

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan perilaku akibat pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Slameto (2020:6-7), menyatakan bahwa belajar adalah upaya seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Selain itu, Susanto (2021:16), menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan mental dan psikis yang terjadi selama interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang bersifat relatif permanen. Belajar bukan sebatas mengingat, melainkan juga melibatkan proses berpikir yang mendalam.

Menurut Hamzah dan Muhlirarini (2022:7), menyatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai proses internal yang kompleks yang melibatkan seluruh potensi individu seperti pikiran, perasaan(emosi), dan kehendak. Proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat aktif dalam menemukan sendiri makna dari pengalaman belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang berorientasi pada student centered learning.

Selanjutnya, Kurniawan (2023:7), menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi karena adanya latihan dan pengalaman, bukan semata-mata karena pertumbuhan atau kematangan. Dengan demikian, belajar memerlukan keterlibatan aktif dari peserta didik untuk mengalami, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, belajar bertujuan agar siswa mampu memahami konsep-konsep sains dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan sikap ilmiah dan rasa ingin tahu.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang positif. Pembelajaran bukan hanya penyampaian informasi, tetapi juga proses untuk menumbuhkan pemahaman dan kemampuan berpikir.

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan secara sadar oleh guru untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar agar terjadi perubahan perilaku dan sikap siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana siswa memperoleh pengalaman belajar menurut Rusman (2021:21).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen seperti tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif menurut sanjaya (2022:15).

Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran yang dimaksud adalah proses penyampaian materi Perubahan Wujud Benda menggunakan media komik edukatif cetak untuk membantu siswa kelas III SD memahami konsep IPA secara lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan komik sebagai media diharapkan dapat memperkuat interaksi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.3. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan yang dirancang secara sadar oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Sagala (2020), mengajar adalah suatu upaya mengorganisasi lingkungan agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Artinya, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal.

Selanjutnya, Sudjana (2021:17) menyatakan bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga membimbing mereka agar mampu mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan evaluator bagi siswa.

Menurut Aqib (2022:2), mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa belajar dengan baik. Proses ini mencakup kegiatan merancang, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan mengajar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran.

Sedangkan menurut Sani (2023:), mengajar merupakan aktivitas profesional yang melibatkan kemampuan pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional guru dalam mentransformasikan pengetahuan serta nilai-nilai kepada peserta didik. Dengan demikian, mengajar tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses interaksi terencana antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui pengelolaan lingkungan belajar yang efektif. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, kegiatan mengajar menekankan pentingnya penggunaan media yang menarik, seperti komik

edukatif, agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep ilmiah dan termotivasi untuk belajar.

2.1.4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan guru, teman, dan lingkungan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menurut Sudjana (2020:9). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar, yang dapat diamati dan diukur melalui evaluasi menurut Slameto (2021:1).

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang ditunjukkan melalui pencapaian kompetensi tertentu Dimiyati dan Mudjiono (2020:9). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung Menurut Hamalik (2020). Dan menurut Kunandar (2021:3) Hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi peserta didik yang ditunjukkan melalui nilai, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja, melainkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa, termasuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa).

Kedua faktor ini berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar menurut Slameto (2020:2).

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor ini mencakup kondisi fisik, psikologis, dan kemampuan belajar siswa.

Menurut Purwanto (2021:2), beberapa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- A. Kesehatan fisik dan mental siswa yang sehat secara jasmani dan rohani akan lebih mudah berkonsentrasi serta aktif dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, kondisi fisik yang kurang sehat dapat menurunkan semangat dan hasil belajar.
- B. Minat dan motivasi memiliki peranan penting dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran akan berusaha lebih keras untuk memahami materi. Penggunaan media komik edukatif dapat menumbuhkan motivasi karena menyajikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. (Rahmawati & Lestari, 2022)
- C. Kecerdasan dan Kemampuan Awal
Setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda. Siswa dengan kemampuan berpikir yang baik biasanya lebih cepat memahami materi dibandingkan siswa lainnya.
(Fauziah, 2023)
- D. Kedisiplinan dan Kebiasaan Belajar
Siswa yang memiliki kebiasaan belajar teratur dan disiplin cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. (Putra & Sari, 2024)

