

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian belajar

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan semua jenis dan semua jenjang pendidikan. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik (muhibbinsyah, 2020). Belajar merupakan perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, serta meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar merupakan mengolah kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik sehingga dapat menilai proses dan hasil belajar. Semua termasuk tanggung jawab guru. Dengan demikian semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri (R. Dr. Gusnarib Wahab & Rosnawati, 2021:7).

Berdasarkan definisi dari para ahli tersebut maka belajar merupakan proses yang akan dilalui dalam mencapai sesuatu yang diinginkan. Belajar merupakan suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan di dalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya (Nurlina Ariani, 2022). Perubahan tersebut adalah perubahan kearah yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar. Fungsi pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir dapat ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan

tersebut.

Siswa diharapkan agar memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid (R. Dr. Gusnarib Wahab & Rosnawati, 2021:34).

Menurut Moh. Uzer Usman, mengajar adalah suatu proses yang meliputi serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam konteks pendidikan (Naniek Kusumawati & Endang Sri Maruti, 2019: 58). Mengajar adalah usaha menciptakan lingkungan yang optimal untuk kegiatan belajar, dalam hal ini mengajar adalah usaha menciptakan suasana belajar yang optimal bagi siswa, dan yang menjadi pusat perhatian dalam hal ini adalah peserta didik siswa. Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai sesuatu hal yang diinginkan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut Festiawan (2020:96) “Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar”. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya menjadi sarana belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan sikap serta pola pikir peserta didik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk

mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Nurlina Ariani, 2022).

Berdasarkan definisi diatas pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang saling berinteraksi antara 2 atau lebih orang untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan.

2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran berbasis komik

2.1.4.1 Pengertian pengembangan

Jihan dkk (2019) menyatakan bahwa pengembangan merupakan langkah-langkah yang ditempuh untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan bisa dipertanggungjawabkan oleh peneliti yang mengembangkan. Menurut Sugiyono dalam Ratna dkk (2021), metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata dalam Ratna dkk (2021) mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk menjadi produk yang lebih baik.

2.1.4.2 Hakikat Pengembangan

Menurut sugiyono (Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2.1.5 Media pembelajaran berbasis komik

2.1.5.1 Pengertian Media pembelajaran berbasis komik

Media pembelajaran yang disusun secara menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik, yang dimana masih banyak anak sampai orang dewasa pun masih sangat gemar membaca komik. Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik dikarenakan komik tersusun dari beberapa alur cerita yang dapat berfungsi untuk menarik perhatian pembacanya ataupun dilengkapi dengan banyak gambar dari pada tulisan sehingga penanggulang rasa bosan pada anak ketika membaca.

Salah satu upaya untuk menanamkan pendidikan karakter belajar kepada siswa dapat menyalurkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Herliana & Anugraheni, 2020) yaitu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan isi pembelajaran. Media yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, media pembelajaran yang didesain sangat menarik akan membuat siswa tidak mudah bosan dan siswa dapat termotivasi untuk semangat di dalam belajar. Maka dari itu pemilihan media yang tepat akan menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi dan sebagai proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Saniah, dkk., (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan tenaga pendidik dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5.2 Fungsi media pembelajaran berbasis komik.

Komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata dan menyusunnya menjadi suatu alur cerita sehingga informasi lebih mudah diserap. Teks dan alur cerita membuatnya lebih mudah dipahami sehingga lebih mudah untuk diingat dan dimengerti (Nasution, 2019), bahkan dalam jangka waktu yang lama (Wulan et al., 2020).

Keberhasilan proses pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar pada siswa yaitu dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya guru, interaksi siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan media pembelajaran (Bustanil et al., 2019; Junaidi, 2019). Proses pembelajaran yang baik dapat tercapai apabila guru mampu mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengoptimalkan semua sumber daya yang ada baik di dalam maupun di luar kelas untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak dan mental sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara menyeluruh agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal (Hasan & Dkk, 2021)

2.1.5.3 Peran dan manfaat media pembelajaran berbasis komik

Media pembelajaran Komik tersebut memudahkan siswa untuk melatih keterampilan dalam membaca yang pada umumnya diberikan secara monoton diubah menjadi kalimat percakapan yang lebih dipahami oleh siswa. Menurut Hasanah (2020) penggunaan media komik mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, dimulai dari menarik minat dan membiasakan peserta didik untuk membaca dengan hal begitu peserta didik mampu menceritakan hasil bacaan yang telah dibaca.

Menurut (Syahwela, 2020) media pembelajaran komik layak digunakan untuk meningkatkan minat serta motivasi peserta didik hal yang sama diperoleh juga pada penelitian (Sucita, 2022) dimana pada penelitiannya mendapatkan respon siswa yang bagus sehingga media pembelajaran komik dapat dikatakan layak dan variatif.

Media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan apabila media komik dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, misalnya pada proses pembelajaran. Media komik pada pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa cerita dengan menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak serta divisualisasikan dalam kotak-kotak serta balon-balon percakapan yang memuat simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan (Subroto et al., 2020).

