

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu, guru dan siswa perilaku mengajar dan perilaku belajar tidak terlepas dari bahan pelajaran.

Triyanto (2022:193) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. secara sederhana. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. pada hakekatnya, Triyanto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan peserta didik mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain dengan maksud agar tujuan dapat tercapai dari uraian tersebut maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Gegne (2021:9) menjelaskan "pembelajaran atas rangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar". Sedangkan Warsita, (2023:85) mengemukakan bahwa pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. "Guru akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, ditiru, semua perilakunya oleh para siswanya. Dari proses observasi siswa mungkin juga menirukan perilaku gurunya, sehingga diharapkan terjadi proses penghayatan pada setiap siswa untuk kemudian diamalkan".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang agar memperoleh ilmu pengetahuan,

perubahan tingkahlaku melalui kegiatan belajar, dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar dan bagaimana.

### **2.1.2 Pengertian Belajar**

Belajar adalah interaksi kepada siswa yang terjadi saling mempengaruhi dan saling mengahgagai satu dengan yang lain. Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian belajar mengajar berdasarkan pandangannya masing masing. Perumusan dan tinjauan itu masih memiliki kebaikan dan kelemahan.

M. Dalyono (2022:49-50) mengemukakan beberapa pengertian belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a) Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
- b) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, diri yang buruk menjadi yang baik seperti merokok, minum-minuman keras, keluyuran, tidur siang, bangun terlambat, bermalasan-malasan dan sebagainya.
- c) Belajar bertujuan untuk mengubah sikap diri negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya.
- d) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Makmur Khairani (2020:3) menyatakan bahwa "Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu belajar dapat didefinisikan secara sederhana sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya". Usman (2021:278), menyatakan bahwa gaya mengajar adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan murid, sehingga dalam situasi pembelajaran. Murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dalam memperoleh ilmu 3 pengetahuan, dimana orang dewasa yang paling mengetahui apa dan bagaimana proses pembelajaran itu. Cara menyampaikan pengetahuan yang paling

tepat ialah dengan menggunakan metode imposisi, yakni dengan jalan menuang ilmu pengetahuan kepada siswa. Pengetahuan itu sendiri bersumber dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah sehingga terjadinya proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yang saling berinteraksi. Dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Seorang guru dapat berperan penting menentukan hasil belajar peserta didik menjadi seorang guru dalam menggunakan media yang sesuai peserta didik mendapatkan hasil belajar baik. Menurut Wahab (2022:73) Mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang dapat teramati dari dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas keterampilan intelektual strategi kognitif, informasi verbal dan skip.” Selanjutnya Menurut Ridwan (2023:38) Mengatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan sikap atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar.” Sedangkan (Rusman, 2022:219) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik melalui ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”.

Menurut Khusnul Khotimah (2022:14) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. prestasi pembelajaran pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan”. Selanjutnya menurut Hamalik (2022:43) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang dapat diamati, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menunjukkan perkembangan peserta didik”.

Sejalan dengan itu, Sudjana (2023:22) menegaskan bahwa hasil belajar bersifat relatif permanen, karena terbentuk melalui latihan, pengalaman, dan interaksi yang konsisten. Padangan ini menggaris bawahi bahwa hasil belajar bukanlah perubahan sesaat, melainkan capaian yang melekat dalam diri peserta didik dan dapat terwujud dalam tindakan nyata. Agar hasil belajar yang diperoleh

benar-benar terinternalisasi dalam pola pikir, sikap maupun keterampilan siswa. Dengan perspektif ini, hasil belajar tidak hanya menjadi ukuran akademik, tetapi juga indikator pembentukan kepribadian dan kebiasaan positif.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebuah pengaruh yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan.”