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Menurut Hidayat (2022:3), beberapa faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar antara lain:

a. Lingkungan Keluarga

Dukungan orang tua, suasana rumah yang tenang, serta perhatian terhadap pendidikan anak dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

b. Lingkungan Sekolah dan Guru

Cara guru mengajar, hubungan antara guru dan siswa, serta sarana dan prasarana sekolah memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar.

c. Media dan Sumber Belajar

Media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media komik edukatif, misalnya, dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. (Nugroho, 2023)

d. Teman Sebaya dan Lingkungan Sosial

Teman sebaya dapat memengaruhi semangat dan perilaku belajar siswa, baik secara positif maupun negatif.

3. Faktor Pendukung Tambahan

Menurut Kusnandar (2025), selain faktor internal dan eksternal, terdapat faktor tambahan seperti penggunaan teknologi dan inovasi media pembelajaran yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru yang mampu memanfaatkan media kreatif seperti komik edukatif cetak dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

2.2. Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan atau informasi agar pembelajaran lebih efektif. Menurut Arsyad (2020:1), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar menjadi lancar dan mudah dimengerti oleh siswa.

Sementara itu, Kustandi dan Sutjipto (2021:1) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Sedangkan menurut Fitriani (2022), media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.

2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar membantu mendukung iklim, kondisi dan lingkungan yang diciptakan oleh guru atau pendidik (Arsyad, 2020). Menurut Wina Sanjaya (dalam nurrita 2021) fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan sehingga tidak salah perkataan atau ucapan dalam proses pemberian pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media dapat memotivasi siswa dalam belajar karena dengan menggunakan media siswa mudah dalam mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Kebermaknaan media maksudnya yaitu pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman informasi tetapi dapat juga untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis, dan mengamati.

d. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat membantu kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Jadi fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam melihat, menganalisis, dan berfikir kritis. Dan bagi tenaga pendidik untuk mempermudah penyampaian pesan secara langsung dengan bantuan media pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut (Rohani) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi 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 kearah lebih positif dan produktif.

2.2.3. Pengertian Media Komik Edukatif

Media komik edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang mengandung nilai pendidikan dan pengetahuan. Menurut Pramudito dan Astuti (2022:2), Komik edukatif adalah media visual yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Selanjutnya, Muslimah dkk. (2025:1) menjelaskan bahwa komik edukatif cetak dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena menyajikan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Lestari dan Rahmawati (2023:1), komik edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena tampilannya menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Dari beberapa pendapat peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa komik edukatif cetak adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar dan teks dalam bentuk cerita untuk menyampaikan pesan pendidikan secara menarik dan menyenangkan media komik memiliki tampilan seperti gambar berikut:



Gambar 2.1 Media Komik Edukatif

Sumber : Sri Dwina Purba

2.2.4. Langkah-Langkah Membuat Media Komik

Media komik edukatif merupakan salah satu media pembelajaran visual yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk cerita. Untuk menghasilkan komik edukatif yang menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran, diperlukan langkah-langkah yang terencana dan sistematis.

Menurut Kurniawan (2020), pembuatan media komik edukatif harus melalui beberapa tahapan penting agar isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut ini langkah-langkah dalam membuat media komik edukatif:

1. Menentukan Tujuan dan Materi Pembelajaran

Tahap awal yang perlu dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran serta materi yang akan disampaikan melalui komik. Tujuan ini harus mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar siswa. Misalnya, materi “Perubahan Wujud Benda” pada mata pelajaran IPA kelas III SD.(Kurniawan, 2020)

2. Menganalisis Karakteristik Siswa

Guru perlu memahami karakteristik siswa seperti usia, tingkat kemampuan membaca, dan minat terhadap gambar atau cerita. Siswa sekolah dasar cenderung menyukai gambar yang berwarna dan karakter yang lucu, sehingga komik perlu dirancang dengan bahasa sederhana dan visual yang menarik.(Rahmawati & Prasetyo, 2021)