2.1.5.4 Langkah-langkah penyusunan media pembelajaran berbasis komik

Menurut Gumelar (2011) terdapat 3 cara dalam membuat komik, yaitu:

1. Tradisional yaitu membuat komik dengan alat dan bahan tradisional
2. Hybrid yaitu membuat komik dengan menggunakan gabungan cara tradisional dan cara digital
3. Digital yaitu membuat komik tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggunakan tablet, laptop, dan computer.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan komik keanekaragaman hayati flora dan fauna yang dikembangkan oleh peneliti adalah:

1. Buka Canva. Canva dapat diakses melalui ponsel atau laptop.
2. Telusuri template. Mulai dengan halaman kosong kemudian pilih salah satu template siap untuk dipakai dari Canva.
3. Bereksperimen dengan fitur.
4. Edit komik hingga sempurna.
5. Simpan dan bagikan.

2.1.6 Media Komik

2.1.6.1 Pengertian Komik

Menurut Jevi Nugraha (2021) komik merupakan cerita bergambar yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan melalui ilustrasi gambar dan deskripsi cerita, yang diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita ditampilkan berupa gambar dan terdapat satu tokoh utama.

2.1.6.2 Kelebihan media komik

Menurut Sadiman dalam Nur dan Benny (2022) kelebihan media komik yaitu:

1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata bagi pembacanya.
2. Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang masih abstrak.
3. Dapat meningkatkan minat baca peserta didik dalam belajarnya

2.1.6.3 Kekurangan media komik

Menurut Sadiman dalam Nur dan Benny (2022) kekurangan dalam penggunaan media komik yaitu sebagai berikut:

1. Kemudahan peserta didik membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Penyampaian materi pelajaran melalui komik masih terlalu sederhana.
3. Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual

2.1.7 Pembelajaran IPA

2.1.7.1 Pengertian pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang memiliki kecenderungan terhadap alam dan makhluk hidup sehingga orang yang memiliki kecenderungan atau ciri-ciri kecerdasan naturalis akan lebih merasa bahagia dan semangat dalam menjalani proses belajar IPA. IPA berhubungan dengan mencari

tahu tentang alam secara sistematis dan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-

fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dari Sri Sulistyorini (dalam Maisarah, 2022:2). Berdasarkan definisi para ahli tersebut maka pengertian pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari mengenai alam atau makhluk hidup yang ada di sekitar kehidupan kita.

2.1.7.2 Tujuan pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA biasanya melibatkan siswa untuk praktik sehingga menumbuhkan berbagai macam karakter dalam diri siswa (Fawaida, 2019). IPA sebagai pengetahuan yang terdiri dari konsep, prinsip, hukum dan teori. Proses IPA biasanya terdiri dari keterampilan-keterampilan proses untuk mendapatkan serta mengembangkan pembelajaran IPA.

2.1.7.3 Materi pembelajaran IPA kelas V SD

A. Keanekaragaman Hayati

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayatinya. Sebagai negara kepulauan, membuat tempat tinggal kita ini menjadi rumah berbagai jenis flora dan fauna, baik itu di darat maupun di laut. Selain itu, Indonesia juga memiliki beraneka maca suku.

Keanekaragaman hayati menerangkan tentang berbagai macam kehidupan, bisa keanekaragaman genetik atau sifat, jenis (spesies), dan ekosistem.

B. Keanekaragaman Hayati Flora Dan Fauna

1. Sabana

Sabana merupakan padang rumput dan semak yang ditemukan di beberapa daerah Jawa. Ciri-cirinya yaitu bersuhu lebih hangat karena curah hujannya enggak tinggi, tetapi juga enggak rendah. Kondisi wilayah sabana tak terlalu kering hingga menjadi gurun dan tak terlalu lembab untuk menjadi hutan hujan tropis.



Gambar 2. 1 Sabana

Sumber : <https://images.app.goo.gl/j8TUdiHhNCBKckVc8>

2. Hutan Musim

Hutan musim akan menggugurkan daunnya ketika kemarau dan akan menghijau kembali saat musim hujan. Hutan jenis ini banyak ditemukan di wilayah Pulau Jawa. Selain itu, curah hujan di wilayah hutan musim tidak terlalu tinggi dan kelembapannya sedang. Jadi, hutan tidak begitu lebat dan hanya ditumbuhi satu jenis tanaman saja, misalnya pohon jati atau pohon cemara.



Gambar 2. 2 Hutan Musim

Sumber <https://images.app.goo.gl/SctBsygPZsLXgE5Y9>

3. Hutan Hujan Tropis

Hutan hujan tropis merupakan jenis hutan yang banyak ditemukan di wilayah Indonesia Barat. Ciri-cirinya yaitu, hutannya memiliki tingkat kelembapan tinggi, pohon besar dan tinggi, dan floranya yang beragam. Contoh tumbuhannya adalah pohon eboni, pohon damar, pohon meranti, pohon kamper, dan pohon rotan.