#### **2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kemampuan peserta didik dalam belajar sangat menentukan keberhasilannya mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Seperti halnya yang dinyatakan oleh Sudjana (2022:3) sebagai berikut :

1. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)

Faktor internal merupakan faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dimana kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan lebih cepat lelah kurang gangguan kelainan fungsi alat indera serta tubuh seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani, kelelahan rohani, dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan busa sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

- a. faktor keluarga: Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua Mendidik, antara anggota keluarga, suasana rumahtangga dan keadaan ekonomi Keluarga.

- b. Faktor sekolah : Faktor sekolah mempengaruhi belajar ini mencakup metodemengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari berasal dari dalam maupun dari luar diri, prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru sebagai faktor yang

mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar optimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

### **2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang disusun secara menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik, Menurut Herlina & Anurgraheni (2020) yang dimana masih banyak anak sampai orang dewasa pun masih sangat gemar membaca komik. Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik dikarenakan menarik dikarenakan komik tersusun dari beberapa alur cerita yang 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 (Herlina & Anurgraheni, 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., (2022:15), 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 tercapai.

### 2.1.6 Fungsi dan Manfaat 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 pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi

Media dapat motivasi 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 dimiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Jadi fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman.

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 :

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

b) Proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik.

- c) Proses pembelajaran menjadi interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa .
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru kearah lebih positif dan produktif.

### **2.1.7 Media Komik**

#### **A. Pengertian Komik**

Komik berasal dari bahasa Belanda yaitu komiek yang artinya pelawak, sedangkan dalam bahasa Yunani komik berasal dari kata komikos atau kosmos yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut (Kustandi, 2020:142) komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Karena didalam komik terdapat gambar atau ilustrasi yang menceritakan suatu topik bahasan dengan disertai teks percakapan antar tokoh dalam komik.

Menurut (Yaumi, 2022:123) komik sangat efektif jika diterapkan kepada anak usia rendah seperti di taman kanak-kanak atau pada kelas- kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, komik dapat diterapkan pada anak yang dominan kecerdasan bahasa dan kecerdasan visual karena memuat cerita-cerita dalam gambar yang berwarna-warni. Media komik dalam pembelajaran menyajikan unsur visual dan cerita yang kuat. Gambar yang divisualisasikan membuat pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai (Haka, 2023:4). Penggunaan media komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman secara cepat kepada pembaca tentang hal-hal yang bermuatan edukasi. Karena bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi

dengan cepat terhadap suatu masalah di bandingkan hanya dengan menggunakan tulisan saja. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena komik memiliki nilai efisien dan efektif utamanya dalam memberi gambaran atau ilustrasi.



**Gambar 2. 1 Media Komik**



## **B. Langkah –Langkah Membuat Media Komik**

Media komik merupakan salah satu pembelajaran visual yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk cerita untuk menghasilkan komik yang menarik dan digunakan dalam pembelajaran, diperlukan langkah- langkah- yang terencana dan sistematis. Menurut Kurniawan (2020) pembuatan media komik harus memulai beberapa tahapan penting agar isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.

Berikut ini langkah langkah dalam membuat media komik :

### **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 “Siklus Makhluk Hidup” pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD (Kurniawan 2020).

### **2. Menganalisis Karakteristik Siswa**

Guru perlu memahami karakteristik siswa seperti usia, tingkat kemampuan membaca, dan minat terhadap 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 menemukan materi, langkah selanjutnya adalah membuat naskah cerita atau storyboard. Cerita sebaiknya dikembangkan berdasarkan situasi yang dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya proses berkembangbiaknya makhluk hidup dari kecil menjadi dewasa (Setiawan&lestari 2020).

### **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 membaca (Nuraini,2024).

#### 7. Uji Coba dan Revisi Komik

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media komik perlu di uji 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).

### **C. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik**

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran visual yang banyak diminati dalam dunia pendidikan, terutama disekolah 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 juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

#### **a) 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 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 & Iestari, 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 kebersamaan, sehingga kemampuan literasi dan berpikir visual meningkat. (Fauziah & Rahmawati, 2024).