3. Menyusun Naskah atau Cerita Komik (Storyboard)

Setelah menentukan materi, langkah selanjutnya adalah membuat naskah cerita atau storyboard. Cerita sebaiknya dikembangkan berdasarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, proses mencairnya es krim atau menguapnya air di bawah sinar matahari. (Setiawan & Lestari, 2022)

4. Mendesain Karakter dan Latar Cerita

Desain karakter merupakan elemen penting dalam komik. Karakter dapat berupa tokoh siswa, guru, atau benda yang diilustrasikan hidup agar menarik perhatian siswa. Latar atau tempat juga dibuat sesuai konteks

pembelajaran agar siswa merasa terhubung dengan isi cerita. (Fauziah, 2023)

5. Membuat Ilustrasi dan Dialog Komik

Tahapan berikutnya adalah menggambar ilustrasi sesuai naskah yang telah dibuat. Dialog antara karakter ditulis dalam balon kata (speech bubble) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Ilustrasi sebaiknya dibuat berwarna untuk menambah daya tarik siswa. (Sutrisno, 2024)

6. Menata Tata Letak (Layout) Komik

Setelah ilustrasi dan teks selesai, langkah selanjutnya adalah mengatur tata letak halaman agar enak dilihat dan mudah dibaca. Komposisi gambar dan teks harus seimbang agar tidak membingungkan siswa saat membaca. (Nuraini, 2024)

7. Uji Coba dan Revisi Komik

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media komik perlu diuji coba kepada siswa dalam skala kecil untuk melihat apakah isi dan tampilan komik sudah sesuai. Masukan dari guru dan siswa digunakan untuk memperbaiki komik sebelum digunakan secara luas. (Putra & Wahyuni, 2025)

2.2.5. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Edukatif

Media komik edukatif merupakan salah satu media pembelajaran visual yang banyak diminati dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar. Penggunaan komik dalam pembelajaran memberikan suasana yang menyenangkan karena menggabungkan unsur gambar dan teks yang mudah dipahami oleh siswa. Namun demikian, seperti media pembelajaran lainnya, komik edukatif juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

1. Kelebihan Media Komik

Menurut Wibowo (2020), media komik memiliki daya tarik tinggi karena menyajikan pesan pembelajaran melalui cerita dan gambar yang

menarik. Hal ini membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih cepat dan efektif.

Beberapa kelebihan media komik edukatif antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi dan cerita yang menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. (Rahmawati & Hidayat, 2021)

2. Membantu Pemahaman Konsep Abstrak

Dengan gambar dan dialog sederhana, komik dapat menjelaskan konsep-konsep yang sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. (Suryani, 2022)

3. Menumbuhkan Daya Imajinasi dan Kreativitas Siswa

Cerita dan karakter dalam komik membantu siswa berimajinasi dan berpikir kreatif terhadap isi materi pelajaran. (Arifin & Lestari, 2023)

4. Menjadikan Pembelajaran Lebih Menyenangkan

Komik menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak membosankan karena disajikan dalam bentuk hiburan yang mendidik. (Nugroho, 2023)

5. Mendukung Pembelajaran Visual dan Literasi Siswa

Melalui komik, siswa terbiasa membaca teks pendek dan memahami gambar secara bersamaan, sehingga kemampuan literasi dan berpikir visual meningkat. (Fauziah & Rahmawati, 2024)

2. Kekurangan Media Komik Edukatif

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media komik edukatif juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum digunakan dalam pembelajaran. Menurut Santosa (2021:2), pembuatan komik membutuhkan waktu dan kemampuan desain yang cukup, sehingga tidak semua guru dapat membuatnya dengan mudah.