Gambar 2. 3 Hutan Hujan Tropis

Sumber : <https://images.app.goo.gl/wgWagLzjywfxabZG8>

4. Stepa

Stepa adalah padang rumput dan semak yang lebih kering. Stepa ditemukan di wilayah dengan musim kemarau lebih panjang, seperti yang ada di Nusa Tenggara Barat dan Timur. Jadi, perbedaan antara sabana dan stepa dilihat dari posisinya, yaitu sabana lebih dekat dengan garis khatulistiwa.



Gambar 2. 4 Stepa

Sumber : <https://images.app.goo.gl/zeSE3m82xk19HWZh6>

Keanekaragaman Hayati Fauna

1. Asiatis

Hewan di wilayah asiatis ada di Indonesia bagian barat dan ciri-ciri hewannya lebih mirip dengan daerah Asia. Selain itu, banyak hewan primata dan burung bersuara bagus.

1. Austrialis

Hewan di wilayah austrialis ada di Indonesia bagian timur dengan ciri-ciri hewan yang lebih mirip dengan hewan yang ada di Benua Australia. Oleh karena itu, banyak hewan berkantung dan burung-burung yang punya bulu yang indah.

2. Peralihan

Hewan di wilayah peralihan ada di Indonesia bagian tengah. Hewannya punya ciri khas berbeda dan tidak sama dengan hewan asiatis maupun austrialis.

C. Manfaat Flora dan Fauna Bagi Kehidupan

Flora dan fauna mempunyai sejumlah manfaat bagi kehidupan manusia. Manfaat tersebut terjadi lantaran dapat digunakan sebagai sumber makanan, kesehatan, ekonomi, sampai penyeimbang ekosistem.

1. Sumber Makanan

Dalam manfaat ini, Anda dapat melihat beberapa jenis tumbuhan atau hewan yang digunakan sebagai sumber makanan. Contoh konkretnya dapat dilihat dari penanaman padi untuk menghasilkan beras. Beras ini kemudian diolah menjadi nasi untuk kebutuhan makanan manusia. Selain itu, ada juga contoh tanaman lain yang digunakan sebagai makanan seperti sagu, jagung, dan singkong.

2. Sumber Kesehatan

Maksud dari sumber kesehatan adalah terdapat beberapa hewan dan tumbuhan yang bisa dimanfaatkan untuk memperoleh kesehatan. Tercatat ada sejumlah 1.260 spesies flora yang memang digunakan untuk obat di Indonesia. Salah satunya Eucalyptus yang sering digunakan untuk pembuatan minyak kayu putih.



3. Sumber Ekonomi

Selain sebagai makanan dan kesehatan, flora dan fauna juga memberikan manfaat di kehidupan ekonomi. Sebut saja ada suatu wilayah yang kekurangan bahan pangan, kemudian membeli dari tempat yang memiliki sumber daya tersebut. Dari kegiatan tersebut, ada sebuah transaksi pemindahan flora atau fauna. Dengan begitu, wilayah yang mengirim sumber daya hayati-hewani akan memperoleh keuntungan ekonomi. Alhasil, daerah yang tak punya sumber daya akan memperoleh manfaatnya sebagai sumber pangan.

4. Keseimbangan Ekosistem

Kehidupan flora dan fauna di suatu daerah dapat berguna sebagai penjaga keberlangsungan ekosistem. Contohnya dapat dilihat dari keberadaan harimau sebagai puncak rantai makanan di hutan. Harimau dalam keseharian akan memangsa hewan-hewan pemakan tumbuhan. Oleh sebab itu, populasi tumbuhan yang berpotensi habis dimakan hewan herbivora akan berkurang. Ekosistem pun pada akhirnya berlangsung seimbang.

2.2 Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada. Yang dimaksud produk dalam konteks ini adalah media pembelajaran berbasis komik untuk proses penyampaian materi atau pembelajaran siswa di kelas V SD. Adapun manfaat dan tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memfasilitasi dan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang kreatif, bermutu dan inovatif.

Pengembangan merupakan proses pembuatan, perencanaan suatu produk menjadi produk yang lebih baik. Dalam pembelajaran di kelas guru menjelaskan materi pembelajaran dan dengan media pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Namun, terkadang media pembelajaran yang terdapat di sekolah masih kurang menarik dan terkadang cenderung membosankan. Hal tersebut mengakibatkan proses belajar mengajar kurang kondusif dan

pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran pun tidak sepenuhnya.



Oleh sebab itu maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan pembelajaran di kelas tersebut dapat lebih berinovasi dan menarik.

2.3 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk menjadi produk yang lebih baik.
2. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan tenaga pendidik dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari mengenai alam atau makhluk hidup yang ada di sekitar kehidupan kita.
4. Materi keanekaragaman hayati fauna dan flora adalah materi yang mempelajari makhluk hidup dari semua sumber yaitu daratan, lautan, dan ekosistem ekologi. Keanekaragaman hayati flora dan fauna mempelajari segala jenis tumbuhan dan hewan.