#### **b) Kekurangan Media Komik**

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media komik juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum digunakan dalam pembelajaran. Menurut Santosa (2021), pembuatan komik membutuhkan waktu dan kemampuan sains 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 :

- 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 dari pada materi siswa terkadang lebih tertarik pada alur cerita dan tokoh dari pada isi pelajarannya, sehingga guru perlu memberikan bimbingan tambahan (Rizki & Sari 2024).
- 5) Biaya pencetakan komik cukup tinggi untuk komik cetak yang berwarna dan berkualitas tinggi baik, hasil biaya produksi bisa cukup besar (Putra 2025).

### **C. Langkah-Langkah Penggunaan Media**

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

Berikut tahapan penggunaan media komik dalam proses pembelajaran :

1. Tahap Persiapan Pada tahap ini, guru menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan media komik langkah-langkah meliputi:
  - a. Menentukan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai.
  - b. Menyiapkan komik yang sesuai dengan materi (misalnya siklus makhluk hidup).
  - 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 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 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) Tahap ini merupakan bagian utama dalam pembelajaran menggunakan komik. Langkah-langkahnya:

- a) Membagikan komik kepada siswa Kelas IV.
- 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 kelahiran/perkecambahan, tumbuh dewasa, dan reproduksi.
- d) Siswa berdiskusi mengenai isi cerita, tokoh, atau nilai-nilai yang terkandung dalam komik.
- e) Siswa mengajarkan latihan atau pertanyaan berdasarkan isi komik untuk memperdalam pemahaman.

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. Menyiapkan bersama materi pelajaran yang telah diajari.
- 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).

### **2.1.8 Pengertian Pembelajaran IPAS**

Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sains (IPAS) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris "science". Kata "science" sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin *scientia* yang berarti saya tahu. IPAS didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode Anish Hisbullah dan Nurhayati Selvi (2020:11 ) Dea Mustika (2022:13) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya.

Naniek Kasamawati (2022:3) mengatakan bahwa IPAS merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan rumpun ilmu yang mempelajari fenomena alam yang diperoleh dengan cara yang khas yang berorientasi pada fakta, konsep yang menarik untuk dikaji.

#### **A. 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), 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 mengembangkan kesadaran ekologis, sosial, dan moral peserta didik agar mereka dapat menjadi warga negara yang berpengetahuan, peduli dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bersama.

### **2.1.9 Materi Siklus Makhluk Hidup**

#### **A. Pengertian Siklus Makhluk Hidup**

Daur hidup adalah seluruh tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Pada hewan, daur hidup dimulai dari telur sampai dewasa. Daur hidup kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak, dan belalang berbeda-beda. Hewan tersebut mengalami perubahan bentuk hewan ini disebut metamorphosis. Siklus hidup adalah seluruh tahap perubahan yang dialami makhluk hidup selama masa hidupnya.

Setiap hewan memiliki tahapan siklus yang berbeda-beda. Tahap perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas, sampai dewasa disebut metamorfosis. Berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya, siklus hidup hewan dibedakan menjadi dua, yaitu : siklus hidup tanpa metamorfosis dan siklus hidup dengan metamorfosis. ada dua macam metamorfosis yaitu: metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap) dan metamorfosis sempurna.

Pertumbuhan atau daur hidup makhluk hidup merupakan serangkaian tahapan hidup dari makhluk hidup. Perubahan bentuk tubuh hewan sampai

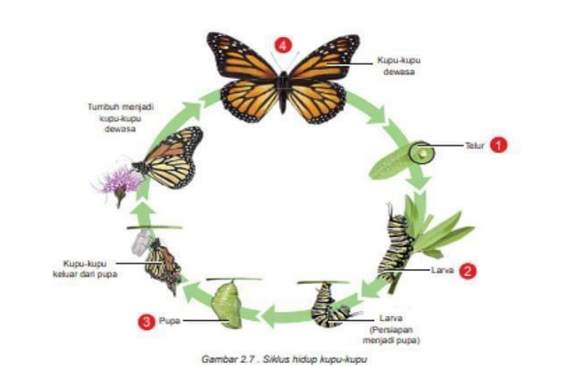
menjadi dewasa disebut metamorfosis. Keberagaman hewan di lingkungan kita, selain bermanfaat, juga bisa menimbulkan penyakit.