Selain itu, tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui komik. Berikut beberapa kekurangan media komik edukatif:

1. Proses Pembuatan yang Memakan Waktu

Pembuatan komik memerlukan waktu lama karena harus melalui tahapan perencanaan, ilustrasi, dan penyusunan cerita. (Santosa, 2021)

2. Membutuhkan Keterampilan Desain dan Kreativitas

Tidak semua guru memiliki kemampuan menggambar atau mendesain komik dengan baik, sehingga perlu bantuan dari pihak lain. (Utami, 2022)

3. Keterbatasan dalam Menyampaikan Materi yang Kompleks

Materi pelajaran yang memerlukan penjelasan panjang atau data rinci sulit dituangkan ke dalam bentuk komik yang ringkas. (Hidayati, 2023)

4. Kemungkinan Siswa Lebih Fokus pada Cerita daripada

Materi Siswa terkadang lebih tertarik pada alur cerita dan tokoh daripada isi pelajarannya, sehingga guru perlu memberikan bimbingan tambahan. (Rizki & Sari, 2024)

5. Biaya Pencetakan Komik Cukup Tinggi

Untuk komik cetak yang berwarna dan berkualitas baik, biaya produksi bisa cukup besar. (Putra, 2025)

2.2.6. Langkah-Langkah Penggunaan Media

Media komik edukatif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan kontekstual. Menurut Daryanto (2020:27) dan Arsyad (2021:27), penggunaan media pembelajaran harus mengikuti tahapan yang terencana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Berikut tahapan penggunaan media komik edukatif dalam proses pembelajaran:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, guru menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan media komik edukatif. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai.
- b. Menyiapkan komik edukatif yang sesuai dengan materi (misalnya Perubahan Wujud Benda).
- c. Menyiapkan alat bantu seperti LCD, PowerPoint, atau lembar kerja siswa jika dibutuhkan.
- d. Memberikan gambaran awal kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Tujuan tahap ini: agar siswa siap secara mental dan memahami arah pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Tahap Kegiatan Awal (Apersepsi dan Motivasi)

Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan yang menarik, seperti:

- a) Mengajukan pertanyaan pemantik tentang topik yang akan dibahas.
- b) Menampilkan cuplikan atau potongan gambar dari komik edukatif untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- c) Mengaitkan isi komik dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Tujuan tahap ini yaitu untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sebelum membaca komik.

3. Tahap Kegiatan Inti (Penggunaan Komik Edukatif)

Tahap inti merupakan bagian utama dalam pembelajaran menggunakan komik. Langkah-langkahnya:

- a. Membagikan komik edukatif kepada siswa kelas III
- b. Guru dan siswa membaca komik bersama-sama, baik secara individu maupun kelompok kecil.
- c. Guru menjelaskan isi komik, terutama bagian yang mengandung konsep penting, seperti proses mencair, membeku, menguap, dan menyublim.

- d. Siswa berdiskusi mengenai isi cerita, tokoh, atau nilai-nilai yang terkandung dalam komik.
- e. Siswa mengerjakan latihan atau pertanyaan berdasarkan isi komik untuk memperdalam pemahaman.

Tujuan tahap ini yaitu agar siswa memahami materi pelajaran melalui visualisasi cerita yang menarik dan interaktif.

4. Tahap Kegiatan Akhir (Penutup dan Refleksi)

Pada tahap ini guru membantu siswa menyimpulkan pembelajaran dan melakukan refleksi. Langkah-langkahnya:

- a) Mengajak siswa menyebutkan kembali isi dan pesan dari komik.
- b) Menyimpulkan bersama materi pelajaran yang telah dipelajari.
- c) Memberikan evaluasi singkat (misalnya kuis, pertanyaan lisan, atau post-test).
- d) Memberikan penguatan nilai karakter yang terkandung dalam komik (seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran).

Tujuan tahap ini: memperkuat pemahaman konsep dan membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

2.2.7. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia secara utuh dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari fakta ilmiah, tetapi juga memahami bagaimana pengetahuan tersebut diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Kemendikbudristek (2022), IPAS dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial dan alam sekitar.

Melalui IPAS, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah nyata yang terjadi di lingkungannya dengan memadukan pengetahuan ilmiah dan sosial.

