

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Istilah Latin media sendiri, medist, secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar" (Alti dkk., 2022). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membuat konten pembelajaran mudah dipahami oleh murid-muridnya (Fadilah et al., 2023). Oleh karena itu, berbagai sudut pandang telah diungkapkan tentang apa yang dimaksud dengan media. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide kepada khalayak atau masyarakat luas.

Media pembelajaran merupakan teknologi yang dapat membantu guru dan siswa berkomunikasi dengan baik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan interaksi anatar guru dan siswa (R. P. Alti & Yogica, 2021). Agar peserta didik dapat lebih memahami informasi yang akan disampaikan kepadanya, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber informasi atau pesan yang disampaikan oleh instruktur (Wulandari et al., 2023). Selain itu, Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyampaikan pengetahuan dalam gaya visual, auditori, atau interaktif. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih

menarik dan bervariasi, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran (Pratiwi et al, 2023).

Media pembelajaran mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi, mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan retensi informasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memfasilitasi pembelajaran mandiri, memperkaya pengalaman belajar, dan mendorong partisipasi aktif (Firdaus, sari, & Yanuar, 2023). Menggunakan media pendidikan sebagai sumber daya dapat membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran siswanya. Guru dapat memilih sumber daya untuk mengajar siswa dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang membantu siswa memahami konten yang abstrak tersebut. Hal ini sependapat dengan Alki (2022) bahwa Salah satu alat terpenting untuk menilai kemajuan pembelajaran di bidang pendidikan adalah media. Penggunaan media di kelas dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa (Nurul Audie, 2019).

Mengingat banyaknya media pendidikan yang tersedia, Guru harus berupaya keras untuk memilih sumber belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan siswanya. Dalam kegiatan belajar mengajar, frasa "media pembelajaran" biasanya diganti dengan berbagai nama seperti bahan ajar, komunikasi audiovisual, pendidikan visual, bahan ajar, dan media penjelasan (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran adalah perantara yang menyalurkan informasi atau pesan dan, dalam keadaan tertentu, mendorong siswa untuk terlibat

dalam kegiatan pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran. Kesimpulan ini didukung oleh sejumlah alasan. Media pembelajaran dimaksudkan untuk berfungsi sebagai alat perantara dan sarana untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Salah satu bagian dari sumber belajar yang mencakup komponen instruksional untuk mendorong siswa belajar adalah media pembelajaran, guna mencapai tujuan dan keberhasilan pengajaran.

#### **b. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran**

- 1) Tujuan dalam pendidikan adalah membuat proses belajar lebih menyenangkan (Firmadani, 2020). Media pendidikan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Maemunawati & Alif, 2020).
- 2) Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat konkret yang membantu guru dalam memberikan pengetahuan konkret kepada siswa. Kemanjuran proses pembelajaran dan penyebaran isi dan pesan materi pembelajaran akan ditingkatkan secara substansial melalui penggunaan media pembelajaran (Gawise et al., 2022).

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

(Menurut Amelia Dkk 2023) Secara umum, manfaat media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kontak guru dengan siswa dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi kegiatan belajar mengajar. Ada banyak kegunaan yang lebih spesifik untuk media. Delapan manfaat menggunakan media untuk menyelenggarakan proses belajar

mengajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional, termasuk menyediakan materi standar, membuat konten yang menarik di tempat, memfasilitasi pengalaman belajar melalui partisipasi aktif, dan menghemat waktu dan energi, Capaian pembelajaran siswa yang lebih bermutu dan Kemampuan untuk menggunakan media di mana saja dan kapan saja Sikap siswa terhadap konten dan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi secara positif oleh media, dan peran instruktur dapat dibentuk kembali dengan cara yang lebih konstruktif dan positif (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran memiliki keunggulan dapat mempercepat proses pembelajaran, dan pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan guru dalam pembuatannya. Guru dituntut untuk mampu membangun lingkungan belajar yang ideal sehingga siswa merasa nyaman dalam memperoleh materi pembelajaran. Lingkungan belajar itu sendiri harus menarik dan menyenangkan.