### **B. Jenis-Jenis Siklus Makhluk Hidup**

- a) **Metamorfosis Sempurna** Metamorfosis ini selalu melalui tahap kepompong. Bentuk hewan yang baru menetas berbeda dengan induknya. Contohnya adalah kupu-kupu nyamuk, katak lalat kumbang. Tahapan metamorfosis adalah sebagai berikut. Berikut ini contoh-contoh dari metamorfosis sempurna sebagai berikut :

#### **1. Metamorfosis kupu-kupu**

Kupu-kupu merupakan salah satu jenis serangga yang biasa kita temui di taman-taman. Selain itu, tanpa sengaja kupu-kupu mengisap sari madu pada bunga dan mampu membantu membawa serbuk sari pada kepala putik sebuah bunga sehingga terjadi penyerbukan. Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis sempurna, karena memiliki tahap pertumbuhan dari ulat. Proses metamorfosis pada kupu-kupu mengalami empat tahapan. Siklus hidupnya dimulai dari telur. Telur kupu-kupu biasanya menempel dipermukaan daun. Telur kemudian menetas menjadi ulat. Ulat itu akan makan dedaunan selama sehari-hari, lama kelamaan ulat tumbuh semakin besar dan berhenti makan, setelah 15-20 hari, ulat mulai tumbuh menjadi kepompong (pupa). Kepompong biasanya menggantung di ranting tumbuhan atau di daun. Jika telah sempurna dan cukup waktunya, kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut dan menjadi kupu-kupu dewasa.



**Gambar 2. 2 Metamorfosis kupu –kupu**

## 2. Metamorfosis Nyamuk

Siklus nyamuk dimulai dari telur, setelah telur nyamuk menetas akan menjadi larva (jentik), jentik hidup dan memperoleh makanan di air. Selanjutnya, jentik berubah menjadi pupa (kepompong) perlu waktu 1-2 hari saja. Setelah beberapa waktu, pupa berubah menjadi nyamuk dewasa, nyamuk perlu waktu 3-10 hari untuk menyelesaikan siklus hidup dari telur sampai dewasa.

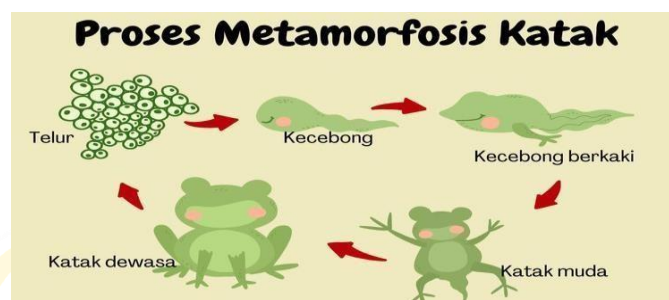


**Gambar 2. 3 Metamorfosis Nyamuk**

## 3. Metamorfosis katak

Termasuk hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, seperti hewan lain, siklus hidup katak dimulai dari telur. Telur katak diletakkan di dalam air. Telur katak menetas menjadi berudu (kecebong) yang tumbuh dan hidup di air, memiliki ekor, dan tidak memiliki kaki. Berudu bernapas dengan insang. Kemudian pada berudu tumbuh

sepasang kaki belakang dan disusul sepasang kaki depan, semakin lama ekor katak semakin memendek. Kecebong tumbuh dan berubah menjadi katak muda. Akhirnya, ekor katak tidak tampak lagi. Katak muda berubah menjadi katak dewasa yang tidak berekor. Katak dewasa bernafas dengan paru-paru dan kulit. Katak dewasa hidup di air dan di darat. Pada tahap katak dewasa lebih sering berada di darat dan kembali lagi ke air untuk bertelur lagi, dari telur, daur hidup katak yang baru dimulai lagi.



