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
5. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

2.1.7 Pengertian Komik

Menurut Eva dkk, (dalam Solihah. 2022) yang mengungkapkan bahwa media komik merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut. Menurut Gumelar (dalam Nabunome. 2018) bahwa komik adalah “urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan.

Menurut Tresnawati et. el (2016), komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Daryanto (dalam Riwanto dan Wulandari. 2018), mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi di atas komik adalah karya seni yang ditata atau di desain sedemikian rupa agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.

2.1.8 Cara menggunakan Komik Pada Pembelajaran

Cara menggunakan komik pada pembelajaran Nugraheni (2017), adalah

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok,
2. Siswa diberi komik dan diminta untuk membaca dan memahaminya,
3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa,
4. Siswa menjawab dengan mengacungkan tangan,
5. Guru memberikan tugas individu kepada siswa,

2.1.9 Langkah-langkah membuat Komik

Langkah-langkah membuat komik, Kuswidi (2019:290) adalah

1. Menentukan cerita
2. Membuat jalan cerita
3. Membuat karakter tokoh
4. Membuat sketsa

5. Membuat ilustrasi
6. Mewarnai gambar
7. Pembuatan sampul muka

2.1.10 Kelemahan dan kelebihan Media Komik

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (dalam Riwanto. 2018) dinyatakan:

1. Komik menambah pembendaharaan katakata pembacanya
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Menurut Trimo (dalam Riwanto. 2018) kelemahan media komik antara lain:

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (perverted)
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol. Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi.

2.1.11 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hilgard (dalam Panggabean et al. 2021) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Sudjana (dalam Husamah et al. 2018), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Nasution

(dalam Ardika et al. 2018), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh orang yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dalam dirinya.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (dalam Nabillah dan Abadi. 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

A. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

2) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

4) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapaitujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

B. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang meliputi:

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.1.12 Hakikat IPA

A. Pengertian IPA

Trianto (dalam Dewi et al. 2021:2), menyatakan bahwa IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari suatu objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Menurut Darmojo (dalam Astawan dan Agustina. 2020:2), IPA adalah pengetahuan yang ilmiah tentang alam semesta dengan segala isinya.

B. Tujuan IPA

Tujuan IPA di SD menurut Laksmi (dalam Pratiwi. 2021: 10) antara lain:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia dan bagaimana bersikap.
2. Memanankan sikap hidup ilmiah.
3. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
4. Mendidik siswa mengetahui cara kerja serta menghargai para penemu.
5. Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

C. Manfaat IPA

Menurut Mallinson (dalam Alpisah et al. 2023) manfaat dari mempelajari IPA adalah

1. Memberikan wawasan yang lebih luas tentang konsep alam
2. Mempelajari IPA juga dapat membantu siswa memahami prinsip-prinsip sains dan metode ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengambil keputusan yang lebih baik dan melakukan tindakan yang lebih tepat terkait dengan lingkungan alam.
3. Mempelajari IPA juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang bagaimana kondisi lingkungan alam tersebut dan memberikan kesadaran untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian alam sehingga siswa dapat menjadi agen perubahan yang positif bagi lingkungan di sekitarnya.

2.1.13 Materi Pembelajaran IPA

A. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah perubahan bentuk atau fase suatu benda dari satu jenis ke jenis yang lainnya. Proses perubahan itu terjadi dengan berbagai cara dan dapat dilihat oleh kasat mata. Secara umum, wujud suatu benda dibagi menjadi tiga, yaitu benda berwujud padat, cair, dan gas.

1) Sifat benda padat, cair dan gas

Benda padat mempunyai bentuk dan ukuran yang tetap. Benda cair ukurannya tetap, namun bentuknya berubah-ubah sesuai dengan wadah yang ditempatinya. Jika air dimasukkan ke dalam gelas, maka bentuknya seperti gelas. Benda gas, bentuk dan ukurannya berubah-ubah. Contohnya, udara di dalam balon.