## **2. Pembelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan topik Kurikulum Merdeka yang menggabungkan disiplin Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nurdiana Sari et al., 2023). Perubahan ini merupakan pendekatan yang lebih holistik dan terintegrasi dalam mempelajari ilmu pengetahuan, keterkaitan antara konsep-konsep alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS diajarkan secara

terpisah, namun penggabungan ini dirancang untuk membantu siswa melihat hubungan antara ilmu alam dan sosial serta mengurangi beban pembelajaran yang berlebihan. Melalui penggabungan ini, diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, dengan guru merancang pembelajaran yang integratif dan kontekstual. Setelah ditetapkan kurikulum Merdeka, terdapat kebijakan bahwa terdapat penggabungan dari kedua mata Pelajaran tersebut yang mana berubah menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, atau IPAS. Selain memperdalam informasi dan konsep yang diajarkan, kurikulum IPAS bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan bertanya, kesadaran diri, dan kesadaran lingkungan. Siswa yang mempelajari IPAS juga mengembangkan minat lingkungan mereka (Sugih et al., 2023).

Mulyasa (2023) menyampaikan agar siswa memperoleh pengetahuan dasar yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran sains dan studi sosial secara mandiri di tingkat sekolah menengah, aplikasi ini berupaya membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi mereka melalui pembelajaran berbasis proyek, atau PJBL. Sehingga IPAS diajarkan mulai dari sekolah dasar kelas IV, V, dan VI. Siswa, guru, dan kepala sekolah harus memahami dan menerapkan pembelajaran berbasis proyek secara efektif jika proyek tersebut ingin bertahan lama dan dapat digunakan kembali.

Kurikulum 2013 berbeda dengan Kurikulum Merdeka, karena IPAS hanya diajarkan pada fase B dan tidak diwajibkan diajarkan pada

fase A (Iskandar dkk., 2023). Hal ini dikarenakan pembelajaran sains tidak diperlukan pada fase A saat siswa mulai terbiasa dengan lingkungan baru di sekolah. Rani & Mujianto (2023) menyampaikan sebagai hasil dari kesederhanaan ini, sains direduksi menjadi dua komponen pembelajaran: ilmiah dan sosial. Sains mencakup bagaimana makhluk hidup dan benda mati berinteraksi.

Penggabungan mata mata Pelajaran ini dilakukan dengan menyederhanakan pendidikan dan menggabungkan unsur-unsur sosial dan ilmiah dalam konteks Kurikulum Mandiri. Metode ini menawarkan fleksibilitas belajar yang lebih besar. Tujuan penyederhanaan IPAS ini adalah untuk membantu siswa lebih memahami gagasan ilmiah dalam kerangka lingkungan sosial mereka. Jadi, pada intinya, IPAS adalah upaya mengintegrasikan sains dan ilmu social supaya peserta didik dapat lebih mudah mempelajari dan memahami keduanya secara komprehensif, terutama dalam kaitannya dengan kehidupan sosial di lingkungan mereka. Kurikulum Merdeka memberi ruang lebih luas untuk pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan terpadu.

### **3. Hakikat Komik**

#### **a. Pengertian komik**

Fahyuni,dkk (2019: 22) menyatakan bahwa Komik merupakan kumpulan kata dan gambar yang jaraknya berdekatan. Melalui penggunaan gambar, berfungsi untuk memperkuat dan menjelaskan substansi teks. Dalam jurnal humaniora Soedarso (2020: 497), Bonnef juga mengemukakan pandangan serupa, komik

merupakan kumpulan visual yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Komik biasanya memanfaatkan tata letak dan ruang gambar. Komik juga diintegrasikan ke dalam sebuah karya, khususnya karya sastra, agar visual tersebut dapat menceritakan kisah yang dituangkan dalam bentuk tanda.

Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa komik adalah jenis seni diam yang disusun untuk menceritakan sebuah kisah. Komik sering kali dicetak di atas kertas dengan teks di atasnya. Komik dapat diterbitkan sebagai buku atau sebagai strip di surat kabar atau majalah.

#### **b. Manfaat Komik**

Karena dosen selalu menggunakan pendekatan ceramah dalam proses belajar mengajar, Suparmi (dalam Ilham, 2019:205) mengatakan bahwa komik juga memiliki kelebihan, antara lain dapat mengurangi kebosanan mahasiswa. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa media komedi dapat meningkatkan mutu pembelajaran mahasiswa dan memudahkan pemahaman mahasiswa terhadap materi kuliah (Nugraheni, 2016; Irawati & Rokhmani, 2019). Selain itu, komik menghasilkan isyarat visual yang meningkatkan hasil belajar, khususnya untuk tugas yang melibatkan mengingat atau mengasosiasikan informasi dan konsep (Arsyad, 2020)..

Keuntungan utama komik, menurut perspektif teoritis yang disebutkan di atas, adalah komik dapat memicu minat anak-anak atau siswa terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari. Selain itu, komik menuntut para pendidik untuk menggunakan teknik-teknik terkini dalam pengajaran mereka.

### c. **Karakteristik Komik**

Menurut Danaswari (2018), komik mengandung beberapa kualitas yang unik, antara lain: 1) Teknik menciptakan tokoh Karakter merupakan hal yang penting dalam pembuatan komik. Sebagai penggambaran dari apa pun yang akan dideskripsikan dalam komik, karakter merupakan unsur terpenting dalam komik. 2) Di sini, kita menggunakan ekspresi wajah tokoh untuk memastikan bagaimana tokoh yang kita ciptakan akan menggambarkan emosinya. Misalnya, ekspresi yang terlihat ketika seseorang merasa heran, marah, sedih, atau senang. Memahami ekspresi wajah tokoh sangat penting karena dapat menonjolkan kata-katanya. 3) Balon ucapan Komponen utama komik apa pun adalah teks dan gambar, yang masing-masing dijelaskan oleh yang lain. Untuk mengilustrasikan diskusi antara karakter, konten yang akan kami sampaikan akan disusun dalam kata-kata ini berdasarkan karakter yang berbicara. 4) Garis gerak Di sinilah imajinasi pembaca akan menghidupkan karakter yang kami buat. 5) Latar Belakang Memberikan informasi latar belakang kepada pembaca tentang konten komik. 6) Panel Dalam komik, panel dapat dianggap sebagai



serangkaian gambar atau bagian konten yang menjaga alur narasi yang berkelanjutan.