**Gambar 2. 4 Metamorfosis katak**

#### 4. Metamorfosis Lalat

Lalat berkembangbiak dimulai dari telur. Telur yang dihasilkan diletakkan di tempat timbun sampah, dan di atas makanan yang terbuka. Dalam waktu sekitar 12-24 jam telur-telur itu menetas. Setelah telur-telur itu menetas menjadi larva (belatung), bentuknya seperti cacing kecil. Pada umumnya larva berkembang biak di kotoran yang basah dan makanan yang membusuk. Setelah beberapa waktu (4-7 hari) larva akan tumbuh menjadi pupa (kepompong). Bentuk pupa lonjong, berwarna coklat tua. Selanjutnya lalat dewasa akan keluar dari dalam pupa.



**Gambar 2. 5 Metamorfosis lalat**

### 5. Metamorfosis kumbang

Kumbang juga berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kumbang dapat kita jumpai di gorong-gorong tanah. Telur kumbang akan menetas menjadi larva. Larva dapat bergerak di dalam gorong-gorong tanah untuk mencari makan. Selanjutnya, larva berubah menjadi kepompong (pupa). Akhirnya, kepompong akan berubah menjadi kumbang dewasa. Kumbang dewasa bertelur lagi untuk memulai daur hidup baru.



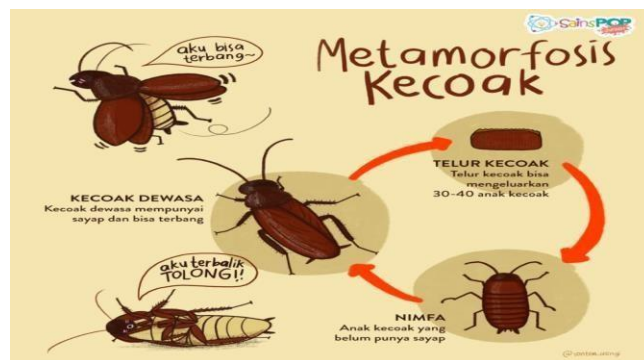
**Gambar 2. 6 Metamorfosis Kumbang**

### B. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metemorfosis ini tidak melalui tahap kepompong. Bentuk hewan yang baru menetas mirip dengan induknya. Adapun tahapan metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut :

Contoh-contoh hewan dengan metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut :

1. Metamorfosis kecoa. Kecoa adalah salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna karena ia tidak akan melalui tahap pupa atau kepompong. Kecoa berkembang biak dengan bertelur. Telur kecoa akan menetas menjadi nimfa (muda). Dari telur kecoa menetas menjadi nimfa perlu waktu 30-40 hari. Nimfa adalah tahapan tubuh hewan muda. Nimfa pada kecoa memiliki bentuk tubuh yang hampir sama dengan kecoa dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum memiliki sayap. Nimfa kemudian menjadi kecoa muda dan hampir menjadi kecoa dewasa. Setelah 5-6 bulan, nimfa mengalami pergantian kulit berkali-kali hingga menjadi kecoa dewasa.



**Gambar 2. 7 Metamorfosis kecoak**

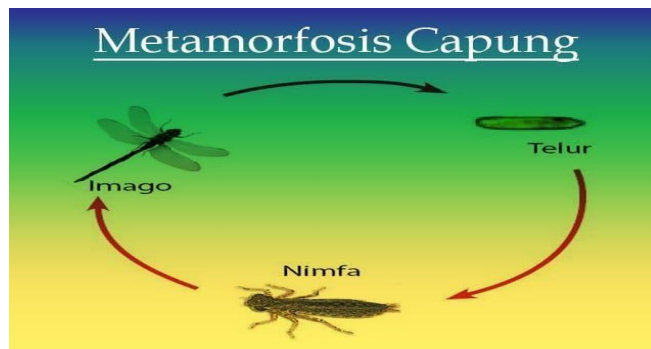
2. Metamorfosis Belalang. Metamorfosis pada belalang juga merupakan metamorfosis tidak sempurna. Proses metamorfosis belalang diawali dengan tahap telur. Belalang betina umumnya dapat menghasilkan 10 sampai 300 butir telur. Telur tersebut kemudian diletakkan oleh belalang betina pada berbagai tempat, seperti di dedaunan, batang tanaman, hingga di dalam tanah. Telur belalang tersebut kemudian menetas menjadi nimfa atau bayi belalang yang berwarna putih, belum memiliki sayap dengan bentuknya seperti belalang dewasa. Nimfa kemudian mengalami pergantian kulit empat kali sehingga menjadi belalang muda dan akhirnya menjadi belalang dewasa yang bersayap.