2) Ciri-ciri benda padat, cair dan gas

a) Benda padat

1. Dapat diraba
2. Bentuknya dapat diubah dengan cara tertentu
3. Memiliki kekuatan dan kekerasan tertentu
4. Menempati ruang

b) Benda cair

1. Melarutkan benda-benda tertentu
2. Bentuknya berubah menurut tempatnya
3. Menempati ruang dan memiliki berat
4. Permukaan air yang tenang selalu mendatar
5. Mengalir dari tempat tinggi ke tempat lebih rendah
6. Meresap melalui celah-celah kecil atau halus
7. Air memberikan tekanan ke semua arah

c) Benda gas

1. Bentuknya berubah-ubah
2. Volumennya berubah-ubah
3. Menekan ke segala arah
4. Menempati ruang

B. Macam-macam perubahan wujud benda

1) Mencair

Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contoh: es batu yang mencair menjadi air, lilin yang meleleh, dan mentega yang dilelehkan.

2) Membeku



Gambar 2.1 Benda Membeku

(Sumber: <https://www.fisika.co.id/2020/07/5-perubahan-wujud-benda-padat-dan-contoh.html>)

Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contoh: air yang membeku menjadi es, susu yang dibekukan menjadi es krim, dan minyak goreng yang dibiarkan di suhu ruangan akan membeku.

3) Menguap



Gambar 2.2 Benda Menguap

(Sumber: www.maragopan.com)

Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contoh: air yang dimasak akan menguap menjadi uap air, bensin yang dibakar akan menguap, dan alkohol yang dioleskan ke kulit akan menguap.

4) Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Contoh: uap air di udara yang dingin akan mengembun menjadi titik-titik air, embun di pagi hari, dan uap air di gelas yang dingin akan mengembun menjadi air.

5) Menyublim



Gambar 2.3 Benda Menyublim

(Sumber: <https://umisoal.blogspot.com/2021/01/contoh-perubahan-wujud-benda-menyublim.html>)

Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat langsung menjadi gas tanpa melalui wujud cair. Contoh: kapur barus yang lama-kelamaan akan habis karena menyublim menjadi gas, dan yodium yang dipanaskan akan menyublim menjadi gas berwarna ungu.

6) Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Salju merupakan salah satu contoh zat yang mengkristal. Salju terbentuk dari uap air yang mendingin dan mengembun. Proses mengkristal salju dapat dilihat dari terbentuknya kristal-kristal es yang saling menempel.

C. Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda dapat terjadi karena beberapa faktor, antara lain:

- 1) Perubahan suhu. Perubahan suhu dapat menyebabkan benda berubah wujud. Contoh: es batu yang mencair menjadi air karena suhunya naik, dan air yang membeku menjadi es karena suhunya turun.

- 2) Tekanan. Perubahan tekanan juga dapat menyebabkan benda berubah wujud. Contoh: air yang dipanaskan dengan tekanan tinggi.
- 3) Pengaruh zat lain. Pengaruh zat lain juga dapat menyebabkan benda berubah wujud. Contoh: garam dapur dapat menyebabkan air membeku pada suhu yang lebih rendah.

D. Manfaat Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, perubahan wujud benda digunakan dalam proses memasak, pendinginan, dan pembuatan produk-produk tertentu. Berikut adalah beberapa manfaat perubahan wujud benda:

- 1) Proses memasak. Perubahan wujud benda digunakan dalam berbagai proses memasak, seperti: Mencairkan mentega untuk membuat kue atau roti, mengukus sayuran untuk mematangkannya dan menggoreng makanan untuk membuatnya matang dan renyah.
- 2) Pendinginan. Perubahan wujud benda digunakan untuk mendinginkan makanan dan minuman, seperti: Membuat es batu untuk mendinginkan minuman, menyimpan makanan di lemari es untuk mencegahnya membusuk.
- 3) Pembuatan produk-produk tertentu. Perubahan wujud benda digunakan dalam pembuatan produk-produk tertentu, seperti: Pembuatan es krim dengan membekukan susu, pembuatan lilin dengan melelehkan lilin dan pembuatan deterjen dengan menguapkan air dari larutan deterjen.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan media komik ini merupakan suatu media mengajar dimana guru memberi siswa suatu komik yang akan dipahaminya satu per satu. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan dapat melatih siswa dalam memahami cerita yang dibuat dengan tema tertentu. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran

komik dan setelah menggunakan media komik. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2019:64) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis yang dapat dirumuskan adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Komik Materi Perubahan Wujud Benda Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor T.P 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar pesan atau materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami oleh siswa.
2. Komik adalah karya seni yang ditata atau di desain sedemikian rupa agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.
3. IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas segala alam semesta, eksperimen maupun observasi.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.