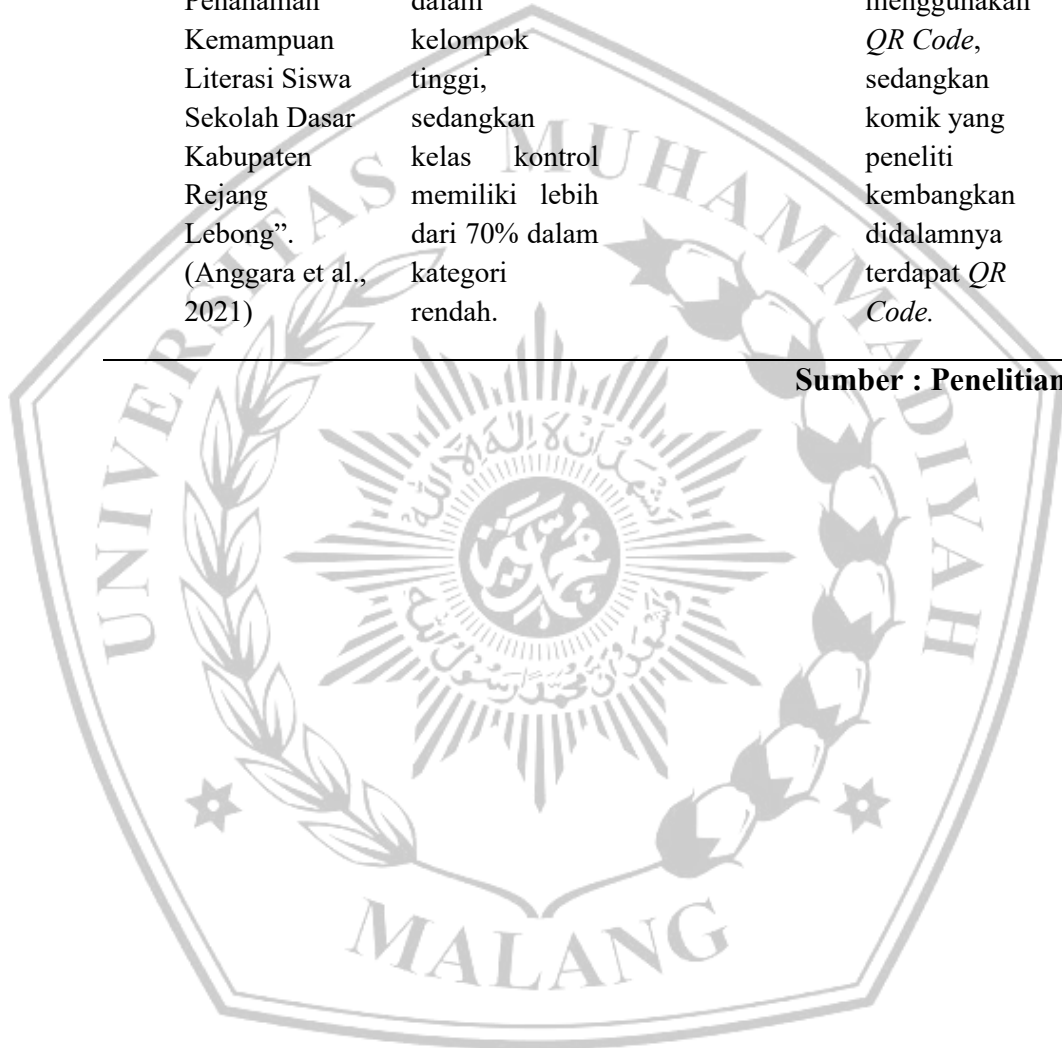
## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian penelitian relevan

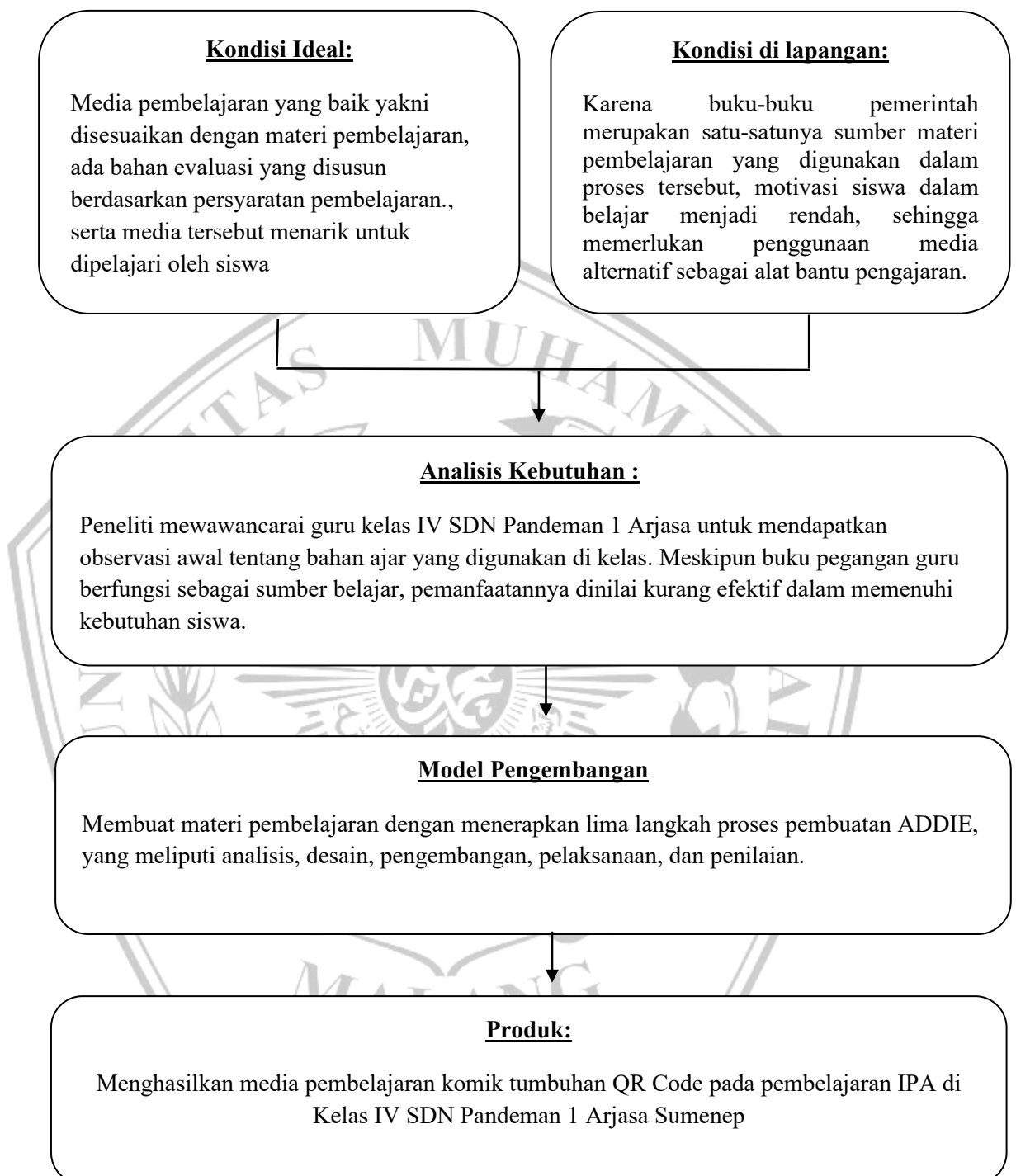
No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer (Rahmatin et al., 2021)	Hasil uji validasi komik menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91% berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan reaksi siswa sebagai pengguna media pembelajaran komik.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik.	Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak menggunakan <i>QR Code</i> , sedangkan komik yang peneliti kembangkan didalamnya terdapat <i>QR Code</i> .
2	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Bentuk Aljabar untuk Meningkatkan Literasi Siswa (Rismawati et al., 2022)	Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi media dan materi memiliki kriteria interpretasi Sangat Sesuai sebesar 86,36%, respon guru memiliki kriteria interpretasi Menarik sebesar 75%, dan angket respon siswa memiliki kriteria	Sama-sama mengembangkan Komik dan jenis penelitian yang digunakan R&D.	Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak menggunakan <i>QR Code</i> , sedangkan komik yang peneliti kembangkan didalamnya terdapat <i>QR Code</i> .

		interpretasi Menarik sebesar 79,75%.		
3	Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong”. (Anggara et al., 2021)	Kelas eksperimen memiliki lebih dari separuh skor g-nya dalam kelompok tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki lebih dari 70% dalam kategori rendah.	Sama-sama mengembangkan komik	Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak menggunakan <i>QR Code</i> , sedangkan komik yang peneliti kembangkan didalamnya terdapat <i>QR Code</i> .

**Sumber : Penelitian**



#### D. Kerangka Pikir



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**