**Gambar 2. 8 Metamorfosis Belalang**

3. Metamorfosis Capung. Metamorfosis pada capung juga tidak mengalami tahap kepompong(pupa). Capung adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Capung berkembang biak dengan bertelur dalam air. Telur capung akan menetas menjadi nimfa (capung muda). Capung muda keluar dari air. Selanjutnya ia berubah menjadi dewasa dengan melepas

kulitnya. Capung dewasa dapat terbang, capung dewasa kemudian berkembang biak melalui daur hidup yang baru.



**Gambar 2. 9 Metamorfosis capung**

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses tingkah laku individu yang sifatnya relatif menetap yang terjadi melalui pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungan agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam kesulitannya pada mata pelajaran IPAS mengenai Siklus Makhluk Hidup Hewan. Faktor-faktor itu bisa saja berupa faktor internal dan faktor eksternal. Dan faktor itu harus diketahui oleh pihak sekolah dan orang tua agar meminimalisir kemungkinan penyebab kesulitan belajar anak terhadap mata pelajaran IPAS.

Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran IPAS yang dilaksanakan antara siswa dengan guru pada kelas IV SD Negeri 068344 mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran seperti salah satu materi IPAS mengenai Siklus Makhluk Hidup hewan, dimana materi ini dapat mengajarkan bagaimana proses dari Makhluk hidup yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Setiap proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPAS yang dilaksanakan senantiasa diarahkan untuk pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Jika guru sudah berusaha seoptimal mungkin menciptakan kondisi bagi peserta didik belajar, tetapi hasil belajar Ipas untuk siklus makhluk hidup hewan yang diperoleh belum maksimal, hal itu disebabkan oleh proses itu

sendiri yang dipengaruhi oleh banyak faktor yang otomatis berpengaruh pula terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di kelas IV SD Negeri 068344 maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang analisis kesulitan belajar siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SD Negeri 068344 untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa pada pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : Ada pengaruh signifikan pada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup di kelas IV SDN UPT 068344 T.P 2025/2026.

### **2.4 Definisi Operasional**

1. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan atau menyesuaikan diri dengan sesuatu yang belum diketahui melalui interaksi dengan lingkungan serta proses internal lainnya.
2. Mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa di mana guru menyampaikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada siswa.
3. Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui pengalaman, pengajaran, atau pembelajaran. Proses ini melibatkan interaksi antara
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebuah pengaruh yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan Pendidikan.
5. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

6. Siklus hidup adalah sebuah rangkaian kejadian yang berulang secara tetap dan teratur yang menunjukkan suatu perkembangan individu makhluk hidup sejak dilahirkan sampai akhir pertumbuhan yang dalam proses pertumbuhan tersebut makhluk hidup mengalami peningkatan ukuran pada semua atau sejumlah bagian pada tubuhnya.
7. Metamorfosis sempurna adalah siklus hidup hewan yang mengalami proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Yang sangat berbeda apabila dibandingkan hewan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna akan mengalami empat tahap dalam siklus hidupnya yaitu tahap : telur, larva, pupa (kepompong), dewasa (imago). Contohnya, kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak.
8. Metamorfosis tidak sempurna adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap, metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti belalang, kecoa.