Selain itu, Susanto (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS merupakan sarana untuk membentuk peserta didik yang memiliki keseimbangan antara pemahaman sains dan kesadaran sosial. Artinya, siswa tidak hanya mengetahui bagaimana alam bekerja, tetapi juga bagaimana manusia berinteraksi dan mengambil keputusan yang berdampak pada kehidupan sosial maupun lingkungan.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS berfungsi sebagai wadah integratif yang menyiapkan siswa agar mampu memahami, mengelola, dan berperan aktif dalam menjaga keseimbangan antara manusia dan alam dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.8. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial secara terpadu. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat di sekitarnya.

Menurut Kemendikbudristek (2022:1), pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap ilmiah terhadap fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memahami keterkaitan antara manusia, lingkungan, serta teknologi.
3. Mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan secara kontekstual, yaitu mengaitkan konsep sains dan sosial dengan kehidupan sehari-hari.
4. Membentuk karakter peduli dan bertanggung jawab terhadap kelestarian alam dan kesejahteraan sosial.

5. Menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan pendekatan ilmiah dan sosial untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Sementara itu, menurut Nuryani (2023), tujuan pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan integratif, yaitu memandang suatu peristiwa dari berbagai sudut pandang alam, sosial, dan teknologi sehingga siswa mampu berpikir holistik dan adaptif terhadap perubahan zaman.

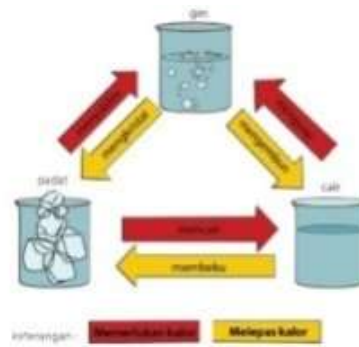
Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep sains dan sosial, tetapi juga membangun kesadaran ekologis, sosial, dan moral peserta didik agar mereka dapat menjadi warga negara yang berpengetahuan, peduli, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bersama.

2.2.9. Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah salah satu materi IPA kelas III yang mencakup proses mencair, membeku, menguap, menyublim, dan mengembun (Kemendikbud, 2020). Materi ini sering dianggap sulit dipahami karena bersifat abstrak, padahal konsep tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang konkret dan menarik, salah satunya melalui komik edukatif.

Materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud benda secara mendalam karena penyampaian materi yang masih bersifat abstrak dan monoton (Sutarto, 2020).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep perubahan wujud benda agar siswa dapat memahami proses-proses tersebut secara lebih nyata dan menyenangkan.



Gambar 2.2 Perubahan Wujud Benda

Sumber : <https://share.google/images/Mn2OgnWEh8VrOUGoQ>

2.2.10. Contoh Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah proses berubahnya bentuk atau keadaan suatu benda karena pengaruh suhu (panas atau dingin). Perubahan ini dapat bersifat mencair, membeku, menguap, mengembun, atau menyublim. Berikut penjelasan dan contohnya:

1. Mencair (Padat → Cair)

Perubahan wujud dari benda padat menjadi cair karena mendapat panas (melebur).

Contoh: Es batu yang dibiarkan di udara lama-kelamaan akan mencair menjadi air.

2. Membeku (Cair → Padat)

Perubahan wujud dari benda cair menjadi padat karena kehilangan panas (mendingin).

Contoh: Air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku menjadi es.

3. Menguap (Cair → Gas)

Perubahan wujud dari cair menjadi gas karena mendapat panas.

Contoh: Air yang direbus lama-kelamaan berubah menjadi uap air.

4. Mengembun (Gas → Cair)

Perubahan wujud dari gas menjadi cair karena kehilangan panas.

Contoh: Uap air di udara berubah menjadi titik-titik air di permukaan gelas yang berisi es.

5. Menyublim (Padat → Gas)

Perubahan wujud dari padat langsung menjadi gas tanpa melalui cair.

Contoh: Kapur barus yang diletakkan di lemari lama-kelamaan habis karena berubah menjadi gas.

6. Mengkristal atau Deposisi (Gas → Padat)

Perubahan wujud dari gas menjadi padat tanpa melalui cair.

Contoh: Uap air di udara dingin yang membentuk kristal es pada kaca jendela di tempat bersuhu rendah.

Dengan memahami contoh-contoh di atas, siswa dapat mengenali bahwa perubahan wujud benda sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sangat dipengaruhi oleh suhu panas dan dingin.

2.2.11. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengaruh media pembelajaran komik edukatif yaitu sebagai berikut:

1) Rahmawati, D. (2020)

Penelitian berjudul “Pengaruh Media Komik Edukatif terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Komik yang disajikan dengan cerita sederhana dan gambar menarik dapat membantu siswa memahami konsep sains dengan mudah.

Kesimpulan: Komik edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.

2) Lestari, N. & Pratama, A. (2021)

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Komik Edukatif terhadap Pemahaman Konsep Energi dan Perubahannya pada Siswa SD”, metode kuantitatif eksperimen digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas yang menggunakan

komik edukatif. Kesimpulan: Komik edukatif efektif meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa SD.

3) Susanti, E. (2022)

Penelitian berjudul “Efektivitas Komik Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar” menggunakan desain pretest–posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 20% setelah menggunakan media komik. Kesimpulan: Komik edukatif berpengaruh nyata terhadap hasil belajar IPA siswa SD.

4) Pramono, R. (2023)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Komik Digital Edukatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Komik digital yang dikembangkan menggunakan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan hasil tes siswa. Kesimpulan: Media komik digital efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

5) Fitriani, S. (2024)

Penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Komik Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD” menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kesimpulan: Komik edukatif dapat membantu siswa memahami materi IPAS tentang perubahan wujud benda secara konkret.

Berdasarkan hasil penjelasan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki persamaan pada penggunaan media komik edukatif dan fokus pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian, mata pelajaran IPAS, materi perubahan wujud benda, serta penerapan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi sebagai penguat dan pengembang penelitian sebelumnya dengan konteks pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan media komik edukatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Media komik mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penyajian gambar dan cerita yang menarik, sehingga konsep yang bersifat mudah dipahami oleh anak murid menjadi lebih baik dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu menjelaskan konsep secara konkret. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik edukatif. Menurut Daryanto (2020), komik edukatif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur cerita dan gambar sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, Arsyad (2021:2) menyatakan bahwa media visual seperti komik dapat membantu siswa memahami materi karena memadukan teks dan gambar yang saling memperkuat pesan pembelajaran.

Penggunaan media komik edukatif dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa kelas III memahami konsep secara lebih mudah, karena cerita yang disajikan bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui visualisasi gambar dan dialog yang sederhana, siswa lebih aktif dalam membaca, mengamati, dan menalar isi materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Peneliti memberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media komik edukatif. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan media komik edukatif sebagai perlakuan (treatment). Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut.

Jika hasil belajar siswa setelah penggunaan media komik edukatif mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan, maka dapat

disimpulkan bahwa media komik edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD. Hubungan antar variabel dapat digambarkan sebagai berikut : Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas III SD Negeri 101880 Tanjung Morawa

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian skripsi ini dirumuskan sebagai berikut:

H₀ (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPAS siswa kelas III SD sebelum dan sesudah menggunakan media komik edukatif.

H₁ (Hipotesis alternatif) Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS siswa kelas III SD sebelum dan sesudah menggunakan media komik edukatif.

Hipotesis ini akan diuji menggunakan pendekatan statistik untuk mengetahui apakah penggunaan media komik edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

2.5. Defenisi Operasional

Defenisi operasional menurut peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar adalah sebuah nilai yang didapatkan oleh siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda.
- b. Belajar merupakan sebuah cara yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku peserta didik.
- c. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran satuan pendidikan di tingkat sekolah dasar yang bertujuan membentuk siswa agar berpikir kritis.
- d. Media komik edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang mengandung nilai pendidikan dan pengetahuan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- e. SDN 101880 Tanjung Morawa berada di Jl.Batang Kuis No7.Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara